Charles et Janyce Engan

Par-delà les Montagnes Hallucinées



L'Appel de Cthulhu

Éditions Sans-Détour



6[E] ÉDITION FRANÇAISE

Par-delà les Montagnes Hallucinées

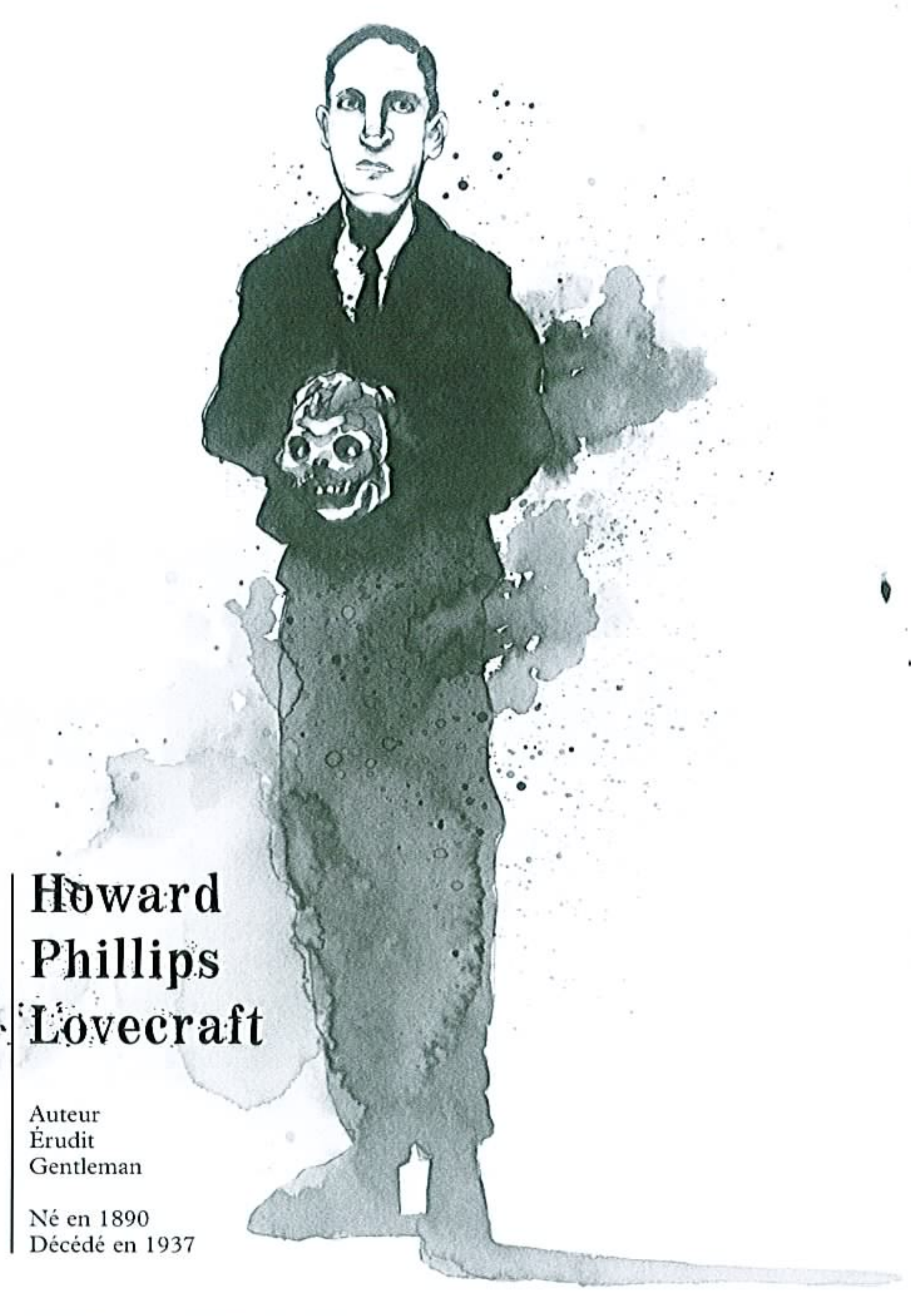


PAR

CHARLES ET JANYCE ENGAN

AVEC MICHAEL BLUM, JOHN GOODRICH, PHIL ANDERSON, MARION ANDERSON, MIKE LAY, ROB MONTANARO, FREDERIC MOLL, MIKE HODGE, STEVE HILL, SOPHIA CARAMAGNO, DANIEL ROHRER, REGINALD WINSTON

ÉDITIONS SANS-DÉTOUR



WWW.SANS-DETOUR.COM

Coordonné par : Christopher Allen
Illustration de couverture : John T. Snyder
Illustrations intérieures : Paul Carrick et M. Wayne Miller
Cartes et diagrammes : Michael Blum
Supervision du projet, direction éditoriale, textes additionnels : Lynn Willis
conception graphique et mise en page, travail éditorial additionnel : David Mitchell
Relecture : Janice Sellers
Chaosium c'est : Lynn Willis, Charlie Krank, David Mitchell, Dustin Wright & diverses créatures étranges

Pour la version française

Traduction : Colin Niaudet et Ivan Olariaga, avec l'aide de : Emmanuel Bizieau, Olivier Hezeques, et Sébastien Mirault, ainsi que : Cric, Christophe « Irma La Douce » Château, Franck Lahmeri, John Grümph, Marine Cottarel, Pierre Sommet, Stéphane Lacroux et Yacine Aït Said
Relecture : Nicolas Beudin
Illustrations couleur et couverture : Marc Simonetti
Illustrations intérieures : El Théo
Plans et cartes : Christine Schlicht et El Théo
Recherches photographiques : Melanie Hamann, Frank Heller et Christian Grussi
Maquette et suivi de projet : Christian Grussi

Imprimé en Allemagne • Westermann Druck Zwickau GmbH • ISBN : 978-2-917994-18-4
Édition et dépôt légal : Août 2010

Table des matières

S.S. Gabrielle

1933

À ceux qui survivront peut-être



Crédits : *Par-delà les Montagnes Hallucinées* a été écrit par Charles « Chaz » Engan, à l'exception des passages suivants : Michael Blum a fourni des précisions sur la ville de New York, l'incendie de la *Gabrielle*, les articles sur l'équipement général et les véhicules, l'agencement détaillé de la *Gabrielle*, la logistique et l'itinéraire de l'expédition, certaines scènes et descriptions architecturales de la Cité des Choses Très Anciennes, le texte sur Danforth et Lexington dans cette même Cité, ainsi que de nombreuses cartes, diagrammes et plans. John Goodrich a rédigé le récit inédit de Pym, les caractéristiques des membres des expéditions Starkweather-Moore et Lexington, l'histoire de Lexington et celle de l'exploration de l'Antarctique. Phil et Marion Anderson ont fourni un travail préparatoire sur les expéditions, à la fois volumineux et de qualité, en plus de recherches sur l'équipement polaire, du concept initial du Chapitre Sept, des vues détaillées du Camp de Lake, et des aperçus de la ville de Melbourne. Mike Lay a écrit les biographies de Starkweather, Moore et Roerich, des descriptions de l'Antarctique, du camp de base de l'expédition Barsmeier-Falken et des intrigues et détails s'y rattachant. Il a de plus contribué au Chapitre Sept et aux rencontres avec les Choses Très Anciennes dans la Cité. Jan Engan a élaboré et finalisé les entretiens que doivent passer les investigateurs durant le Prologue, la partie « Trouvez-moi une femme ! » dans le Chapitre Un, et celles sur New York et Port Philip. Rob Montanaro a rédigé les passages concernant Henning le Saboteur ainsi que le *Wallaroo*. Frederic Moll a rédigé le Chapitre Deux. Mike Hodge a écrit de nombreux articles et coupures de presse. Steve Hill est l'auteur de la première apparition des Animalcules et de certaines scènes dans la Cité. Sophia Caramagno et Daniel Rohrer ont rédigé de courts articles et des descriptions intégrées au Chapitre Sept. Lynn Willis a contribué à élaborer les caractéristiques des personnages, les introductions des chapitres, et a ajouté divers éléments. Reginald Winston a fourni diverses autres contributions, notamment la description du matériel anti-incendie.

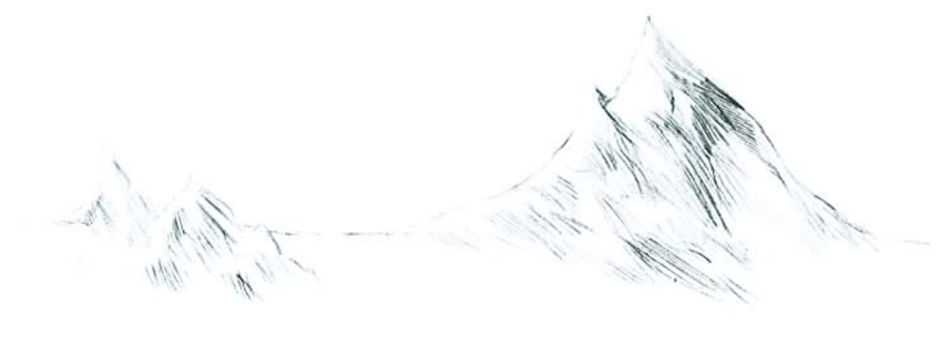
Remerciements

On ne vient pas à bout d'un travail de cette ampleur facilement. Nous avons rêvé de la Glace et souffert au sein de la Cité durant les trois années écoulées ; nous n'aurions pas pu y arriver seuls. Il est impossible de citer tous ceux qui nous ont offert leur temps et leur patience jusqu'à l'aboutissement de ce voyage, mais ils se reconnaîtront. Nous vous aimons tous sans réserves, vous nous avez aidés à créer quelque chose de magnifique. Merci.

Des remerciements particuliers sont dus à quelques-uns, pour leurs contributions innommables :

Janyce Engan, maîtresse de l'intrigue et Den Mother, qui a lancé la machine ;
Phil et Marion Anderson, pour leurs excellentes recherches sur les expéditions polaires et pour cette première vue à couper le souffle du Camp de Lake ;
John Goodrich, qui insuffla la vie aux personnages du groupe, et ramena une nouvelle fois Arthur Pym à bon port ;
Michael Blum, dont la connaissance précise et encyclopédique du ciel et de la mer nous a donné la *SS Gabrielle*, le *Belle* et les Boeing, ainsi que de nombreuses scènes se déroulant dans la Cité antique ;
Michael Lay, pour l'expédition Barsmeier-Falken, les rencontres dans la Cité et une grande quantité de détails sur l'Antarctique ;
Steve Hills, pour les Graines du Dieu Inconnu et quelques idées concernant la vie dans la Cité ;
Rob Montanaro, qui nous a apporté Henning le Saboteur et le *SS Wallaroo* au destin tragique ;
Frederic Moll, pour « Mort d'un capitaine au long cours » ;
Mike Hodge, pour plusieurs courts articles et ses conseils journalistiques ;
Sophia Caramagno et **Daniel Rohrer**, pour des descriptions et des commentaires de scènes ;
Mark Merrell, qui a suggéré l'histoire d'Arthur Pym et la vision de Nicholas Roerich ;
John Bleasdale, pour ses renseignements tombés à point nommé pour éclairer nos considérations géologiques ;
Catherine Rees Lay, pour la relecture en dépit de l'appel du devoir ;
Peter Devlin, pour avoir testé la jouabilité du manuscrit et pour ses critiques très précieuses ;
Les testeurs de la **Arne Sacnussemm Memorial Revolutionary Brigade** (tout spécialement **Kirk E, Kevin M, Jason F, Clare B, Mike B, Nic S, Renee M, Lisa D, Ken P, Chris A, Steve H, Sophie C** et **Daniel R**) pour leur affection, leurs rires… et tant d'heures d'amusement ;
À **Bob** et **Madge Engan**, à qui je dois… tout ;
À **Stefan** et **Claire**, pour toute leur patience au sujet du « grand projet » de Papa et Maman ;
Et à **Lynn Willis** et **Chaosium**, pour nous avoir laissé l'opportunité de faire en sorte que tout ceci devienne réalité.

Chaz Engan, décembre 1998 et août 2006



Préface

Lorsque j'ai tenu en main pour la première fois l'édition originale de « *Beyond The Mountains of Madness* », il y a de cela une dizaine d'années, j'ai tout d'abord été impressionné par la taille de cet épais volume de plus de 400 pages.
Avide collectionneur de toute publication touchant de près ou de loin à *L'Appel de Cthulhu*, collaborateur occasionnel de Chaosium, j'avais conscience de tenir entre mes doigts le plus gros supplément de jeu jamais publié pour l'univers lovecraftien.

À la lecture, je fus intrigué, comme vous le serez probablement vous-même, par la minutie des détails, l'étendue des recherches historiques, géographiques, qui avaient permis à Charles et Janyce Engan de nous faire approcher la Glace.
De l'Antarctique, je ne savais rien, rien de rien. Si on m'avait posé la question, je l'aurais sans hésiter peuplé d'ours polaires…
Arrivé à la fin de ma première lecture de ce tome volumineux, j'ai longtemps hésité avant de le faire jouer. Comme le dit Charles Engan dans son introduction, Beyond the Mountains of Madness est destiné à une équipe de joueurs expérimentés. Pas une équipe d'investigateurs expérimentés, notez bien, mais une équipe de joueurs expérimentés.
Et cette campagne, peut-être plus que tout autre, demande au Gardien des Arcanes une préparation en amont à la hauteur de l'aventure que ces joueurs vont vivre. Ne voyez pas là une mise en garde, mais au contraire la promesse de vraies richesses à découvrir, qui aujourd'hui, par la grâce d'Internet, entre autres, sont à la portée du plus grand nombre.

Dans les années 80 (un temps que les moins de vingt ans ne peuvent pas connaître, par définition ;-) les rôlistes, confrontés à la mauvaise image du JdR véhiculée par quelques associations d'intégristes rassis, tentaient de faire valoir à quel point le JdR permettait au Maître de Jeu comme aux joueurs de s'intéresser à des domaines jusque-là inconnus, de s'initier à l'histoire, aux civilisations disparues, etc… BTMOM en est probablement un excellent exemple. Le Gardien des Arcanes qui cherche à acheter une campagne « clé en mains » trouvera tout le nécessaire pour amener ses joueurs vers la Glace et la folie dans ces pages. Mais celui-ci qui, comme moi, comme beaucoup d'autres, verra son appétit s'aiguiser en lisant les annexes consacrées au « Manuel de l'Antarctique », n'aura qu'à chercher sur le Net pour découvrir une multitude de ressources lui permettant d'améliorer sa présentation de la campagne. Photographies d'explorations antarctiques, comptes rendus d'expéditions héroïques, biographies des plus grands explorateurs polaires, sont à votre disposition. Et par la grâce de sites d'enchères comme ebay, vous pouvez vous porter acquéreur pour quelques dizaines de dollars d'éditions originales du National Geographic des années 30 consacrées à l'expédition Byrd (contemporaine à quelques mois près de l'expédition Starweather-Moore, dont la postérité a effacé toute trace, pour des raisons que vos joueurs découvriront… bien assez tôt). Les anglophiles pourront se tourner vers deux excellentes séries télévisées britanniques consacrées à l'Antarctique : « The Last Place on Earth », qui narre la course entre Scott et Amundsen pour atteindre le pôle Sud, et « Shackleton », qui retrace l'incroyable aventure d'une expédition perdue dans les glaces, et le combat héroïque et désespéré de ces hommes pour rejoindre la civilisation.

Les quelques semaines, les quelques mois pour les plus persévérants, que vous passerez, en imagination, à arpenter les solitudes glacées, feront certes de votre campagne une expérience inégalée, mais vous apprendront énormément sur l'esprit humain, lorsqu'il est testé à l'extrémité de ses limites. Car c'est ce qui arrivera à vos joueurs, dans cette campagne remarquablement complète peaufinée par Charles et Janyce Engan.
Il ne s'agit pas ici d'expédier à l'autre bout du monde quatre investigateurs aux poches pleines de dynamite et de pierres de R'lyeh entourés d'une escouade de PNJ chair-à-canon, mais de faire évoluer, vivre et mourir, une expédition, un groupe d'hommes et de femmes qui chacun au fil de l'aventure prendront vie pour vos joueurs et vous-mêmes.
De les confronter à une énigme au-delà du temps, et à un cas de conscience désespéré qui leur fera toucher du doigt la terreur morale que Lovecraft cherchait à évoquer dans ses nouvelles. C'est tout le mal que je vous souhaite.

Christian Lehmann

Christian Lehmann est romancier (*No Pasaran le jeu, Une éducation anglaise…*)
et co-auteur de *Terreur sur l'Orient-Express* (© Chaosium)

Tous les rôlistes le savent : il existe quelques rares campagnes qui marquent la vie de nos persos au moins autant que nos existences de joueurs.
De celles dont on dit qu'il y a un « avant » et un « après ».
« *Les Montagnes Hallucinées* » est de celle-là.
En pire.

Parce que le joueur qui s'apprête à se lancer dans cette folle spirale ludico-flippante va gagner un ticket pour une autre peau.
La richesse des interactions entre PJ et PNJ, entre PJ, les événements scénarisés et tous ceux imprévisibles qui ne manqueront pas de surgir, vont vous offrir une incroyable chance de vivre à travers les yeux d'un ou d'une autre, une aventure humaine exceptionnelle.
Et c'est là une des forces de cette campagne, l'aventure, la grande, la vraie, n'est finalement pas dans l'affrontement avec d'improbables forces monstrueuses, mais bien dans l'interaction humaine de ces pauvres types qui se sont embarqués dans une saga aussi crispante que passionnante.
Apprêtez-vous à vivre un intense moment de jeu, et probablement un peu plus que cela.
Depuis cette campagne, chaque fois que le mot « antarctique » est prononcé je me surprends à tendre l'oreille, à écouter avec intérêt, un rictus aux lèvres comme si moi, je savais, comme si mon expérience là-bas était réelle. Il m'arrive encore de me coucher et de me souvenir : le roulis berçant de notre navire, les coups sourds des plaques de glaces cognant contre la coque, le vent sifflant contre mon hublot. Je regarde le soleil se coucher et le moindre scintillement me rappelle celui de la glace et de l'astre qui jamais vraiment ne dort, des frissons dans le dos.

S'il m'arrive encore d'avoir le goût graisseux du pemmican sur la langue, d'éprouver des difficultés à serrer le poing en plein été, de guetter d'éventuelles engelures alors qu'il ne fait pas si froid en hiver, et surtout de toujours avoir un œil sur le type qui marche derrière moi pendant mes promenades, c'est que j'ai vécu « *Par-delà les Montagnes Hallucinées* » au-delà d'une expérience de mots et de papier.

Et c'est peut-être ça le plus dangereux.
Vous venez d'ouvrir un grimoire vers l'Antarctique.
Puissiez-vous en revenir indemne.
Peu d'entre nous l'ont fait.

Maxime Chattam

À la mémoire de mes compagnons
qui sont restés sur la glace,
et à ceux qui sont rentrés,
mais dont l'esprit aussi est encore là-bas,
sur cette banquise terrifiante.

Maxime Chattam est romancier (*La promesse des ténèbres, L'âme du Mal, Autre-Monde*)

Avant-Propos

La nouvelle *Les Montagnes Hallucinées* d'Howard Philip Lovecraft est un conte fantastique d'exploration et d'épouvante. Elle raconte l'histoire de l'expédition antarctique de l'Université Miskatonic de 1930, qui s'aventura dans les terres glacées et désolées du continent austral avec soif de nouvelles connaissances, mais qui n'y rencontra qu'horreur, tragédie et un lourd et antique secret.

La campagne que vous tenez entre vos mains, *Par-delà les Montagnes Hallucinées*, poursuit l'histoire commencée par cette nouvelle de Lovecraft qui prenait pour cadre l'Antarctique. Il s'agit du récit de l'expédition Starkweather-Moore de 1933, mentionnée brièvement par le narrateur de la nouvelle et qui cherche avec courage (et stupidité) à achever ce que l'équipe de l'expédition Miskatonic a débuté trois ans plus tôt.

Les investigateurs sont membres de l'expédition Starkweather-Moore et devront lutter contre les expéditions rivales, le climat polaire et le temps qui s'écoule pour retourner aux Montagnes Hallucinées, au fin fond de l'immensité sauvage de l'Antarctique. C'est là qu'ils apprendront la vérité sur le sort affreux de l'expédition Miskatonic, qui avait franchi les montagnes pour contempler ce que seuls deux êtres humains vivants ont vu de leurs yeux, et qui dévoile un mystère bien plus ancien que l'Homme, un mystère qui met en danger toute vie sur Terre.

Ce scénario est complexe. L'ambiance et la confusion jouent une large part dans une histoire qui évolue à un rythme frénétique. La loyauté, la fidélité, le sens de l'identité et la morale y sont des notions fluctuantes. Au final, les investigateurs auront de grandes responsabilités, et ils découvriront que ce fardeau n'est pas de ceux auxquels on peut se soustraire.

Par-delà les Montagnes Hallucinées est une aventure pour joueurs expérimentés. Cependant, les investigateurs n'ont pas besoin d'une expérience particulière du Mythe de Cthulhu. Le nombre de joueurs participant n'est pas imposé, mais un groupe de quatre à six personnes est recommandé. S'ils sont plus nombreux, le gardien aura peut-être à modifier quelques paramètres pour leur permettre d'être tous présents lors du Chapitre Onze, l'apogée de l'aventure.

Si vous êtes un joueur s'apprêtant à incarner un investigateur dans une campagne de *Par-delà les Montagnes Hallucinées*, cessez votre lecture ici. Le reste de ce livre est réservé aux yeux du gardien.

Dans cet ouvrage

Cette campagne est divisée en deux parties. La première constitue le récit : il s'agit du détail de l'aventure accompagné de la description des lieux et des personnages qui lui insufflent vie.

La deuxième partie est constituée de neuf annexes. Elles forment une base de référence et d'informations de première importance, destinée à assister les gardiens dans l'organisation de l'aventure : chronologies, diagrammes, encarts sur l'histoire et l'exploration polaire, ainsi qu'une myriade d'autres détails indispensables pour rendre aux joueurs l'univers rude et inhospitalier de l'Antarctique réel. Le gardien doit avoir retenu le contenu général de toutes ces annexes, tout spécialement « Contexte détaillé », page 496.

Les nombreux documents destinés aux joueurs, les cartes et certains encarts d'information sont reproduits au sein de l'Annexe 9 : Documents destinés aux joueurs, page 638, afin de faciliter le travail de photocopie.



Note au gardien : cette partie reprend pour l'essentiel les cartes et les documents numérotés que l'on trouve auparavant dans le texte, mais elle contient des éléments supplémentaires, comme un plan détaillé du centre de New York, une illustration de la tenue vestimentaire portée en Antarctique, ou encore l'inventaire de la cargaison chargée à bord de la Gabrielle. Les gardiens voudront certainement photocopier d'autres plans ou d'autres tables. Essayez d'anticiper les autres ressources dont vous aurez besoin avant chaque session de jeu.

Vous trouverez une carte sommaire de l'Antarctique, fidèle à la connaissance de ces régions en 1933. C'est la carte de référence distribuée aux joueurs. Une version est fournie au gardien en page 42. La carte destinée aux joueurs peut leur être donnée sans inquiétude. Moore se réfère à cette carte lorsqu'il s'adresse aux membres de l'expédition pour la première fois.

Cinq livres

Par-delà les Montagnes Hallucinées n'est pas une suite de scénarii successifs. Il s'agit d'une seule longue aventure constituée d'un avant-propos, d'un prologue et de 21 chapitres divisés en cinq livres. À l'issue de chaque chapitre, une courte chronologie résume les événements principaux advenus durant celui-ci.

L'**Avant-propos** présente au gardien les nombreuses intrigues qui s'entremêlent dans ce récit, introduit les différentes équipes concurrentes et explique comment elles interagissent les unes avec les autres.

Livre I : New York

Le **Prologue** offre aux investigateurs l'opportunité de rejoindre l'expédition Starkweather-Moore (E.S.M.), et d'en apprendre un peu plus sur l'expédition de l'Université Miskatonic, qui les a précédés.
Le **Chapitre Un : Arrivée à New York** fait se rencontrer pour la première fois les hommes et les femmes qui composent l'expédition. Ils en découvrent les dirigeants : Starkweather et Moore. Ils apprennent l'existence d'une rivalité de longue date entre Starkweather et sa rivale fortunée et énigmatique, Acacia Lexington. De plus, ils découvrent que quelqu'un tente de saboter l'expédition avant même son départ.
Le **Chapitre Deux : Mort d'un capitaine au long cours** lance le rythme de l'aventure. Les investigateurs s'intéressent au meurtre d'un homme présenté comme étant un membre de l'expédition.
Dans le **Chapitre Trois : Un enlèvement**, les investigateurs qui surveillent la maison d'Acacia Lexington ont l'opportunité de secourir un homme important, et d'en apprendre ainsi un peu plus sur l'intrigue.
Le Chapitre Quatre : Le départ couvre les derniers jours à terre. Les investigateurs doivent se battre pour sauver leur navire des flammes.

Livre II : L'océan

Le **Chapitre Quatre-B : La *Gabrielle*, navire à vapeur** décrit le fonctionnement du navire de l'expédition.
Le **Chapitre Cinq : En mer** détaille la traversée de l'océan Pacifique. Un saboteur dissimulé à bord du navire sème la panique jusqu'à ce qu'il soit démasqué.
Le **Chapitre Six : Sur la banquise** suit l'expédition dans sa lutte contre les forces de la nature pour s'assurer un camp de base sur le continent le plus hostile de la Terre.

Livre III : La Glace

Lors du **Chapitre Sept : Un choc sous le soleil de minuit**, un désastre se produit au campement de Lexington et rassemble les deux expéditions. Les investigateurs en apprennent un peu plus sur Acacia Lexington et ses hommes tandis que les deux groupes s'unissent pour partir à l'assaut de l'inconnu.
Le **Chapitre Huit : Au pied des Montagnes** amène l'expédition réunie sur les contreforts des montagnes Miskatonic, à l'endroit où Lake et son équipage ont trouvé une mort horrible il y a trois ans.
Le **Chapitre Neuf : L'équilibre des forces** met en scène la suite des investigations au Camp de Lake. Tandis que les explorateurs retirent couche de glace après couche de glace pour révéler l'horrible vérité sur ce qui s'est produit à cet endroit, un nouveau groupe, l'expédition Barsmeier-Falken (E.B.F.), arrive sur les lieux avec ses propres motivations.

Livre IV : La Cité

Le **Chapitre Dix : Par-delà les Montagnes** voit des membres des trois expéditions franchir enfin la chaîne des montagnes Miskatonic, et pénétrer dans la Cité des Choses Très Anciennes. Pendant que les investigateurs étudient les impressionnantes ruines antédiluviennes, un survivant de l'expédition précédente, devenu fou, tente l'impossible pour qu'ils restent à tout jamais dans la Cité.
Le **Chapitre Dix-B : Chroniques de la Cité** contient plusieurs courts scénarii basés sur les dangers et les mystères de la Cité. Ils donnent aux investigateurs l'occasion d'en apprendre davantage sur ses bâtisseurs et leur histoire.
Le **Chapitre Dix-C : L'Abîme** propose des lieux à explorer et des rencontres dans les plus profonds tunnels sous la Cité et aux alentours de la Mer Engloutie.
Le **Chapitre Onze : La Tour Sombre** emmène les investigateurs dans d'autres contrées inexplorées, à la poursuite d'un groupe de Choses Très Anciennes. La piste les amène à une tour antédiluvienne où ils devront payer un terrible prix pour épargner au monde une dévastation qu'ils ont eux-mêmes déclenchée.

Livre V : La fuite

Les **Chapitre Douze : Retour au Camp de Lake** et **Chapitre Treize : Une flèche en plein vol** suivent l'équipe d'exploration dans sa poursuite d'un groupe de fuyards. Les investigateurs doivent empêcher que l'existence de la tour et de son terrible secret n'atteigne la civilisation.
Le **Chapitre Quatorze : Une mission de la dernière chance** détaille le sauvetage des membres de l'expédition restés sur l'autre versant des montagnes Miskatonic.
Le **Chapitre Quinze : Évacuation de la banquise** est un interlude qui couvre la fuite des expéditions Starkweather-Moore et Lexington hors de l'Antarctique.

Itinéraire de l'expédition Starkweather-Moore

New York
Amérique du Nord
Amérique du Sud
Australie
Nouvelle Zélande
Tasmanie
Mer de Ross
Pôle magnétique
Terre Victoria
?
Terre de la Princesse-Elisabeth
Antarctique

Dans le **Chapitre Seize : Le Rat Noir,** les investigateurs réalisent qu'ils ne se sont pas totalement débarrassés de la terrible menace. Des Graines Noires s'éveillent et s'en prennent aux passagers et à l'équipage. Le groupe doit découvrir le secret de ces Graines pour survivre.

Le **Chapitre Seize-B : La Statue Blanche** décrit le sort peu enviable de l'expédition Barsmeier-Falken, et de tout investigateur qui l'a rejointe.

Le **Chapitre Dix-Sept : Ab Initio** conclut le tragique voyage qui a démarré six mois plus tôt. Les investigateurs doivent y décider s'ils souhaitent tenir caché le plus important secret de la planète, et comment y parvenir.

Annexes

L'**Annexe 1 : Repères chronologiques** comprend la chronologie officielle de l'expédition de l'Université Miskatonic, le détail des événements de cette campagne par chapitres, et la liste des événements fixes.

L'**Annexe 2 : Manuel de l'Antarctique** comprend de nombreuses informations sur les vêtements polaires, les blessures, le climat, la maintenance des avions, l'escalade des montagnes Miskatonic, etc.

L'**Annexe 3 : Contexte détaillé** présente la plupart des secrets de cette campagne, revenant sur les Choses Très Anciennes et le Complexe, leur système d'écriture, la venue du Dieu Inconnu, et propose le texte inédit des quatre chapitres perdus des *Aventures d'Arthur Gordon Pym*.

L'**Annexe 4 : Données logistiques** comprend le détail de l'équipement de l'expédition Starkweather-Moore, montre comment la Gabrielle a été préparée à New York, et précise la logistique des vols jusqu'au Camp de Lake pour l'E.S.M. et l'E.B.F.

L'**Annexe 5 : Caractéristiques des Personnages Non-Joueurs** contient presque toutes les caractéristiques des personnages de cette campagne, quelques notices biographiques et plusieurs pages de portraits rassemblées. Il s'agit d'une longue annexe. Des nombreux membres de l'E.B.F., seuls ceux présents au Camp de Lake sont détaillés.

L'**Annexe 6 : Véhicules** laisse de côté la *Gabrielle*, dont la description est disponible dans le Chapitre Quatre-B, page 102. Elle inclut des notices et illustrations pour le *Tallahassee*, la *Wilhelmina*, six modèles d'avions et un chasse-neige.

L'**Annexe 7 : Guide la Cité** fournit une description détaillée de la Cité des Choses Très Anciennes

L'**Annexe 8 : Bestiaire** décrit les différentes formes de vie rencontrées tout au long de l'aventure, depuis les Choses Très Anciennes jusqu'aux Larves d'Ubbo-Sathla.

L'**Annexe 9 : Documents destinés aux joueurs** reprend tous les documents numérotés et disséminés dans ce livre, quelques encarts supplémentaires, et offre quelques suggestions à propos d'autres éléments utiles.

Une toile inextricable

Par-delà les Montagnes Hallucinées peut être joué seul (comme une longue aventure), ou

comme épisode d'une campagne en cours. Les gardiens doivent s'attendre à ce que chaque chapitre dure à peu près une journée complète de jeu, pour une durée totale de quinze à vingt sessions minimum. Les investigateurs peuvent être créés pour l'occasion, mais le gardien peut aussi autoriser les joueurs à choisir l'un des membres de l'expédition Starkweather-Moore, dont la description et les statistiques peuvent être étudiées dans l'Annexe 5 : Caractéristiques des personnages non-joueurs, page 526. Les équipiers suivants peuvent être utilisés en tant qu'investigateurs :

- Pierce Albemarle
- Morehouse Bryce
- Timothy Cartier
- Maurice Cole
- Hidalgo Cruz
- Albert Gilmore
- Lawrence Longfellow
- Tomás Lopez
- Douglas Orgelfinger
- Charlene Whitston

Les gardiens qui souhaitent intégrer *Par-delà les Montagnes Hallucinées* au sein d'une campagne existante devraient procéder graduellement, mettant au courant les investigateurs du recrutement des différents membres de l'équipe au fur et à mesure que les dirigeants de l'expédition la préparent. Les investigateurs pourront être impliqués dans l'intrigue de différentes manières, telles que :

- Les personnages ayant des compétences appropriées dans le domaine scientifique ou dans les techniques de survie peuvent être invités à rejoindre l'expédition par le professeur Moore.
- Les investigateurs peuvent compter des amis intimes ou de la famille parmi l'équipe de l'expédition antarctique de l'Université Miskatonic de 1930. Que ceux-ci soient revenus sains et saufs ou qu'ils soient morts au Camp de Lake, le tragique destin de l'équipe de Lake soulève suffisamment de mystères pour qu'un second voyage s'impose.
- Les investigateurs ayant étudié ou enseigné à l'Université Miskatonic peuvent avoir découvert d'étranges indices dans les effets ramenés par les survivants de l'expédition de 1930 : ces restes troublants peuvent les amener à penser que quelque chose a été délibérément dissimulé dans la Glace.
- Les personnages peuvent être en possession de documents ou de souvenirs écrits par Pym, Peters, ou d'autres explorateurs d'antan qui les convainquent que Lake a découvert plus que des fossiles.
- Les investigateurs expérimentés ayant été fréquemment exposés au Mythe peuvent obtenir des informations provenant d'autres sources, comme les Yithiens ou les Mi-Go, à propos de la présence des Choses Très Anciennes sur la banquise australe.

Il s'agit juste de quelques idées. Les vôtres ont toutes les chances d'être meilleures. Le processus de recrutement est détaillé dans le Prologue et le Chapitre Un. Le gardien doit lire attentivement ces chapitres avant de démarrer le jeu : ils présentent de nombreuses recommandations utiles pour aider les joueurs à créer leurs personnages.

Aussi forte que soit la tentation, ne permettez pas à vos joueurs de rejoindre les expéditions Lexington ou Barsmeier-Falken. Ces autres groupes doivent apparaître sous une lumière sinistre aussi longtemps que possible, et la fin de l'aventure leur réserve un sort bien pire que celui du groupe Starkweather-Moore.

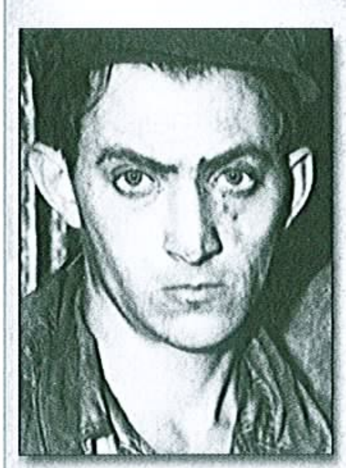
Danforth

La détermination de Paul Danforth, survivant à moitié fou de la désastreuse expédition de l'Université Miskatonic de 1930, constitue l'un des éléments moteurs de cette aventure. La mission désespérée qu'il s'est attribuée est d'empêcher la divulgation d'informations sur les Choses Très Anciennes et leur Cité au monde civilisé. À cette fin, il organise un grand nombre des incidents dont sont victimes les investigateurs au fur et à mesure que le scénario progresse.

Peu enclin à rejoindre l'E.S.M., où il court le risque d'être reconnu par le professeur Moore, Danforth a réussi à se faire engager comme pilote par l'expédition Lexington, sous le pseudonyme de « Kyle Williams ». Il est persuadé qu'en tant que membre de cette équipe, il sera capable de l'empêcher d'atteindre les Montagnes Hallucinées ou d'explorer les terres qui les entourent. Par sa faute, les hommes et les femmes de cette expédition deviennent la proie de cauchemars, d'incidents et finalement de démence et d'actes de sabotage dans le Chapitre Sept.

Mais Danforth n'ignore pas qu'il lui est impossible de stopper l'une des expéditions tandis qu'il accompagne l'autre. C'est pourquoi il engage des saboteurs pour empêcher l'équipe Starkweather-Moore d'atteindre son but. L'homme roux qui embauche l'incendiaire Jerry Polk dans le Chapitre Quatre n'est autre que Danforth déguisé ; c'est aussi lui qui soudoie Henning, le steward du Chapitre Cinq, pour commettre son méfait ; et finalement, lorsqu'il n'aura plus rien à perdre, il sabotera lui-même un avion dans la Cité, au Chapitre Dix, afin d'être sûr que personne ne survive et ne revienne à la civilisation.

Danforth/Williams est un personnage intéressant et un bon faire-valoir pour le gardien. Ses préoccupations sont avant tout dictées par le bien de l'humanité tout entière, et en définitive les investigateurs pourraient en venir à partager ses objectifs. Un soin particulier doit cependant être mis à ce que les personnages ne soient jamais trop longtemps en compagnie de « Williams », pour éviter que son instabilité et ses connaissances ne soient découvertes prématurément.



Danforth était un lecteur passioné de littérature fantastique et particulièrement de Poe.

Sur la piste d'Arthur Pym

D'autres incidents ne sont pas liés aux manigances de Danforth. L'expédition Barsmeier-Falken et son armateur, Albrecht Loemmler, ont d'autres objectifs en vue. Ils cherchent à exhumer les restes de la civilisation découverte par Arthur Gordon Pym en 1832 et à profiter de sa technologie et de ses ressources. Ils sont responsables de la mort de J. B. Douglas au Chapitre Deux, de l'enlèvement de Nicholas Roerich au Chapitre Trois, et sont impliqués dans le mystère entourant la mort du père d'Acacia Lexington en 1921. Rilke, le chercheur à la solde des Affairistes, met de l'huile sur le feu en recherchant la source de toute vie dans la Cité des

Choses Très Anciennes, au Chapitre Dix-C. Les Affairistes de Loemmler ne sont pas des cultistes ni même de réels ennemis. Ce sont des hommes pragmatiques qui sont à la recherche d'un profit substantiel et bien décidés à s'en emparer lorsqu'il se présentera. Cependant, leur détermination à exploiter les secrets des Choses Très Anciennes expose l'humanité à de grands dangers. Ce conflit pourrait alors s'étendre bien au-delà de la dernière page de *Par-delà les Montagnes Hallucinées.*

Lectures Conseillées

Le gardien devrait lire intégralement la nouvelle originale de Lovecraft, *Les Montagnes Hallucinées*, avant de démarrer le jeu. Il s'agit du témoignage du professeur Dyer, de l'expédition de l'Université Miskatonic de 1930. Ce texte est le précurseur direct de ce scénario. Dans cette campagne, il est nommé le *Texte Dyer*. Le gardien est encouragé à se familiariser avec les événements, les personnages et les sensations qui y sont décrits. Cette nouvelle comprend de nombreux détails d'ambiance, trop abondants pour être inclus ici.

Le gardien doit également lire *Les Aventures d'Arthur Gordon Pym* par Edgar Allan Poe. On dit que Lovecraft s'est énormément inspiré de ce conte fantastique pour écrire sa propre nouvelle, et de plus les chapitres finaux guident les agissements des Affairistes de Loemmler. Ces deux œuvres contiennent des éléments qui figurent au premier plan de ce scénario. Elles peuvent être obtenues et lues par les investigateurs en cours de jeu. Le gardien doit les avoir avec lui en permanence. Un résumé de chacun des récits est présenté plus loin dans ce livre.

Le gardien est fortement encouragé à s'imprégner des annexes. La plus grande partie des articles qui les composent ne figure pas dans le corps des chapitres de la campagne, et ils n'y sont le plus souvent pas signalés. Le Manuel de l'Antarctique et le Guide de la Cité, pour ne citer qu'eux, fournissent des informations indispensables au déroulement du jeu. Les biographies de Starkweather, Moore et Lexington dans l'Annexe 5, par exemple, sont de la plus haute importance, de même que la digression intitulée « L'origine de la querelle ».

Outre ces références directement liées à l'intrigue de la campagne, le gardien désirant s'imprégner de l'ambiance propre aux grandes expéditions antarctiques du début du siècle (voir l'Histoire de l'exploration antarctique dans l'Annexe 2 : Manuel de l'Antarctique) est renvoyé aux œuvres ci-dessous. La majeure partie d'entre elles est constituée, sans surprise eu égard à la place prépondérante des explorateurs anglo-saxons dans les premières explorations antarctiques, de références publiées originellement en anglais. Leur traduction est fournie dès que possible, mais en son absence, le titre est indiqué en italique. Enfin, ont été privilégiés les textes de poches, et d'édition récente, même si beaucoup n'ont pas connu de réimpression depuis longtemps.

Parmi les pionniers de la conquête du dernier continent, l'américain Richard E. Byrd est l'un de ceux qui ont laissé l'empreinte la plus vive. Son survol inédit du pôle en 1930, puis sa seconde expédition, quatre ans plus tard, l'un et l'autre documentés au travers de récits d'aventure abondamment détaillés, qui furent de formidables best-sellers en leur temps, font de lui une référence majeure, et prioritaire, pour tout gardien désirant maîtriser cette campagne. Cette bibliographie s'ouvre donc par trois ouvrages de cet auteur. Des détails supplémentaires sur Byrd sont fournis dans l'Annexe 2.

Gardien, tout est entre vos mains désormais. Le reste de l'aventure dépend de vous : amusez-vous bien et bon courage !

Chaz et Jan Engan
Berkeley, Californie - Juin 1998 et août 2006

Little America, Richard E. Byrd, 1930. Un excellent compte rendu technique de sa première expédition en Antarctique : la première de son genre à employer les avions d'une manière significative. Ce livre est épuisé depuis longtemps, mais on le trouve encore facilement d'occasion. Putnam, NY & London.

Discovery, Richard E. Byrd, 1935. Le compte rendu de la seconde expédition, exactement contemporaine à celle de Starkweather-Moore. Ce texte comblerait le gardien le plus simulationniste, donnant les indications les plus précises sur le climat de l'année 1933-34, la technologie, la géographie de la Baie des Baleines, etc. Putnam, NY & London.

Alone, The Classic Polar Adventure, Richard E. Byrd, 1938, 2003. L'épopée solitaire de Byrd au sein de la station météorologique où il faillit perdre la vie, et comme les chapitres manquants du volume précédent. Il est aisément disponible dans une récente réédition de poche, Shearwater Books.

Ces trois volumes fondamentaux peuvent être complétés par les lectures suivantes, relatives aux temps pionniers des explorations antarctiques :

Le Pire Voyage au Monde, Apsley Cherry-Garrard, 1922, 2008. Le récit épique de l'Expédition Terra Nova (1910-12) au cours de laquelle Scott trouva la mort, battu de quelques jours dans la course au pôle qui l'opposait au norvégien Amundsen. Opportunément et tout récemment traduit, Paulsen.

Au Pays du Blizzard, L'Histoire de l'Expédition Antarctique Australienne 1911-1914, Sir Douglas Mawson, 1916, 2000. L'histoire de l'expédition de Mawson en Antarctique. Ce livre qui resta longtemps épuisé a été récemment réimprimé avec un avant-propos de Ranulph Fiennes. Paulsen.

Le Français au Pôle Sud, Jean-Baptiste Charcot, 2006. Le journal de l'expédition antarctique française 1903-05. José Corti.

Diary of the Terra Nova Expedition 1910-1912, Edward A. Wilson, 1972. Un compte rendu très utile du dernier voyage de Scott. Disponible d'occasion.

Scott's Last Voyage - Through the Antarctic Camera of Herbert Ponting, ed. par Ann Savours, 1974. Une magnifique description de l'expédition de Scott en 1911, incluant un grand nombre de photographies de Ponting. Praeger, NY.

The Endurance-Shackleton's Legendary Antarctic Expedition, Caroline Alexander, 1998. Photos inédites par F. Hurley, photographe de l'expédition. Un livre à grand succès. Knopf, NY (on trouvera en français sans trop de difficultés les exceptionnelles photographies de Frank Hurley, par exemple dans **L'Expédition Shackleton, Histoire d'une Survie**, Éditions du Chêne).

A ces textes portant spécifiquement sur l'exploration antarctique s'ajoute :

New Worlds to Conquer, Richard Halliburton, 1929. Un journal de voyages dans de nombreux endroits passionnants, dont une excellente description d'époque du canal de Panamá. Épuisé, mais on le trouve fréquemment d'occasion. Bobbs-Merrill.

Dramatis Personae

Les personnages qui suivent jouent un rôle de premier ordre dans *Par-delà les Montagnes Hallucinées* :

Les Affairistes Un groupe de soutien financier européen – principalement allemand – pour qui les potentielles richesses fossiles de l'Antarctique sont d'un intérêt prioritaire. Ils financent l'E.B.F. Les investigateurs ne rencontreront aucun membre de ce consortium durant cette campagne. Sothcott et ses hommes du Chapitre Trois sont leurs agents.

Josef Barsmeier Leader de l'expédition antarctique Barsmeier-Falken de 1933, il a l'intention d'explorer la région inconnue qui donne sur la mer de Weddell, à la recherche de ressources à exploiter.

Paul Danforth Etudiant diplômé de l'Université Miskatonic et pilote au sein de l'expédition organisée par cette institution en 1930. Avec le professeur Dyer, il est le seul à avoir vu ce que cachent les Montagnes. Cette expérience a entraîné son hospitalisation pour dépression nerveuse. Ayant désormais recouvré sa santé mentale, il consacre ses efforts à empêcher quiconque de s'aventurer au-delà des Montagnes. Il s'engage dans l'expédition Lexington sous le nom de Kyle Williams.

William Dyer Géologue et leader de l'expédition antarctique de l'Université Miskatonic en 1930. Lui et Danforth ont franchi les montagnes Miskatonic et en sont revenus vivants. Il est en congé sabbatique de l'Université ; sa localisation actuelle est inconnue.

Klaus Falken Leader de l'expédition antarctique Barsmeier-Falken de 1933, il désire retrouver des artéfacts laissés par les habitants antédiluviens de l'Antarctique décrits dans *Les Aventures d'Arthur Gordon Pym*.

Percy Lake Biologiste et explorateur au sein de l'expédition de l'Université Miskatonic de 1930, il a découvert les restes de nombreux êtres végétaux et animaux inconnus de la science dans les contreforts des montagnes Miskatonic, avant d'être tué ainsi que toute son équipe dans une soudaine tempête.

Acacia Lexington Héritière millionnaire et globe-trotter, elle désire être la première femme à atteindre le pôle Sud. Elle entretient une rivalité de longue date avec James Starkweather.

Percival Lexington Riche financier, décédé ; père d'Acacia Lexington. P. W., comme on le surnommait, est mort dans des circonstances mystérieuses en 1921 : on a conclu à un suicide. C'est le dernier possesseur connu du récit complet d'Arthur Pym.



Albrecht Loemmler Industriel allemand millionnaire, il a bâti une fortune colossale durant l'inflation galopante du début des années 1920. Doté de nombreuses relations, dont des amis hauts placés au sein du gouvernement allemand, Loemmler utilise l'expédition Barsmeier-Falken pour rechercher les preuves que les conclusions non publiées de Pym, qu'il a acquises auprès de P. W. Lexington peu avant la mort de celui-ci, sont véridiques. Loemmler dispose d'importants soutiens économiques en Allemagne (voir Les Affairistes, ci-contre).

Johann Meyer Responsable de l'équipe de l'E.B.F. au Camp de Lake, le Doktor Meyer a lu le *Texte Dyer* et les chapitres manquants de Pym, mais n'est pas préparé à affronter l'horreur qui lui sera révélée lorsqu'il parviendra à la Tour.

William Moore Géologue et professeur à l'Université Miskatonic, l'un des responsables de l'expédition antarctique Starkweather-Moore nouvellement formée. Moore a l'intention de retourner à la dernière demeure de son ami Percy Lake et de découvrir la véritable raison de son décès.

Albert Priestley Photographe et réalisateur de cinéma, il est le bras-droit d'Acacia Lexington dans son exploration de l'Antarctique. Priestley projette de réaliser un documentaire sur le voyage spectaculaire de l'expédition Lexington et ses découvertes marquantes.

Arthur Pym Un jeune marin du XIX[e] siècle dont le compte rendu des voyages en Antarctique a été tourné en fiction par Edgar Allan Poe. Pym est mort mystérieusement en 1837. Son livre, *Les Aventures d'Arthur Gordon Pym*, n'a été publié que dans des versions incomplètes.

Ernst Dieter Rilke Biologiste et occultiste de l'expédition Barsmeier-Falken, Rilke recherche l'origine de la vie sur Terre. Il est certain de trouver des réponses dans la Cité des Choses Très Anciennes.

Nicolas Roerich Sculpteur et peintre respecté, philanthrope cosmopolite, ses tableaux rappellent à Dyer ce qu'il a pu observer au cœur des montagnes Miskatonic.

James Starkweather Explorateur mondialement connu et spécialiste des environnements sauvages, c'est l'un des responsables de l'expédition Starkweather-Moore de 1933. Starkweather a pour objectif d'explorer les terres inconnues au-delà des montagnes Miskatonic. Il est depuis longtemps le rival déclaré d'Acacia Lexington, et fera tout son possible pour être le premier à atteindre ces territoires vierges.

Ce que le monde sait de l'expédition antarctique menée par l'Université Miskatonic

(1930-1931)

La plus grande partie de ce qui suit a été révélée au grand public via la puissante station radio-émettrice de l'*Arkham Advertiser* située à Kingsport Head, dans le Massachussetts.

L'expédition a débarqué sur l'île de Ross, dans la mer du même nom. Après plusieurs vérifications sur l'équipement de forage et des explorations du mont Erebus ainsi que d'autres points d'intérêts locaux, l'équipe au sol, constituée de 20 hommes, 55 chiens et de matériel, a construit un camp semi-permanent sur une barrière située à proximité, avant de préparer les cinq gros avions Dornier au décollage.

Employant quatre des aéroplanes (le cinquième étant gardé en réserve au camp sur la barrière), l'équipe établit un deuxième camp de base sur le plateau polaire, de l'autre côté du sommet du glacier Beardmore (Latitude 86°7' Longitude Est 174°23'), et s'employa à explorer le sous-sol des environs en utilisant du matériel de forage et de dynamitage. Du 13 au 15 décembre 1930, Pabodie, Gedney et Carroll escaladèrent le mont Nansen. De nombreux fossiles du plus grand intérêt furent découverts durant la campagne d'excavation.

Le 6 janvier 1931, Lake, Dyer, Pabodie, Daniels et une dizaine d'autres s'envolèrent directement vers le pôle Sud à bord de deux appareils. À une reprise, ils furent contraints de se poser durant plusieurs heures pour cause de vents violents. D'autres vols d'observation furent réalisés vers des lieux de moindre intérêt durant toute la semaine qui précéda et celle qui suivit cette sortie.

Le planning de l'expédition envisageait de déplacer toute l'opération de 800 kilomètres vers l'est à la mi-janvier, dans le but d'établir une fois pour toutes si l'Antarctique formait un seul continent ou bien deux. Durant cette période, le grand public apprit que Lake, le biologiste, avait milité énergiquement pour qu'une mission d'exploration vers le nord-ouest soit organisée avant le déménagement du camp de base. En conséquence, au lieu de décoller vers l'est le 10 janvier comme prévu, l'équipe resta sur place tandis que Lake, Peabodie et cinq autres explorateurs organisaient une expédition en traîneau vers ces terres inexplorées. Celle-ci s'étala du 11 au 18 janvier et fut une réussite scientifique complète, assombrie seulement par la perte de deux chiens lors de la traversée d'une grande arête de glace. Durant la même période, un abondant matériel et de nombreux bidons de carburant furent amenés par avion aux membres de l'équipe restés au camp du glacier Beardmore.

Le plan d'action officiel de l'expédition fut à nouveau modifié par la décision d'envoyer une importante équipe vers le nord-ouest, sous la direction de Lake. Cette équipe quitta le glacier Beardmore en avion le 22 janvier, et envoya par radio transmetteur de nombreux comptes rendus à l'*Arkham*, afin que celui-ci puisse les diffuser au monde entier. L'équipe était constituée de 4 avions, 12 hommes, 36 chiens et de tout le matériel de forage et de dynamitage. Plus tard dans la journée, la mission atterrit à 500 kilomètres à l'ouest ; les hommes creusèrent et dynamitèrent le sous-sol jusqu'à découvrir de nouveaux échantillons, notamment des fossiles de l'époque cambrienne particulièrement intéressants. Encore plus tard, l'équipe de Lake annonça avoir en vue une nouvelle chaîne montagneuse, plus haute que toutes celles connues en Antarctique jusqu'à présent. Sa position approximative était de latitude 76°15' et de longitude Est 113°10'. Ils la décrivirent comme une chaîne de très grandes proportions, et certains indices laissaient supposer l'existence de phénomènes volcaniques. L'un des avions fut forcé de se poser sur ses contreforts et fut endommagé lors de l'atterrissage. Deux autres avions se posèrent à proximité et installèrent le camp, tandis que Lake et Carroll prirent quelque temps pour longer de près les sommets à bord du quatrième appareil. Ils mentionnèrent avoir vu sur les plus hauts pics des formations singulières en forme de cubes, des colonnes et des entrées de caverne, le tout d'étrange aspect. Lake estima que les points culminants de la chaîne montagneuse devaient atteindre 10 000 mètres. Dyer contacta les navires et ordonna aux équipages de préparer l'envoi de grandes quantités de matériel à un nouveau camp de base qui serait installé au pied de cette chaîne montagneuse jusqu'alors inconnue.

23 janvier. Lake fit des remarques sur la possibilité de rencontrer de violents ouragans dans la région, et annonça qu'ils débutaient de nouveaux essais de forage près du nouveau camp. On décida que l'un des avions retournerait au camp du glacier Beardmore pour récupérer les hommes restant ainsi que tout le carburant qu'il pourrait transporter. Dyer affirma à Lake que lui et ses hommes seraient prêts en 24 heures.

Le reste de la journée fut rempli de nouvelles fantastiques et révolutionnaires, qui ébranlèrent le monde scientifique. Une tête de foret avait mis à jour une grotte, et la dynamite avait permis de dégager une ouverture suffisamment large pour y entrer. L'intérieur de la grotte calcaire s'était révélé contenir une pléthore de magnifiques fossiles. À partir de cette découverte, les messages ne furent plus délivrés directement par Lake mais dictés d'après les notes qu'il écrivait sur le site d'excavation et envoyait au transmetteur par un messager.

Dans l'après-midi, les comptes rendus se succédèrent. Un nombre époustouflant de spécimens avait été découvert dans la grotte, certains d'entre eux remontant aux ères siluriennes et ordoviciennes, tandis que d'autres ne remontaient qu'à la période oligocène. Rien ne datait de moins de 30 millions d'années. Fowler découvrit des empreintes triangulaires striées sur une strate fossile de l'époque comanchienne dont la parenté avec d'autres découvertes par Lake lui-même dans une ardoise archéenne, ailleurs sur le continent, était indiscutable. Ils en conclurent que les auteurs de ces stries étaient les membres d'une espèce qui s'était perpétuée sans autre changement que des modifications morphologiques mineures durant une période de 600 millions d'années – et qui était « déjà évoluée et spécialisée voilà mille millions d'années, quand la planète était jeune et encore peu de temps auparavant inhabitable pour n'importe quelle forme de vie ou structure protoplasmique normale. Reste à savoir quand, où et comment un tel développement biologique a pu avoir lieu. »

Plus tard le même soir. Orrendorf et Watkins découvrirent un fossile monstrueux en forme de tonneau, de nature totalement inconnue. Les sels minéraux avaient apparemment conservé le spécimen avec un minimum de calcification depuis une date indéterminée. Les tissus avaient conservé une étonnante souplesse, bien qu'ils fussent extrêmement résistants. La créature mesurait 1 m 80 d'un bout à l'autre et possédait ce qui semblait être des nageoires ou des ailes membraneuses (suivent d'autres détails trop nombreux pour être retranscrits ici). Étant donnée la nature unique de la découverte, tout le monde fut envoyé dans les grottes à la recherche de traces supplémentaires de cette nouvelle espèce.

Peu avant minuit. Lake révéla au grand public que les étranges animaux en forme de tonneaux étaient les mêmes créatures que celles qui avaient laissé les étranges empreintes triangulaires dans les roches des époques archéenne à comanchienne. Mills, Boudreau et Fowler découvrirent un lot de treize autres spécimens à douze mètres de l'ouverture, mêlés à des sculptures de stéatite curieusement arrondies et en forme d'étoiles. Plusieurs de ces créatures étaient en bien meilleur état que le premier spécimen, avec des portions de têtes et de pieds qui convainquirent Lake que ces êtres étaient bien à l'origine des empreintes (suit une description anatomique extrêmement détaillée). Lake prit alors la décision de disséquer une créature, puis de prendre un peu de repos avant de rencontrer Dyer et les autres un ou deux jours plus tard.

Le 24 janvier, 3 heures du matin. Lake envoya un message pour signaler que les quatorze spécimens avaient été transportés par traîneau depuis le site d'excavation jusqu'au camp, et déposés dans la neige. Les créatures étaient étonnamment pesantes et résistantes. Lake tenta une première dissection sur l'un des spécimens les mieux conservés, mais comprit qu'il ne parviendrait pas à pratiquer les incisions nécessaires sans une certaine brutalité, ce qui risquait de détruire les structures les plus fines, précisément celles qu'il souhaitait étudier. Il en fit donc amener un autre en moins bon état, ce qui lui donna par la même occasion un accès plus aisé à l'intérieur de la créature (nombreux détails : systèmes vocaux ; système nerveux d'une grande sophistication ; odeur particulièrement écœurante ; organes sensoriels étranges et complexes). Il surnomma plaisamment ses trouvailles les « Anciens ».

Dernier contact, vers 4 heures du matin. Des vents violents se levèrent, et tout le monde fut réquisitionné au Camp de Lake afin de monter des barricades de neige improvisées à même de protéger chiens et véhicules. Une tempête étant probablement à venir, les trajets aériens n'étaient plus possibles pour le moment. Lake alla se coucher, épuisé.

On ne reçut plus aucun mot du Camp de Lake. La tempête fut si violente qu'elle menaça même d'engloutir le camp de Dyer sous la neige. Durant les premières heures, on imagina que les radios de Lake étaient en panne, bien que le silence prolongé des quatre transmetteurs fût très inquiétant. Dyer fit appeler l'avion de réserve de McMurdo afin de le rejoindre au glacier Beardmore dès que la tempête se serait apaisée.

25 janvier. La mission de secours de Dyer quitta le glacier Beardmore avec dix hommes, sept chiens, un traîneau et beaucoup d'espoir. Leur avion, piloté par McTighe, décolla à 7 h 15 du matin. Plusieurs bourrasques d'altitude rendirent le trajet difficile. McTighe déclara qu'il avait atterri au Camp de Lake à midi et que l'équipe de secours était arrivée sur les lieux saine et sauve.

16 heures, le même jour. Les hommes de Dyer diffusèrent une annonce radio : tous les membres de l'équipe de Lake avaient été tués et le camp presque totalement détruit par les vents incroyablement violents de la nuit précédente. Le corps de Gedney était porté disparu, probablement emporté par le vent ; les autres explorateurs avaient été retrouvés morts et si mutilés par les éléments que le transport des corps était rendu impossible. Aucun des chiens n'avait non plus survécu ; les chiens de Dyer, quant à eux, étaient très nerveux aux alentours du camp et singulièrement autour des quelques restes des spécimens découverts par Lake. Les fragments restants de cette nouvelle espèce – les « Anciens » du biologiste – étaient endommagés, mais suffisamment complets pour attester que les descriptions du scientifique avaient très certainement été tout à fait précises. Il fut décidé qu'une équipe de reconnaissance prendrait place dans un avion allégé pour survoler les plus hauts sommets de la chaîne montagneuse, avant que tout le monde ne rentre au camp de base.

26 janvier. Tôt le matin, un compte rendu de Dyer relata son expédition avec Danforth dans les montagnes. Il décrivit l'incroyable difficulté qu'ils eurent à atteindre une altitude suffisante pour franchir les cols les plus bas, à 7 300 mètres. Il confirma l'opinion de Lake selon laquelle les sommets les plus hauts étaient d'une strate très primitive, intacte depuis au moins l'époque comanchienne. Il parla des formations en cubes sur les flancs des montagnes, et mentionna que certains des défilés repérables devaient permettre la traversée à pied, bien que la raréfaction de l'air à ces altitudes constitue un réel problème. Dyer décrivit le versant de l'autre côté des montagnes comme un « super-plateau haut et vaste aussi ancien et immuable que les montagnes elles-mêmes – six mille mètres de haut, avec des formations rocheuses grotesques en saillie à travers une mince couche glaciaire, et des contreforts bas échelonnés entre la surface du plateau et les à-pics des plus hauts sommets. » Les hommes de Dyer passèrent la journée à enterrer les corps et à récolter les livres et les notes rescapés, en prévision du voyage de retour.

27 janvier. L'équipe de Dyer revint au glacier Beardmore par un vol sans escale à bord de trois aéroplanes : celui par lequel ils étaient venus, et les deux appareils les moins endommagés parmi les quatre emmenés par Lake.

28 janvier. Les avions furent de retour au détroit de McMurdo. L'expédition rangea tout son matériel et quitta les lieux rapidement.



La campagne en résumé

Cette colossale campagne, basée sur *Les Montagnes hallucinées* de Howard Phillip Lovecraft et *Les Aventures d'Arthur Gordon Pym* d'Edgar Allan Poe, transporte un groupe d'investigateurs aux confins de l'Antarctique, sur les traces d'une expédition mystérieusement disparue. Là, sur la Glace éternelle, ils devront compter sur leurs talents d'enquêteurs et d'explorateurs sans succomber aux dangers ni à la folie. Ils s'aventureront lentement et inexorablement vers l'horreur, et se retrouveront aux prises avec une civilisation antédiluvienne aux desseins qui les dépassent. La campagne couvre tous les événements survenant depuis les préparatifs de l'expédition jusqu'au retour au pays. Elle est divisée en cinq livres : New York, L'océan, La Glace, La Cité et La fuite.

Livre I : New York

Les investigateurs s'engagent dans l'expédition Starkweather-Moore, entreprise ambitieuse ayant pour objectifs d'explorer les régions encore inconnues des terres antarctiques et de retrouver la trace de l'expédition Miskatonic, dont la majorité des membres ont disparu trois ans plus tôt.
Le 1er septembre 1933, quelques jours avant le grand départ, tous les membres de l'expédition se rassemblent à New York.
Tandis que les investigateurs remplissent avec peine les tâches qui leur sont confiées, l'expédition subit coups du sort et avaries à répétition. C'est en partie l'œuvre de Paul Danforth, un rescapé de l'expédition Miskatonic, qui a découvert les terribles secrets de l'Antarctique et tente par tous les moyens de dissuader quiconque d'y retourner.
Mais d'autres ennemis potentiels attirent leur attention : Acacia Lexington, rivale de longue date de James Starkweather, qui annonce son intention de fouler elle aussi la banquise antarctique, et les Affairistes, mécènes de l'expédition Barsmeier-Falken, qui recourent à des méthodes de malfrats pour mettre la main sur le *Texte Dyer*.

Livre II : L'océan

Quoi qu'ils aient eu le temps d'apprendre ou de faire durant leurs derniers jours à terre, le départ de la *Gabrielle* marque le début d'une grande aventure pour les investigateurs. A partir de maintenant, ils font partie intégrante de l'expédition Starkweather-Moore.
À mesure qu'ils se rapprochent du pôle Sud, leurs péripéties new-yorkaises semblent s'éloigner d'autant. Mais d'autres problèmes les attendent : Adam Henning, engagé par Danforth pour opérer de discrets sabotages durant la traversée, pourrait bien mettre un terme prématuré à l'expédition s'il n'est pas démasqué.
Après une escale à Melbourne, ce sont les éléments déchaînés et la banquise capricieuse qui prennent le relais pour empêcher la *Gabrielle* d'arriver à bon port. L'expédition atteint finalement la mer de Ross et entame le long déchargement du matériel, évitant la catastrophe de peu quand la banquise se rompt prématurément.

Livre III : La Glace

Les explorateurs établissent leur camp de base sur la barrière de Ross. Ils ne tardent pas à avoir des nouvelles de l'expédition concurrente menée par Acacia Lexington : une explosion a dévasté son campement, et Starkweather décide d'aller lui porter secours. Les deux expéditions ayant subi de lourdes pertes, Starkweather et Lexington se mettent d'accord pour unir leurs forces et partir ensemble au Camp de Lake, là où s'est déroulée la mystérieuse tragédie qui a mis fin à l'expédition Miskatonic.
Là-bas, ils sont rejoints par quelques membres de l'expédition Barsmeier-Falken, eux aussi avides de découvrir ce qui est réellement arrivé à Lake et à ses hommes, mais également guidés par d'autres intérêts secrets. L'horrible vérité se fait bientôt jour : les « Anciens » décrits par Lake ont bel et bien existé.
Les trois expéditions décident de franchir les Montagnes Hallucinées afin de contempler de leurs yeux l'antique cité dans laquelle le professeur Dyer s'était aventuré.

Livre IV : La Cité

Le *Belle* de Lexington, suivi du *Weddell* et de *l'Enderby* de Starkweather, traversent les montagnes Miskatonic. Les trois expéditions établissent des campements séparés dans la gigantesque cité des Choses Très Anciennes et commencent à explorer les ruines antédiluviennes, allant de découverte en découverte.
La Cité pose rapidement de multiples énigmes : des traces de vie, un brouillard envoûtant, des disparitions inexpliquées... C'est dans une atmosphère oppressante que les explorateurs parcourent de larges avenues et pénètrent dans d'imposants édifices aux formes déroutantes. Ils pourraient même faire d'horribles rencontres s'ils s'aventurent dans les profondeurs.
L'enlèvement de Starkweather par deux Choses Très Anciennes met un terme aux explorations : les investigateurs se lancent à sa rescousse, jusqu'à une immense tour noire où leur propre imprudence mettra l'humanité tout entière en danger.

Livre V : La fuite

Dans la panique qui suit la rupture du Piège Divin (voir l'encadré ci-contre), des membres de l'expédition Barsmeier-Falken s'emparent d'un avion et s'enfuient sans demander leur reste. Les investigateurs doivent les poursuivre pour les convaincre de ne pas révéler au monde le terrible secret que renferment la Cité et la Tour.
Ils sont mis simultanément face à plusieurs choix cornéliens. Ils doivent trouver un moyen de s'assurer que les fuyards garderont le silence ; ils découvrent le Camp de Lake

La survie en Antarctique

Dans cette campagne, l'Antarctique joue un rôle à part entière dans la mise en place de l'horreur. Cet environnement désespérément vide, qui provoque mirages et hallucinations, où chaque centimètre de peau laissé à découvert est brûlé par le froid, et où même la transpiration peut tuer, est capable à lui seul de terrasser un individu aussi bien physiquement que mentalement.
Les conditions d'enquête sont probablement sans commune mesure avec ce que les investigateurs ont connu jusqu'ici. Sans les membres et les ressources de leur expédition, ils ne pourraient même pas survivre. Cela implique que leur marge de manœuvre sera limitée, mais aussi que leurs choix seront d'autant plus décisifs.
Il est conseillé au gardien de se familiariser avec les informations contenues dans l'Annexe 2 : Manuel de l'Antarctique. Ses descriptions du climat, des maladies et de l'équipement polaire, entre autres, permettront au gardien de bâtir une vision marquante de la Glace.

Chronologie

PROLOGUE

2 septembre 1930 : départ de l'expédition Miskatonic
24 janvier 1931 : tragédie au Camp de Lake
Mars 1933 : début de la campagne de recrutement de l'E.S.M.

LIVRE I

1er septembre : les membres de l'E.S.M. se rassemblent à New York
5 septembre : mort du capitaine Douglas
7 septembre : kidnapping de Roerich
8 septembre : incendie sur la *Gabrielle*. Départ du *Tallahassee*
11 septembre : départ de la *Gabrielle*

LIVRE II

20 septembre : traversée du Canal de Panama
25 septembre : sabotage de la chambre froide de la *Gabrielle*
28 septembre : empoisonnement des chiens de traîneau
12 octobre : escale à Melbourne
6 novembre : découverte du *Wallaroo*
14 novembre : débarquement sur la banquise

LIVRE III

20 novembre : camp de la barrière de Ross opérationnel. Explosion au camp Lexington
27 novembre : départ pour le Camp de Lake
1er décembre : arrivée de l'E.B.F. au Camp de Lake

LIVRE IV

4 décembre : traversée des montagnes Miskatonic, arrivée dans la Cité
10 décembre : enlèvement de Starkweather, exploration de la Tour

LIVRE V

11 décembre : Baumann, Rilke et Meyer secourus par l'E.B.F. au dépôt.
12 décembre : les Choses Très Anciennes assaillent les humains encore présents dans la Cité
13 décembre : l'E.B.F. vient en aide aux survivants du Camp de Lake
16 décembre : la *Gabrielle* et le *Tallahassee* quittent l'Antarctique
18 décembre : éveil des Animalcules au camp de base de l'E.B.F.
28 décembre : éveil des Animalcules à bord de la *Gabrielle*
30 décembre : arrivée de la *Gabrielle* à Dunedin

dévasté, et les survivants en attente de secours ; certains de leurs compagnons, restés en arrière dans la Cité, comptent aussi sur eux. Quoi qu'ils fassent, au vu des pertes, les trois expéditions décident d'évacuer la banquise.
Les investigateurs peuvent prendre contact avec l'expédition Barsmeier-Falken, et être accueillis dans leur camp de la péninsule de Palmer. Ils peuvent aussi repartir à bord de la *Gabrielle* avec les rescapés de leur propre expédition. Dans les deux cas, les Graines du Dieu Inconnu leur réservent une dernière vision d'épouvante avant leur retour à la civilisation.

Quatre factions

Le conflit qui prend place *Par-delà les Montagnes Hallucinées* est autant celui de l'homme contre la nature, celui de l'homme contre les horreurs du Mythe, que celui de l'homme contre l'homme. L'élément humain est crucial pour l'histoire ; il la rend plausible et lui donne toute son envergure. Autant que possible, le gardien devrait mettre en scène les aspects les plus quotidiens de l'exploration, et non les sauter pour passer directement aux scènes marquantes de la campagne. Les cinq groupes figurant dans notre histoire sont liés entre eux par un réseau de méfiances, d'incertitudes et de rivalités. Ce sont :

- **L'expédition Starkweather-Moore (E.S.M.)** : une équipe de trente à quarante personnes menées par **James Starkweather,** explorateur de renom, et **William Moore,** professeur de géologie. Leur but est de lever le mystère entourant la mort de membres de l'expédition Miskatonic au Camp de Lake, de faire avancer la science en rapportant des échantillons des fossiles que Lake avait découverts, et d'explorer les contrées situées au-delà des montagnes Miskatonic. Le professeur Moore, qui connaissait personnellement plusieurs des disparus du Camp de Lake, veut connaître le fin mot de l'histoire. Il pense qu'il s'est passé quelque chose sur la Glace, et que les survivants ont caché la vérité.

- **L'expédition Acacia Lexington (E.A.L.)** : une équipe de quinze personnes, menée par **Acacia Lexington,** riche héritière et femme d'affaires. Les objectifs de Lexington sont d'être la première femme à explorer les terres antarctiques, de se poser au pôle Sud, et d'immortaliser son périple sur pellicule. Lexington et Starkweather entretiennent une rivalité de longue date, ce qui rend toute communication et coopération entre leurs deux groupes difficiles, jusqu'à ce que la nécessité les rapproche.

- **L'expédition Barsmeier-Falken (E.B.F.)** : une équipe fixe de 90 hommes, financée par un consortium industriel allemand et menée par **Josef Barsmeier,** un alpiniste renommé, et le **docteur Klaus Falken,** chimiste et ingénieur. En plus des visées scientifiques de leurs explorations, le but officiel de l'expédition est de sonder l'Antarctique à la recherche de ressources naturelles profitables pour l'humanité et rentables pour ses mécènes. Secrètement, l'expédition poursuit aussi les objectifs des Affairistes (voir ci-dessous).

- **Les Affairistes** : une coterie privée composée d'Européens fortunés et dirigée par **Albrecht Loemmler,** un industriel ayant des relations au sein du gouvernement allemand et de diverses sociétés occultes, dont la Thule Gesellschaft. Loemmler croit que les *Aventures de Pym* et ses chapitres finaux (qui n'ont jamais été publiés) sont véridiques, et que l'exploitation des hypothétiques savoirs et technologies des monstres de Pym pourrait être très lucrative. Il ordonne à l'E.B.F. de découvrir les sites décrits par Pym, et de collecter des échantillons de toutes formes de technologie qu'ils pourraient y trouver.

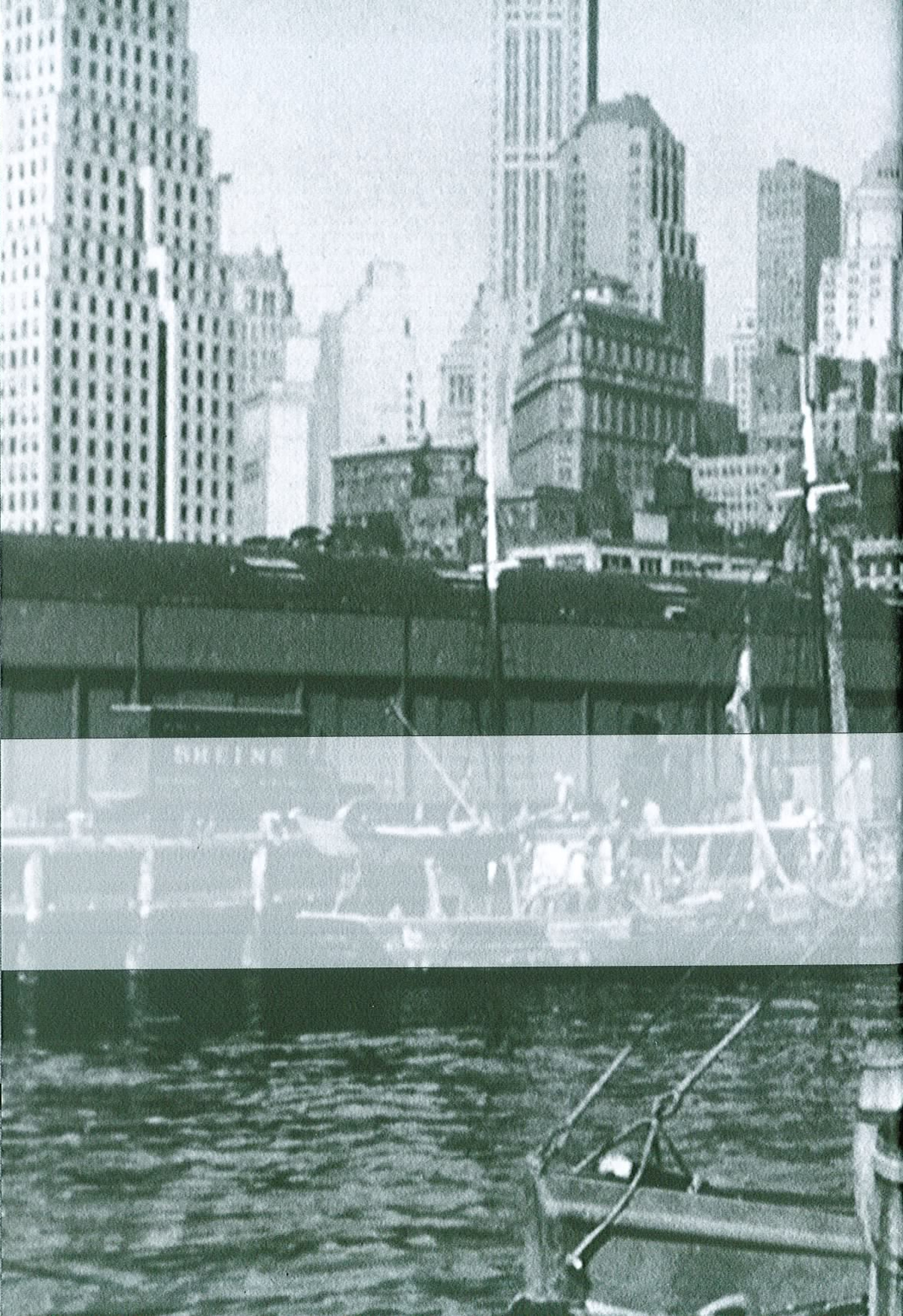
- **Dyer et Danforth** : ces deux survivants de l'expédition Miskatonic de 1930 cherchent chacun à leur manière à dissuader l'E.S.M. d'aller au Camp de Lake et à la Cité des Choses Très Anciennes. Dyer veut mettre en garde l'expédition en écrivant un compte rendu fidèle de son propre périple à l'intention de Moore, dans lequel il expose l'horrible vérité. Quant à Danforth, il a recours au sabotage et à la manipulation pour empêcher quiconque de mener à bien le voyage et de révéler les secrets de l'Antarctique au monde entier.

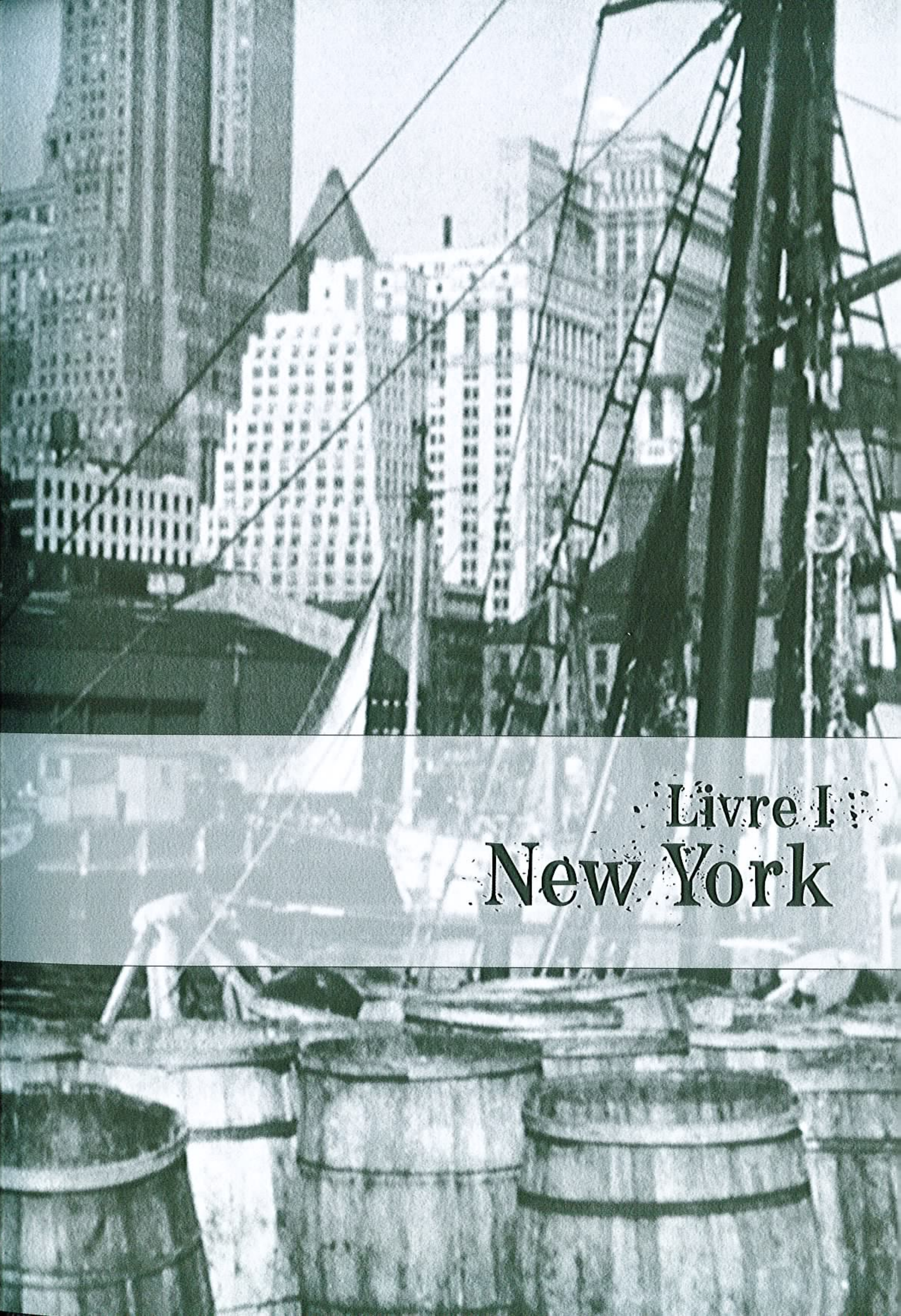
Le Piège Divin

Il y a des millions d'années, les Choses Très Anciennes vinrent sur Terre et y bâtirent d'immenses cités. Elles livrèrent bataille à de nombreux envahisseurs en mobilisant des énergies incommensurables. Au cours de l'une de ces guerres, elles forgèrent une arme terrible : le Grand Leurre.

C'est une construction gigantesque, constituée de montagnes entières modelées par les Choses et d'un réseau de conduits thermiques qui courent sous tout le continent antarctique. Deux éléments sont particulièrement importants : la Tour Noire, ou Complexe, ou encore Phare Antédiluvien, qui attire des entités extérieures, et le Piège Divin, ou Gouffre Gelé, qui les emprisonne. Ce colossal mécanisme a permis aux Choses Très Anciennes d'asservir de puissantes entités immatérielles afin d'utiliser leur énergie.
Mais un jour, une entité à la puissance aussi prodigieuse qu'inattendue (le Dieu Inconnu) fut happée par le Piège Divin. Sa force était telle que les Choses ne pouvaient ni la renvoyer d'où elle venait, ni la libérer, sous peine de détruire le monde.

Depuis, le Complexe et le Gouffre ont pour unique fonction de maintenir le Dieu Inconnu emprisonné. Mais le mécanisme, délaissé puis réparé avec des moyens de fortune par les Choses Très Anciennes, est usé. Il suffirait d'une main imprudente pour qu'il libère chaos et destruction sur le monde...
Pour de plus amples détails sur l'histoire des Choses Très Anciennes et le Piège Divin, voir l'Annexe 3 : Contexte détaillé.




Livre I
New York

Livre 1
New York

Où les investigateurs rejoignent l'expédition Starkweather-Moore, et entrevoient les secrets qui l'entourent.

En quelques mots...

Mai 1933. L'expédition Starkweather-Moore annonce son intention de braver le continent antarctique, sur les traces de l'expédition de l'Université Miskatonic. Après une campagne de recrutement de plusieurs mois, ses deux dirigeants rassemblent leurs recrues à New York quelques jours avant le départ du navire de l'expédition, la *Gabrielle*.

Mais avant de lever l'ancre, il reste de nombreux préparatifs à accomplir pour ne pas compromettre les chances de succès de l'expédition. Ces tâches sont d'autant plus difficiles qu'il devient bientôt flagrant que l'expédition souffre d'un réel manque d'organisation. Après l'annonce de la mise en place d'une autre expédition en Antarctique par Acacia Lexington, grande rivale de Starkweather, suivie de l'assassinat du capitaine Douglas, l'expédition se retrouve au cœur d'une tempête médiatique.

Les investigateurs se retrouvent bien malgré eux impliqués dans ces événements et, tout en essayant de percer les mystères qui entourent leurs prédécesseurs, leurs rivaux, et même leur propre expédition, ils doivent s'efforcer de ne pas trop attirer sur eux l'attention de la presse, voire de la police.

Implication des investigateurs

En plus de la procédure de recrutement habituelle, expliquée en détail dans le Prologue, d'autres investigateurs peuvent rejoindre l'expédition Starkweather-Moore en plusieurs occasions :

- Dans le Chapitre Un, après l'annonce de la mise en place de l'expédition Lexington, Starkweather est prêt à tout pour engager une femme dans son expédition, quelles que soient ses compétences, ce qu'il avait catégoriquement refusé jusque là.
- Au Chapitre Quatre, de nouvelles recrues peuvent être recherchées pour remplacer les hommes blessés dans l'incendie.

Enjeux et récompenses

Rejoindre l'expédition Starkweather-Moore

Une fois passé l'entretien d'embauche, les investigateurs auront fort à faire avant même que la *Gabrielle* ne quitte le quai. L'inventaire de la cargaison, bien que fastidieux, s'avèrera crucial pour la suite. Quant aux tâches de confiance, telles que l'accueil du capitaine Douglas, elles se révéleront plus délicates que prévues.

Enquêter sur l'expédition Miskatonic

Les investigateurs voudront peut-être profiter de ces derniers jours à terre pour se renseigner sur l'expédition qui les a précédés. À partir de documents de l'Université et des témoignages des survivants, ils pourront cerner les zones d'ombres de la version officielle.

Enquêter sur Lexington

La rivale de Starkweather, responsable toute désignée des incidents qui viennent perturber les préparatifs de la *Gabrielle*, va sans doute s'attirer la méfiance des investigateurs. Enquêter sur elle les conduira à assister à l'enlèvement de Roerich.

Les menaces de Danforth

Lettres anonymes, incendie de la *Gabrielle*, les hommes de main du rescapé de l'expédition Miskatonic s'activent sans relâche pour tenter de mettre un terme à l'E.S.M.

Ambiance

L'euphorie du départ devrait rapidement céder la place à un climat de tension et de suspicion. Les nouvelles recrues se rendent compte que l'expédition a de nombreux ennemis, bien décidés à stopper son voyage austral. Entre lettres d'avertissement mystérieuses, sabotages, meurtre et enlèvement, les investigateurs devront tant bien que mal démêler le vrai du faux, les alliés des rivaux, et apprendre à voir au-delà des apparences.



Fiche technique

Investigation	●●●●●
Action	●●●○○
Exploration	●●●○○
Interaction	●●●○○
Mythe	●○○○○
Style de jeu	Horreur Lovecraftienne
Difficulté	Éprouvé
Durée estimée	15 à 20 heures
Nombre de joueurs	6 (pictogrammes)
Type de personnages	Explorateurs
Époque	1933

À l'affiche

James Starkweather

L'irascible dirigeant de l'expédition Starkweather-Moore a pour lui son charisme et son expérience, des atouts majeurs pour récolter les fonds nécessaires à une telle entreprise. Mais son impétuosité n'a d'égale que sa désinvolture, ce qui peut rapidement exaspérer tout marin ou explorateur soucieux d'amener la *Gabrielle* à bon port. Les incidents qui émaillent le départ vont toutefois donner aux investigateurs autant d'occasions de rentrer dans ses bonnes grâces.

William Moore

Le codirigeant et la tête pensante de l'E.S.M. Beaucoup plus réfléchi et prévoyant que Starkweather, il passe son temps à tempérer la fougue de son confrère. Mais le duo qu'ils forment est plus soudé qu'il n'y paraît, et surtout complémentaire : le charisme de Starkweather est tout aussi important pour l'expédition que la clairvoyance de Moore.

J.B. Douglas

Capitaine qui guida la tragique expédition Miskatonic jusqu'aux eaux antarctiques en 1930, Douglas est harcelé depuis des mois par Starkweather, qui veut qu'il soit le capitaine de la *Gabrielle*. Arrivé depuis peu à New York, le capitaine Douglas est tué accidentellement par Walter Sothcott, un agent des Affairistes.

Nicholas Roerich

Célèbre peintre et sculpteur ayant réellement existé, Roerich est aussi un ami de William Dyer, l'un des survivants de l'expédition Miskatonic. Ce dernier lui a demandé de confier son compte rendu de l'expédition Miskatonic, le *Texte Dyer*, à Lexington ou Starkweather. Mais avant de pouvoir remplir sa mission, Roerich est kidnappé par des agents des Affairistes qui lui dérobent le précieux document.

Jerry Polk

C'est le responsable de l'incendie qui survient sur la *Gabrielle* quelques jours avant qu'elle ne largue les amarres. Il a en fait été engagé par Danforth pour ralentir les expéditions antarctique



Prologue

Introduction à l'aventure

En septembre 1930, une équipe de chercheurs de l'Université Miskatonic, à Arkham, prit la mer en direction de l'Antarctique, mue par d'audacieux espoirs d'exploration et de découverte. Les membres de cette expédition, financée par des fonds privés de la Fondation Nathaniel Pickman, quittèrent le port de Boston à bord de deux navires. Deux mois plus tard ils touchèrent terre en Antarctique, non loin de l'île de Ross. Vingt hommes, cinquante-cinq chiens et cinq grands avions Dornier furent débarqués sur la banquise. La mission de ces hommes consistait à étudier l'histoire géologique des dernières contrées inexplorées du globe terrestre, à dresser une cartographie aérienne de lieux où aucun homme n'avait jamais posé le pied, et à déterminer une fois pour toutes si l'Antarctique était en définitive formée d'un seul ou de plusieurs blocs continentaux.

Au commencement

Cette entreprise fut pour l'essentiel couronnée de succès. De novembre 1930 à la mi-janvier 1931, l'expédition progressa de réussite en réussite, étape après étape. Ses résultats étaient transmis quotidiennement au monde extérieur grâce à des navires-relais et à la grande station réceptrice de Kingsport Head, près d'Arkham. Des milliers de kilomètres carrés de territoires inexplorés furent survolés et cartographiés. Des explorations en traîneau et en avion menées par les professeurs Dyer et Lake permirent la collecte d'échantillons géologiques en de nombreux sites, répartis sur près d'un quart de la surface du continent. Des appareils de forage portables de dernière génération, conçus et manœuvrés par le professeur Pabodie, permirent d'extraire des prélèvements minéraux, aussi bien à grande profondeur dans la glace qu'à la surface, dans les roches antédiluviennes de ces terres stériles.

Néanmoins, ce n'est pas pour ses succès que l'Histoire a retenu l'expédition Miskatonic, mais bien pour sa fin tragique.

L'expédition fut brutalement interrompue au moment même où l'équipe semblait sur le point de remporter son triomphe le plus spectaculaire. Le 23 janvier, après avoir établi un camp avancé, une importante équipe d'exploration aéroportée menée par Lake, professeur de biologie, découvrit par accident un incroyable gisement de fossiles et d'ossements préhistoriques dispersés au sein d'une série de cavernes, au pied d'une chaîne montagneuse jusqu'alors inconnue. Ils explorèrent ces grottes durant deux journées entières et remontèrent à la surface échantillon après échantillon de fantastiques vestiges de l'histoire terrestre. Quelques-uns des spécimens exhumés par les équipes de Lake différaient radicalement de tous les êtres vivants découverts jusqu'alors par la science… Et par une incroyable combinaison des propriétés du froid extrême et du terrain calcaire, ils comprenaient des fragments intacts de tissus biologiques préservés depuis des millions d'années.

Les premiers comptes rendus de Lake provoquèrent la fébrilité du monde scientifique. Les photographies et les prélèvements qu'il avait réalisés jetaient les bases d'un renouvellement fondamental de nos connaissances du vivant. Les transcriptions des rapports relatant les premières dissections rudimentaires de Lake, transmises par radio, furent largement diffusées, et sont de nos jours disponibles dans toute bibliothèque scientifique digne de ce nom. Il avait sans aucun doute l'intention de révéler d'autres découvertes prodigieuses, toujours plus étonnantes… Mais ses efforts, si héroïques furent-ils, l'avaient épuisé, et lui et ses hommes décidèrent de prendre enfin du repos, après deux journées d'activité frénétique.

On n'eut plus jamais de nouvelles d'eux.

Durant l'après-midi du 24 janvier, un ouragan polaire d'une violence exceptionnelle balaya le camp avancé, tuant Lake et tous ses coéquipiers, et dispersant à jamais ses échantillons, ses notes et son équipement. Une mission de secours organisée le lendemain par Dyer, le responsable du camp de base, n'y trouva qu'un silence de mort, des fragments inutilisables de pièces mécaniques, et une poignée de restes émouvants de la tragédie. Aucun des hommes du Camp de Lake ne revint jamais chez lui. Quant aux rescapés de l'expédition, ceux qui étaient affectés au camp de base au moment de la tempête, ils repartirent vers le nord quelques jours plus tard.

Une deuxième chance

À présent, en 1933, une nouvelle expédition est en train de se constituer, avec pour destinations le campement de Lake et le sinistre plateau qui le surplombe.

L'explorateur britannique James Starkweather et le géologue américain William Moore ont uni leurs compétences pour affronter l'Antarctique. Les deux hommes ont une longue expérience des environnements hostiles : ils ont tous deux arpenté la chaîne de l'Himalaya, et Starkweather a également exploré la calotte arctique. Leur but avoué

est de se rendre dans les hauteurs glacées au cœur du continent et d'y poursuivre la mission que Lake et ses hommes ont entamée trois années plus tôt. Un entretien avec les deux responsables, rapporté par l'article de presse ci-dessous, résume les objectifs de l'expédition Starkweather.

Les deux partenaires rassemblent une équipe de scientifiques et d'experts techniques qu'ils estiment être à la hauteur des risques inhérents à cette expédition. Tout comme leurs prédécesseurs, ils ont l'intention d'utiliser l'avion pour se déplacer rapidement d'un point à un autre.

Recrutement

Starkweather parcourait la pièce de long en large, sa haute stature rayonnant d'un enthousiasme mal contenu. « Avez-vous lu la presse, Moore ? L'avez-vous lue, bonté divine ? » Une main solide balaya l'air d'un geste exagéré, en direction de la table couverte de journaux. Starkweather sourit, les yeux emplis d'une excitation fiévreuse : « Une fois notre but atteint, ils auront oublié jusqu'à l'existence d'une quelconque expédition Miskatonic ! »

Assis de l'autre côté de la pièce, Moore remonta ses lunettes sur son nez, conservant une expression tranquille et neutre. « Nous en avons encore trois à rencontrer ce matin », dit-il d'une voix calme. « L'un d'eux est une femme. » Il se tut pour feuilleter la grosse pile de documents posée sur ses genoux, à la recherche de quelque chose. « Ah ! voilà », dit-il en en retirant une feuille qu'il examina. « Une botaniste… de bonne réputation : Miss Charlene Whitston. » Starkweather se figea. « Une femme ? Une femme n'a pas sa place dans un tel voyage ! » Ses yeux se rétrécirent alors qu'il devenait pensif. « Au diable les plantes, Moore ! A-t-elle de l'argent ? »

Les premières mentions de l'expédition Starkweather-Moore dans les journaux remontent à mai 1933. Ces apparitions inaugurales prennent la forme de grandes photographies couleur illustrant de petits articles et montrant James Starkweather dans des poses d'aventurier, parfois accompagné d'un traîneau ou de chiens (Voir l'Aide de jeu P.2, « L'Antarctique sinon rien ! »). Les détails fournis sont plutôt rares, que ce soit dans la presse ou les dépêches d'agence, mais quelques faits ressortent clairement.

L'expédition appareille en septembre et sera de retour avant juillet.

Elle bénéficie d'un financement propre et ne dépend d'aucune université ou entreprise privée.

Les objectifs des membres de l'expédition sont l'exploration et la découverte, et non pas une recherche scientifique minutieuse.

La plupart de leurs explorations seront réalisées par voie aérienne.

« L'Antarctique sinon rien ! »

Un aventurier renommé tourne son regard vers les confins du globe

New York (AP) - L'aventurier James Starkweather, dont la réputation s'étend bien au-delà de nos frontières, a annoncé aujourd'hui qu'il conduirait une équipe de scientifiques et d'explorateurs dans les régions inconnues du continent antarctique, dès cet automne.

Starkweather, qui sera accompagné de William Moore, géologue de l'Université Miskatonic d'Arkham, Massachusetts, a l'intention de marcher sur les traces de l'expédition de l'Université Miskatonic, qui se déroula de 1930 à 1931, date de son tragique dénouement.

L'expédition Starkweather-Moore appareillera de New York en septembre prochain. À l'instar de leurs prédécesseurs, les membres de l'équipe emploieront des avions à longue portée afin d'explorer les terres vierges du grand Sud polaire, plus loin que n'importe qui auparavant.

« Atteindre le pôle Sud n'est pas notre préoccupation », a déclaré ce matin Starkweather durant une conférence de presse donnée depuis son hôtel new-yorkais. « De nombreuses personnes s'y sont déjà rendues. Notre intention est d'explorer des lieux que nul pied n'a jamais foulés, et d'y contempler ce qu'aucun homme encore de ce monde n'a jamais vu. »

L'expédition compte ne passer que trois mois en Antarctique. L'utilisation systématique d'aéroplanes pour la reconnaissance et le transport devrait permettre, selon Starkweather, de parcourir et de cartographier en quelques heures une étendue de territoire qui aurait demandé des jours d'exploration par des moyens traditionnels.

L'un des buts de l'expédition est de retrouver le camp avancé de l'expédition Miskatonic, dernière demeure du professeur Lake et de ses douze hommes. Ceux-ci furent les premiers à découvrir la chaîne des montagnes Miskatonic avant d'être décimés par une tempête foudroyante. Le relevé cartographique et l'ascension des sommets de cette chaîne, ainsi que la reconnaissance aérienne des territoires situés sur les versants opposés au Camp de Lake, constituent d'autres objectifs importants.

« Ces pics sont prodigieux », a déclaré Starkweather. « Ce sont les plus hautes montagnes du globe ! Ma mission est de conquérir ces sommets, d'en percer les secrets et de les partager avec l'humanité tout entière. »

« Nous avons le meilleur équipement que l'on puisse s'offrir. Nous ne pouvons que réussir. » Starkweather, âgé de 43 ans, est un vétéran de la Grande Guerre. Il a dirigé des expéditions dans les contrées sauvages de quatre continents. Il était présent à bord du vol transpolaire *Italia* dont le crash, peu avant la fin de son voyage au-dessus de la calotte glaciaire arctique, a été rapporté par les journaux du monde entier.

Moore, âgé de 39 ans, est professeur de géologie. Il occupe la Chaire Smythe de Paléontologie de l'Université Miskatonic, et possède une longue expérience des climats hostiles, acquise sur le terrain. Il a déjà pris part à des expéditions en Arctique ainsi que sur le plateau himalayen.

Aide de jeu P.2 : Pillar-Riposte - Édition de midi, 3 cents - 26 mai 1933



James Starkweather

43 ans, conférencier, guide, meneur de l'E.S.M.

APP	14	Prestance	70 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 1D4
Points de Vie	15
Santé Mentale	71

Compétences

Athlétisme :	
- escalade	65 %
- natation	45 %
Baratin	77 %
Crédit	45 %
Crise de colère	88 %
Discrétion	55 %
Écouter	55 %
Esquiver les questions	70 %
Flatter les reporters	75 %
Ignorer les Détails	88 %
Métier :	
- explosifs	35 %
- opérateur radio	30 %
Orientation	34 %
Persuasion	48 %
Pister	40 %
Pratique artistique :	
- écriture	74 %
Premiers soins	35 %
Raconter des histoires	55 %
Sciences de la vie :	
- Histoire naturelle	66 %
Sciences formelles :	
- astronomie	30 %
Se cacher	65 %
Survie (milieu polaire)	25 %
Trouver Objet Caché	70 %
Vigilance	60 %

Langues

Anglais	80 %
Français	20 %
Kikuyu	05 %
Swahili	25 %

Armes

• Bagarre dégâts 1D3 + 1D4	72 %
• Fusil à Éléphant dégâts 3D6 + 4	82 %
•Pic à glace dégâts 1D6 + 1 + 1D4	40 %
• Revolver Webley, cal.455 dégâts 1D10 + 2	72 %

Ils ont l'intention de retourner sur plusieurs des sites visités par l'expédition Miskatonic.

Le recrutement du personnel a lieu en ce moment même.

Selon toute vraisemblance, les investigateurs proviennent d'horizons assez différents et possèdent tous une bonne raison d'aspirer à rejoindre l'expédition. Certains peuvent chercher à en faire partie en postulant auprès de Starkweather ou Moore, tandis que d'autres peuvent être recrutés sur une initiative des deux dirigeants. Ces détails sont laissés aux bons soins du gardien, mais tous les recrutements devront être validés au cours d'un entretien final.

Le gardien peut souhaiter faire jouer l'entretien et les étapes du recrutement pour définir clairement les personnalités de Starkweather et de Moore, permettre à de nouveaux personnages de rejoindre la partie ou encore offrir aux investigateurs une opportunité de se rencontrer. Bien que les premières annonces soient diffusées dès le mois de mai, la première vague de recrutement ne s'achève qu'en juillet.

James Starkweather et William Moore forment un duo efficace, en grande partie grâce à leurs profondes différences. Starkweather est un homme dynamique et plein de charme, avec un excellent sens de la mise en scène et un tempérament concret, quoiqu'il n'ait pas la patience de s'embarrasser des détails ; Moore est plus calme et réfléchi, mais il ne possède pas l'énergie et la sagacité de son coéquipier. À eux deux, ils constituent une direction solide et expérimentée pour ce voyage vers le continent austral.

Dans les premiers chapitres, le gardien devra prendre garde à ne pas dépeindre Starkweather ou son expédition sous un mauvais jour. Il devra éviter d'insister sur les articles de presse et les rumeurs hostiles le plus longtemps possible.

Si le gardien décide de sauter les étapes du recrutement et notamment les entretiens, préférant supposer que les investigateurs font partie de l'expédition Starkweather-Moore dès le départ, il n'aura pas besoin du reste de ce prologue. Les séances de jeux débuteront avec le Chapitre Un : « Arrivée à New York » page 34.

Nous recherchons...

Starkweather tente de monter une équipe compétente et polyvalente. Ses moyens sont

Des explorateurs intrépides préparent leur expédition

(suite de la page 1)

« Nous y retournons », nous explique Starkweather. « Le travail n'est pas terminé. Nous y retournons, nous allons finir ce qui a été commencé, et partager tout cela avec le monde entier. Ce sera une grande aventure humaine, et une page glorieuse de l'histoire scientifique. »
Le professeur Moore, assis calmement à ses côtés, paraît moins exalté, mais tout aussi déterminé.

« Beaucoup de choses ont changé durant ces trois dernières années », nous soutient-il. « Nous avons maintenant accès à des technologies qui n'existaient pas à l'époque. Nos aéroplanes, par exemple, sont bien meilleurs : des Boeing du dernier modèle, plus robustes et plus sûrs. Les foreuses du professeur Pabodie ont été améliorées. Ces équipements de meilleure qualité nous permettront d'anticiper les difficultés, de même que des connaissances du terrain dont aucun des membres de l'expédition Miskatonic ne disposait lors de la préparation de leur voyage. Nous pouvons aussi nous appuyer sur la transcription des transmissions de Lake. Oui, bien sûr que je suis optimiste. Très optimiste. Nous allons atteindre nos objectifs. »
Lorsque nous leur demandons quels sont ces objectifs, les deux hommes échangent un regard rapide, puis Starkweather répond en se penchant en avant avec détermination.

« Jouer à saute-mouton, messieurs ! » dit-il en souriant.
« Nous traverserons tout le continent à saute-mouton. Une base sur la plate-forme glaciaire de Ross, puis une autre au pôle Sud. Une sur l'ancien Camp de Lake, si nous parvenons à le retrouver. Et nous avons l'ambition, messieurs, de traverser ces fantastiques montagnes décrites par Dyer et par Lake, d'y installer nos instruments et de planter notre drapeau sur le plateau d'altitude ! Imaginez ! C'est comme disposer d'une piste d'atterrissage naturelle au sommet de l'Everest ! »
« Nous aurons le meilleur équipement possible, et des hommes de grande compétence. Des géologues, des paléontologues, le professeur Albemarle de l'université d'Oberlin qui vient étudier la météorologie. Des glaciologues, peut-être encore un ou deux biologistes…
L'équipe n'est pas encore au complet, bien sûr. Nous disposons encore de cinq mois avant le départ ! »

Moore ajoute : « Il est crucial de retrouver le camp du professeur Lake et de rapporter ici tout ce que nous pourrons recueillir dans les grottes qu'il a découvertes. La perspective de fonder des champs radicalement nouveaux de l'étude de la vie, de renouveler profondément la taxonomie communément admise, est très enthousiasmante. Il serait tout à fait décevant que nous ne soyons pas capables de retrouver ces vestiges qui ont déjà été découverts une fois. »
Les deux explorateurs projettent de débarquer avec trente hommes sur le continent austral, soit une dizaine de plus que l'expédition Miskatonic. Leur projet est financé par des fonds privés et ne dépend d'aucune université ou institution.

Aide de jeu P.3 : The Arkham Advertiser, 30 mai 1933

limités : il a dépensé tout son budget dans l'achat des véhicules et de l'équipement de la future expédition. Pour cette raison, la plupart des membres de son équipe au sol sont des bénévoles ; il ne peut rémunérer que les recrues indispensables.

Néanmoins, cette expédition nécessite des hommes de valeur. Toute personne ayant des compétences ou une profession utiles à l'équipe sera prise en considération. Scientifiques et chercheurs sont particulièrement les bienvenus, de même que les pilotes, mécaniciens, électriciens, ainsi que les guides ou experts sur tout ce qui touche de près ou de loin aux milieux polaires.

Vous trouverez ci-dessous quelques-unes des compétences et professions recherchées par l'expédition. Le gardien peut en ajouter s'il le désire.

- Cartographe/Géomètre expert
- Maître-chien/Conducteur de traîneau
- Électricien/Ingénieur en électricité
- Guide/Expert des techniques de survie en milieu polaire
- Journaliste
- Mécanicien/Ingénieur en mécanique
- Ingénieur minier
- Alpiniste
- Confectionneur Textile (expert en climats froids)
- Photographe
- Pilote
- Médecin
- Opérateur radio/Ingénieur radio
- Scientifiques/Chercheurs, particulièrement dans les domaines suivants : archéologie, biologie, chimie, géologie, glaciologie, météorologie, minéralogie, paléontologie. Dans la mesure du possible, le gardien devrait encourager son groupe de joueurs à posséder au moins un géologue et/ou un paléontologue : ce sont ces spécialités qui offrent les meilleures chances d'interpréter correctement les découvertes réalisées au Camp de Lake et dans la Cité par-delà les montagnes.

Tous les personnages qui disposent d'une expérience et d'une expertise dans l'un de ces domaines (c'est-à-dire soit possédant la compétence appropriée à 75 % ou plus, soit reconnus comme des autorités dans cette spécialité) et qui de plus ne réclament pas de salaire, sont accueillis au sein de l'expédition avec enthousiasme. Leurs assistants personnels sont également acceptés.

Les investigateurs souhaitant participer au voyage mais ne possédant pas les qualifications nécessaires peuvent toujours « acheter leur billet ». Starkweather est ravi d'accueillir toute personne capable de contribuer à hauteur de 1000 $ au moins au budget de l'expédition, quels que soient ses diplômes. Les dilettantes ou les autres personnages ne possédant pas les compétences appropriées peuvent acquérir leur place de cette manière. En réalité, il n'y a qu'une seule catégorie de personnes que Starkweather est peu disposé à accepter comme compagnons de voyage : les femmes.

... des hommes compétents

La chose est triste, mais répandue à cette époque : James Starkweather pense qu'une femme n'a pas sa place dans une équipe d'exploration. Il refuse d'inclure des membres du sexe féminin dans son expédition, à trois exceptions près :

- Si une investigatrice est une experte renommée dans un domaine scientifique nécessaire à l'équipe (comme la géologie ou la paléontologie) et qu'aucun homme ne s'est présenté pour le poste, Starkweather acceptera la candidate à contrecœur.
- Les investigatrices qui offrent assez d'argent peuvent toujours acheter leur admission dans l'équipe, mais le prix minimal est de 2000 $ la place (« pour couvrir, le cas échéant, les frais liés à son porteur »).
- Au moins une exploratrice sera prise à bord, quel qu'en soit le prix et cette fois sans considérations d'argent ou de qualifications, suite à l'annonce faite par Acacia Lexington au Chapitre Un. Reportez-vous à la partie « Trouvez-moi une femme ! » pour plus de détails.

L'entretien final

Que les investigateurs aient été recrutés par courrier, télégramme, téléphone ou de vive voix, ils devront tôt ou tard rencontrer les responsables de l'expédition à New York.

Ces entretiens donnent à Starkweather et Moore l'occasion de faire la connaissance des candidats. Le gardien peut utiliser ces rencontres afin de donner un avant-goût du tempérament des deux responsables, et permettre aux joueurs de leur faire part de toutes les questions qu'ils pourraient avoir. Les deux hommes sont présents lors de cet entretien final, mais Moore se contente d'écouter et d'observer, et seul Starkweather s'exprime. Le gardien devra s'être familiarisé avec la personnalité de l'explorateur afin de l'incarner avec réalisme durant l'entretien. Vous trouverez de plus amples informations à son sujet au sein de sa biographie en page 528, dans l'Annexe 5 : Caractéristiques des personnages non-joueurs. Moore reste discrètement assis en retrait et prend de fréquentes notes sur son inamovible calepin.

Ces entretiens sont organisés en juillet 1933. Durant la plus grande partie du mois, la ville étouffe sous un climat chaud et humide qui flétrit les cols de chemise et les bords de chapeau, et épuise les citadins. À l'extérieur, une brise occasionnelle soulève les papiers gras des trottoirs ; mais à l'intérieur des bâtiments, même cette échappatoire n'est plus de mise.

Starkweather a réservé une suite spacieuse et luxueuse au quatrième étage de l'hôtel Amherst, sur la 44ème Rue, en plein Manhattan. La plupart des surfaces disponibles de son salon ont été recouvertes de journaux, télégrammes et autres sortes de papiers, tandis que des photographies couvrent les murs, encadrées ou punaisées à des tableaux de liège. Tous ces documents concernent l'expédition, et la plupart ont trait à Starkweather lui-même.



William Moore

38 ans, géologue, paléontologue, investigateur, meneur de l'E.S.M.

APP	11	Prestance	55 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	24	Connaissance	99 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	12
Santé Mentale	70

Compétences

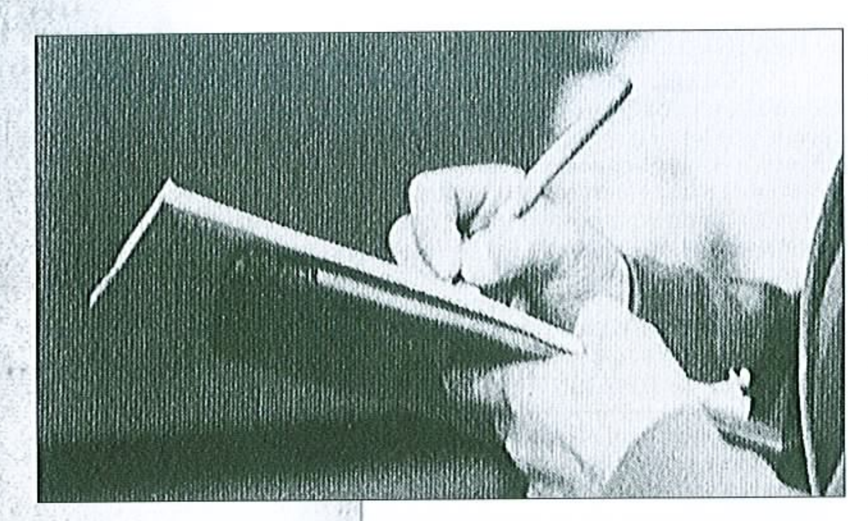
Athlétisme	50 %
Baratin	20 %
Bibliothèque	90 %
Comptabilité	30 %
Conduite	30 %
Crédit	60 %
Écriture des Anciens	20 %
Métier :	
- explosifs	18 %
- opérateur radio	10 %
Mythe de Cthulhu	02 %
Négociation	70 %
Orientation	50 %
Persuasion	51 %
Photographie	40 %
Psychologie	45 %
Sciences formelles :	
- chimie	30 %
- physique	30 %
Science de la terre :	
- géologie	90 %
Sciences de la vie :	
- biologie	30 %
- paléobiologie	20 %
- paléontologie	90 %
Sciences humaines :	
- anthropologie	20 %
- archéologie	30 %
- Histoire	30 %
Survie (milieu polaire) 20 %	
Trouver Objet Caché	75 %

Langues

Afrikaans	10 %
Anglais	99 %
Français	55 %
Allemand	60 %
Inuit	20 %
Espagnol	30 %

Armes

• Épée dégâts 1D6 + 1	80 %
• Pistolet auto cal.45 dégâts 1D10 + 2	45 %
• Fusil cal.30-06 dégâts 2D6 + 4	35 %



Le professeur Moore, un homme petit et soigné portant une barbiche, ouvre la porte aux candidats. Il se présente, puis introduit Starkweather. Il prend les curriculum vitae et les lettres de recommandation que lui amènent les investigateurs et leur propose un siège.

Le boniment

En ce qui concerne les investigateurs de sexe masculin, la technique d'entretien employée par Starkweather dépend du candidat qui se trouve en face de lui.

Les scientifiques sont traités avec respect, et même avec déférence, mais peu de connivence. Starkweather n'est pas un scientifique et il affiche peu d'intérêt pour les entreprises purement intellectuelles. Il tient à engager des chercheurs dans son expédition, mais seulement parce que « c'est la procédure habituelle ».

Les journalistes sont traités comme des princes. Starkweather a la ferme intention de faire connaître son nom dans tous les foyers du pays grâce à cette ultime grande aventure. Il considère tous ceux qui peuvent lui permettre d'atteindre cette notoriété comme ses nouveaux frères de sang, ses partenaires bien-aimés dans son ultime pari. Il les accueille tous sans la moindre réserve, sincèrement ravi de leur présence dans l'équipe.

Pour les autres personnages dotés de compétences utiles à l'expédition, l'entretien se résume à un grand numéro de bonimenteur de Starkweather. Il ne pose aucune question sur l'expérience ou les capacités du candidat ; la décision de l'accepter dans l'équipe a apparemment déjà été prise. En lieu et place d'un entretien en bonne et due forme, l'investigateur doit écouter une description enthousiaste des paysages inexplorés qui l'attendent et des nouvelles percées scientifiques qui découleront de cette entreprise. Il se voit poser des questions du type : « Vous sentez-vous prêt, mon ami ? », « Vous joindrez-vous à moi dans cette grande aventure ? » ou encore : « Personne n'oubliera votre nom après cela… Venez-vous ? » Une réponse affirmative rapporte à l'investigateur une ferme poignée de main et une tape dans le dos. Le nouveau membre de l'expédition est informé qu'on l'attendra dans ce même hôtel le premier septembre, muni de ses effets personnels.

Les investigateurs qui ont acheté leur place passent le même type d'entretien, bien que l'argumentaire commercial y soit encore plus évident. Starkweather les interroge sans trop de subtilité sur la quantité de fonds qu'ils peuvent apporter, en insistant sur les dépenses faramineuses nécessaires à l'organisation d'une telle expédition dans les glaces. Il tentera probablement de marchander afin de leur faire débourser un peu plus d'argent. Cependant, c'est un bon juge du tempérament d'autrui, et il n'épuisera pas la patience d'un financeur potentiel en négociant trop durement. Une place sera retenue pour le candidat jusqu'à ce que le chèque soit effectivement remis à Starkweather. À partir de ce moment, l'investigateur recevra la même poignée de main de bienvenue et Moore l'informera du rendez-vous à l'hôtel.

Le beau sexe

Un tout autre traitement attend les investigatrices. Starkweather est courtois mais condescendant, et il ne perd pas de temps avec son petit discours de présentation de l'expédition. Il leur pose une ou deux questions sans intérêt : « En quelle année avez-vous obtenu votre diplôme ? », « Quel âge avez-vous ? », « Qu'est-ce que votre mari pense de tout cela ? », voire : « Nous ne partons pas pour une partie de plaisir, mademoiselle. Vous avez vraiment envie de vous changer tous les jours en compagnie de trente gaillards à l'hygiène douteuse ? »

Si cela ne suffit pas à les faire renoncer, Starkweather les remercie pour le temps qu'elles lui ont consacré, leur demande leur adresse et leur numéro de téléphone et les informe que sa décision sera prise sous peu. L'entretien est terminé.

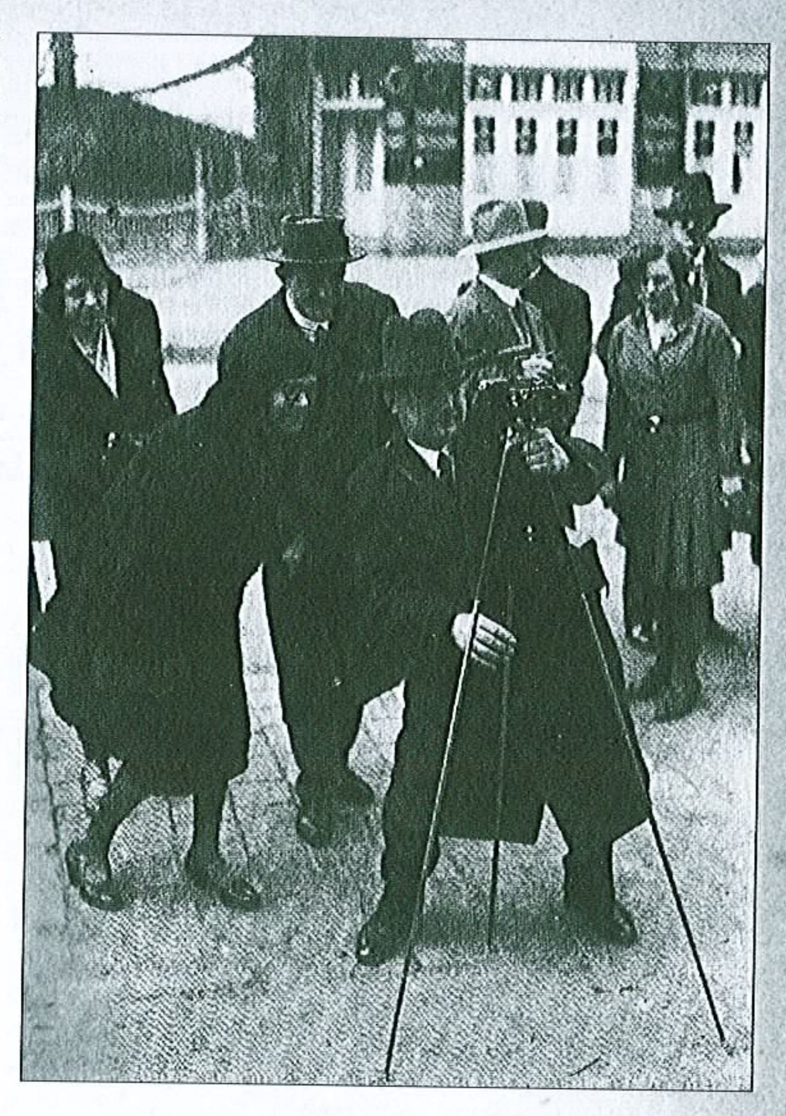


Les aventurières ne sont souhaitées que si elles font preuve de compétences utiles

L'expédition et la presse

Les préparatifs de l'expédition Starkweather-Moore font les gros titres. Dès que les investigateurs sont engagés, ils commencent à recevoir des appels et des lettres de représentants de la presse. Ces initiatives ne sont pas particulièrement importunes tant que les personnages sont occupés à régler les derniers détails de leur vie quotidienne, mais alors que le mois de septembre approche et que les investigateurs rejoignent New York, les demandes d'interviews commencent à affluer.

Une fois que la *Gabrielle* a accosté et que les membres de l'expédition se rassemblent à l'hôtel Amherst, les journalistes s'y précipitent. Les reporters et les photographes se postent sur les toits d'immeubles proches du port afin d'observer le navire, et traînent dans les hôtels et les clubs fréquentés par les investigateurs. S'ils reconnaissent l'un d'entre eux comme étant un membre de l'expédition, ils l'abordent pour obtenir une interview. Après la mort de Douglas (au Chapitre Deux) et l'incendie sur les quais (au Chapitre Quatre), et alors que le chargement de la *Gabrielle* a démarré, une ou deux équipes de reporters et de photographes tentent de pénétrer à bord du navire pour y prendre quelques clichés et découvrir (ou inventer) les preuves d'un complot. Au moins un des marins sera soudoyé pour observer les cabines puis transmettre les rumeurs et les comportements sortant de l'ordinaire à un journaliste. Les investigateurs dissimulant du matériel de contrebande à bord (tel que des armes ou des spiritueux) pourraient être surpris de voir leurs possessions évoquées en première page de l'édition matinale. Et imaginez l'intérêt du public si des objets liés au Mythe, tels que de mystérieuses sculptures ou d'étranges idoles, étaient retrouvés dans la cargaison de l'expédition !



Quelques questions insidieuses, posées au cours des interviews, pourraient être utilisées pour semer le doute dans l'esprit des investigateurs. Si certaines des questions posées, comme « Qui aurait un intérêt à assassiner le commandant Douglas, et pourquoi ? » ne sont pas surprenantes, d'autres plus provocantes pourraient donner matière à réflexion aux joueurs : « Que pensez-vous de la rivalité entre monsieur Starkweather et Acacia Lexington ? » ou « On raconte que tous ceux qui ont pénétré dans la caverne du Camp de Lake ont fini soit morts soit complètement fous. Pensez-vous qu'une sorte de malédiction pèse sur les ossements ? »

Les investigateurs excentriques, pittoresques, ou que l'on remarque pour une raison quelconque seront soumis à un examen pénible et minutieux par la presse. Ceux qui portent une quantité excessive d'armes, ou qui réagissent violemment ou déraisonnablement à la présence de reporters fouineurs, ne font qu'attirer encore plus l'attention sur eux. Les membres fortunés de l'équipe, ceux liés au milieu du crime, ou d'origine exotique, et plus généralement ceux qui sortent du rang d'une manière ou d'une autre, se retrouveront dans les suppléments du dimanche. Le moindre scandale existant dans leur passé sera déterré et ressassé à l'envi. Les journalistes n'hésitent pas à fouiller les bagages dans les chambres d'hôtel, les wagons de trains ou les cabines du navire.

Ils viennent poser des questions indiscrètes aux investigateurs, où qu'ils se trouvent : au cabaret, dans le taxi, par téléphone dans des endroits saugrenus, et même dans la partie du quai qui jouxte le navire, supposée être protégée. Des flashs explosent au nez des investigateurs chaque fois qu'ils ouvrent une porte, de petits bateaux se faufilent près de la *Gabrielle* avec à leur bord des reporters armés de jumelles et de miroirs attachés à des perches (pour voir à l'intérieur par les hublots). Des demandes d'informations ayant trait au passé des investigateurs sont transmises par télégraphe aux agences de presse de leurs villes de résidence et des environs, et les détails croustillants de leur vie servent de base à la rédaction d'articles chocs.

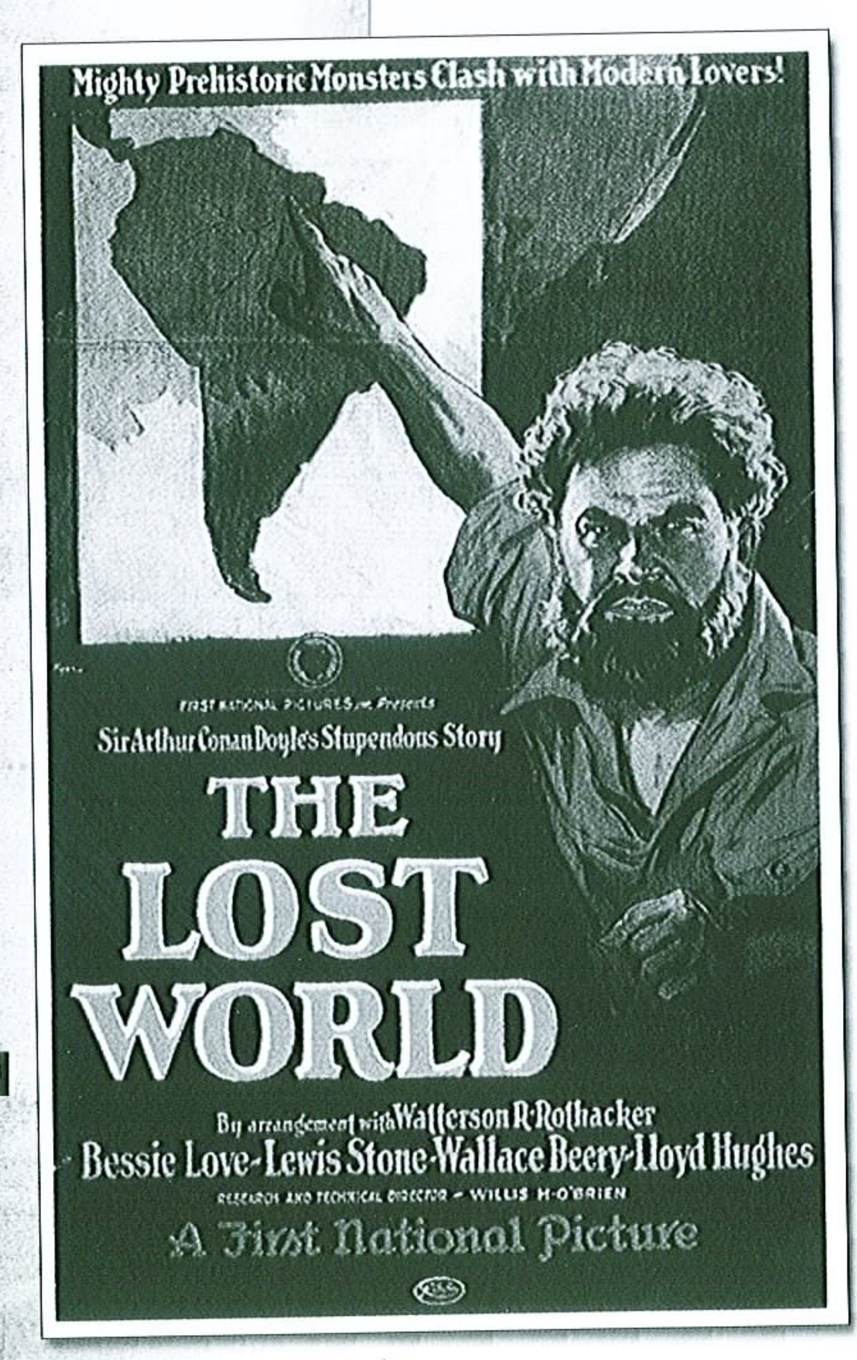
Prendre le large et quitter tous ces tracas constituera un véritable soulagement.

Les investigateurs doivent cependant se rappeler que l'intérêt entourant leurs aventures ne faiblira pas, et ce quelle que soit la durée de leur absence. Les transmissions radio avec les États-Unis seront surveillées par divers journaux, et les comptes rendus de leurs exploits seront propagés dans le monde entier. Au retour de l'expédition, toute la frénésie des techniques modernes de reportage s'abattra sur eux. Les histoires de folie, de tensions internationales et d'horreurs cachées ne feront que décupler l'appétit de la presse et du public.

Si une femme souhaite directement acheter sa place dans l'expédition, Starkweather lui parlera sans délicatesse : combien propose-t-elle, et quand l'argent sera-t-il versé ? Il demande 5000 $ dans l'espoir de faire fuir la candidate mais, devant les impératifs financiers, peut finir par abaisser ses exigences jusqu'à 2000 $. Les investigatrices qui acceptent le marché reçoivent les mêmes instructions concernant le rendez-vous que les autres équipiers.

Si une investigatrice est une experte reconnue dans son domaine, ou possède des compétences qui la rendent extrêmement utile à l'expédition, elle est discrètement interceptée par Moore à la sortie. Il lui demande à voix basse de patienter un moment dehors, puis retourne dans la suite en refermant la porte derrière lui. Une discussion animée s'ensuit ; si l'investigatrice réussit un test d'**Écouter**, elle comprend l'essentiel du dialogue (il porte sur l'opportunité d'inclure la « demoiselle » dans l'équipe) mais pas précisément les détails de l'échange. Au bout d'un moment, Moore réapparaît. Si l'investigatrice est toujours présente, il lui annonce que sa candidature a été acceptée et lui donne les instructions déjà décrites plus haut pour le rendez-vous de septembre.

À ce stade, des femmes peuvent également être amenées à bord en tant qu'accompagnatrices d'un investigateur de sexe masculin, par exemple comme assistante, étudiante, aide, ou toute autre fonction similaire. Moore demandera à ce que ces dames soient tenues à l'écart de Starkweather pour le moment, au moins jusqu'à ce que l'expédition prenne la mer. Éviter Starkweather reste du domaine du possible dans une ville aussi vaste que New York.



Sur une piste

Quelques investigateurs entreprenants pourraient employer les mois précédant le départ à recueillir plus d'informations sur Starkweather ou sur Moore. Des biographies complètes de chacun des deux hommes se trouvent dans l'Annexe 5 : Caractéristiques des personnages non-joueurs. Le gardien pourra en dévoiler quelques extraits, avec la prudence qui s'impose.

Des joueurs curieux pourraient aussi souhaiter enquêter sur la face cachée de l'histoire de l'expédition Miskatonic. Une liste des événements relatifs à celle-ci est disponible dans l'Annexe 1 : Repères chronologiques.

Cette histoire peut être dénichée dans tous les grands journaux de l'époque. Elle est connue jusque dans les écoles primaires. Un document à remettre aux joueurs résume ce que le grand public en sait (voir l'Aide de jeu P.1). Pour en apprendre plus, les investigateurs devront retrouver et rencontrer les survivants de l'équipe du camp de base, ou peut-être mettre la main sur les preuves matérielles rapportées par ces derniers et les étudier. Avant de jouer ces rencontres, le gardien doit bien connaître les premiers chapitres des *Montagnes Hallucinées*, la nouvelle de Lovecraft, de sorte à bien maîtriser le déroulement des événements qui y sont décrits.

Les survivants

Sur les vingt-deux personnes qui ont visité le Camp de Lake, cinq peuvent être retrouvées. Les autres sont mortes, disparues ou injoignables. Un document destiné au gardien détaille où se trouve chacune d'elles durant l'été et l'automne 1933 (voir le début de l'Annexe 5 : Caractéristiques des personnages non-joueurs).

Les cinq hommes qui peuvent être retrouvés sont McTighe, Pabodie, Sherman, Williamson et Wylie. McTighe et Pabodie sont faciles à localiser : le second enseigne toujours à l'Université Miskatonic, tandis que la nouvelle du départ de McTighe pour un poste d'opérateur radio à la désormais célèbre station de transmission de Kingsport Head a été largement diffusée. Les trois autres peuvent être débusqués grâce à un détective privé, à des

relations parmi les forces de l'ordre ou encore en utilisant les archives d'un journal à grand tirage. L'un des trois s'est engagé dans l'armée, un autre vit dans l'Indiana et le troisième travaille à Galveston, dans l'État du Texas.

Les cinq hommes ont fait partie de la mission de secours au Camp de Lake. Ils ont vu l'état des tentes et le reste du camp, et ont enterré les corps. Sherman, Williamson et Wylie ne voudront rien en dire de plus que ce qui a déjà été révélé dans la presse, pas plus qu'ils ne souhaiteront émettre d'hypothèses sur les causes de la catastrophe.

Heureusement, McTighe et Pabodie seront un peu plus loquaces, à condition que les investigateurs les écoutent poliment et réussissent des tests de **Persuasion**. Tous les deux habitent et travaillent en Nouvelle-Angleterre (non loin de l'Université Miskatonic, où sont conservés les échantillons rapportés par l'expédition). Ceci permet de regrouper aisément les visites si les investigateurs souhaitent les rencontrer.

Pabodie

Le professeur Frank Pabodie est un homme trapu, avec un large visage carré et une moustache blanche hirsute. À le voir, il semblerait que bien plus que trois années se soient écoulées depuis l'expédition. Il habite à Arkham, passe ses journées à l'Université Miskatonic et ses soirées à quelques pâtés de maisons de là, chez lui, avec sa famille. Pabodie ne laisse personne importuner ses proches ou pénétrer dans sa maison. En revanche, il accordera aux investigateurs un bref entretien dans le département scientifique de l'université.

Le professeur se borne à raconter les faits tels qu'ils sont connus, sans ajouter quoi que ce soit digne d'intérêt, jusqu'à ce qu'on lui demande pourquoi il refuse de retourner avec Starkweather en Antarctique. Il devient alors très calme et répond, le regard perdu dans le vide : « Je n'y retournerai jamais. Jamais. Rien au monde ne pourrait me convaincre de poser à nouveau le pied là-bas… Et je ne peux vous l'expliquer d'aucune manière qui vous soit compréhensible. Pauvres, pauvres gens, mes amis, quelle folie… Ce n'est pas un endroit pour nous. L'humanité n'est pas de taille à affronter un tel lieu. »

McTighe

Arthur McTighe est un grand gaillard au corps osseux d'un peu moins de trente ans, avec une masse de cheveux noirs descendant en pointe sur son front, de longues mains et une bouche large et expressive. Si les investigateurs l'appellent par téléphone, il les invite à monter jusqu'à la station radio où il travaille, sur l'affleurement rocheux de Kingsport Head, à quelques kilomètres d'Arkham (le gardien peut en profiter pour combiner la visite avec une aventure se déroulant à Kingsport).

Ses manières simples et son humour pince-sans-rire mettent rapidement à l'aise la plupart des gens, mais son humeur s'assombrit dès qu'il s'agit de parler de l'expédition Miskatonic.

« Les montagnes hallucinées. C'est ainsi que Dyer les nommait. Je crois qu'ils les appellent les montagnes Miskatonic désormais. C'est un paysage incroyable… Dieu du Ciel ! Comme des hallucinations, en effet… Elles grimpaient si haut, avec des sommets et des flèches invraisemblables. Et malveillantes. Elles avaient l'air malveillantes. »

« Je crois qu'elles l'étaient. »

Plus tard dans la discussion : « Le professeur Lake… et chacun d'entre nous… nous étions si excités. Vous auriez dû entendre Lake, il parlait si vite, je pouvais à peine le suivre. Ces choses qu'il a découvertes, comme des algues bizarres, ou de grandes étoiles de mer, ces choses avaient des millions d'années, et il voulait les ouvrir pour voir ce qu'il y avait à l'intérieur. Il continuait et continuait, sans s'arrêter, de plus en plus agité. Vous auriez dû entendre ce qu'il disait ! Des trucs complètement dingues. Je veux dire que presque rien de ce qu'il racontait n'avait de sens. Je crois que vers la fin, ils étaient tous en train de devenir fous. »

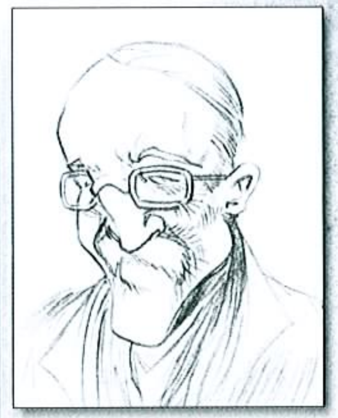
Si les investigateurs l'interrogent plus en détail sur les « trucs complètement dingues », il devient de plus en plus mal à l'aise et ne livre rien qui puisse être utile, affirmant qu'il ne s'en rappelle pas. S'ils réussissent un test de **Psychologie**, ils s'aperçoivent qu'il ment, juste un peu. Son humeur ne s'améliore pas avant qu'ils n'aient changé de sujet.

À propos du voyage de retour, McTighe raconte : « Celui pour lequel j'éprouvais de la pitié, c'était Danforth. C'est pas que je m'entendais bien avec lui, ce salaud arrogant. Mais mon Dieu ! Vous l'auriez entendu pleurer ! Des cris et des gémissements, et des imprécations dans des langues bizarres… Nous avons dû l'attacher pendant tout le trajet du retour à travers la banquise. J'ai cru que l'équipage allait le tuer pour pouvoir dormir un peu… »
« Les montagnes hallucinées. Ouais. Elles portaient bien leur nom, spécialement en ce qui le concerne. Vous savez qu'ils l'ont mis dans une maison de repos ensuite ? Il en avait bien besoin. »

La collection de l'Université

La majeure partie des preuves matérielles et des échantillons rapatriés par l'expédition de 1930 peuvent être examinés dans le hall du département de géologie de l'Université Miskatonic. Quelques pièces sont exposées au grand public, mais la plupart ne sont accessibles qu'avec l'autorisation de l'administration de l'université.

La collection comprend de nombreux éclats rocheux, des carottes de glace prélevées à différentes profondeurs (toutes étiquetées avec soin et renseignées quant au lieu et à la nature du prélèvement), et bien sûr de nombreux fragments d'os fossilisés provenant des grottes du Camp de Lake. Il existe un épais docu-



Frank Pabodie



Arthur McTighe

Les autres expéditions en Antarctique

Pas moins de cinq expéditions se rendent sur le continent austral durant la saison chaude de 1933-1934. Trois d'entre elles (Starkweather-Moore, Lexington et Barsmeier-Falken) sont fictives et ont été créées pour les besoins de ce scénario.

Les deux autres expéditions ont réellement existé et sont décrites ci-dessous. Le gardien peut souhaiter les utiliser pour enrichir le contexte du jeu, ou les ignorer complètement. La campagne a été conçue de telle sorte que, si tout se passe comme prévu, les investigateurs auront déjà quitté l'Antarctique lorsque les expéditions historiques y poseront le pied.

L'expédition Ellsworth-Balchen

Le docteur Lincoln Ellsworth et Berndt Balchen arrivent dans la mer de Ross le 9 janvier 1934. Leur objectif est de traverser le continent par les airs, de la baie des Baleines à la mer de Weddel, puis d'emprunter le chemin inverse. Le *Wyatt Earp*, leur navire à moteur de 400 tonnes, décharge l'avion d'Ellsworth (l'*Étoile Polaire)* sans difficulté. Cependant, l'appareil ne fera qu'un seul vol d'essai avant qu'une avalanche n'endommage son train d'atterrissage. Ellsworth quitte la banquise le 16 janvier, pour ne revenir que l'été suivant.

L'*Étoile Polaire* est un appareil Northrop Gamma, semblable au *Belle* d'Acacia Lexington, mais dont la configuration ne permet d'embarquer que deux personnes au maximum.

L'expédition Richard Evelyn Byrd

Byrd, un explorateur de renom, revient pour son deuxième séjour d'un an sur le continent antarctique. Il jette l'ancre dans la baie des Baleines le 19 janvier 1934. Son navire amiral, un vaisseau de 8 500 tonnes baptisé le *Jacob Ruppert*, transporte une centaine d'hommes et trois avions. Byrd et son équipe scientifique réutilisent Little America, l'abri où ils ont passé l'hiver précédent, et réussissent à vivre sans problème pendant toute une année, un exploit rendu possible grâce au financement de plusieurs sponsors privés (CBS, le Pep Boys Club, l'U.S. Mail et deux ou trois céréaliers).

ment décrivant et analysant l'ensemble de la collection : le *Rapport détaillé sur l'expédition antarctique de l'Université Miskatonic, 1930-1931*, par le professeur William Dyer. Un exemplaire de cet ouvrage repose, bien en vue, parmi les pièces exposées.

Le Rapport

Si un investigateur achète un exemplaire de ce lourd document édité par les presses de l'Université, ou s'il trouve un moyen de l'étudier, lisez à voix haute le reste de cette sous-partie. On peut se procurer le *Rapport détaillé* à la librairie de l'Université pour le prix de 5 $, ou le consulter dans les plus importantes bibliothèques universitaires. La Bibliothèque Publique de New York (voir « Public Library » sur le Plan du centre de New York destiné aux joueurs, dans l'Annexe 9 : Documents destinés aux joueurs, page 638) en possède un exemplaire. Assimiler le contenu de ce livre nécessite au moins une semaine de lecture attentive. Le texte est dense et ardu, rédigé dans un vocabulaire technique abstrus : il s'agit d'une lecture aride. Les découvertes de l'expédition sont minutieusement décrites, et l'ouvrage porte une attention particulière à la géologie de la région. Reportez-vous aux *Montagnes Hallucinées* de H.P. Lovecraft pour tous les détails, trop nombreux pour être récapitulés ici, ainsi qu'à l'article « Chrono stratigraphie des Montagnes Hallucinées » au sein de l'Annexe 3 : Contexte détaillé.

Les paragraphes suivants résument fidèlement le contenu du *Rapport*.

L'ouvrage loue abondamment les travaux de Lake, tout en prenant soin de ne pas verser dans le sensationnalisme. Les « empreintes de pas précambriennes », dont il est question dans les articles de presse de l'époque, sont ici identifiées comme des marques fossilisées laissées par une espèce incroyablement ancienne de plante sous-marine, semblable aux spécimens plus récents et bien conservés trouvés par l'équipe de Lake dans la caverne. Ces marques sont examinées en détail et l'ensemble des fossiles est catalogué. En s'appuyant sur les notes et les croquis laissés par Lake, ils sont décrits comme de larges végétaux au tronc épais, proches du varech. La description de Lake comparant ces spécimens à des « animaux » possédant des « organes internes » est mise sur le compte d'une erreur scientifique résultant d'un trop grand empressement, du manque de repos et peut-être de la « folie des neiges ». Quant à ses « inscriptions » sur stéatite, elles sont pareillement ramenées à de simples formes inhabituelles sculptées par l'écoulement des eaux. Aucun échantillon de ces plantes n'a été ramené au Nord : tous ceux qui avaient été trouvés par Lake ont apparemment été perdus lorsque le blizzard a détruit le camp.

Le reste des fossiles, ossements et empreintes, provenant d'une grande variété d'espèces animales et végétales, est bien représenté au sein de la collection et abondamment décrit dans le rapport. Ces échantillons dépeignent une fascinante histoire biologique de l'Antarctique, confirmant l'hypothèse que le continent a été par le passé une terre verdoyante au climat tropical, et fournissant des preuves substantielles à la théorie de la dérive continentale.

Dyer est cependant incapable d'expliquer le désastre qui s'est produit au Camp de Lake, bien que sa peine et ses regrets soient évidents. D'après ce qu'il a vu sur place, il conclut que les hommes de l'équipe auraient été très probablement tués par le blizzard, mais accuse une ou plusieurs personnes non identifiées d'avoir assassiné les chiens et éparpillé le matériel : peut-être le jeune George Gedney, atteint de folie furieuse durant la tempête. La terrible solitude, les conditions climatiques extrêmes, l'effet néfaste de l'air raréfié et les heures de travail acharné et sans repos sont cités comme autant de facteurs déclencheurs possibles d'un accès de démence.

Dyer évoque avec force détails la chaîne montagneuse aux proportions surprenantes qui surplombait le camp avancé, confirmant les descriptions que Lake avait transmises à l'époque : les hauts sommets sont formés d'ardoise de l'époque archéenne et d'autres strates d'origine primitive, plissées et préservées de l'érosion depuis au moins cent millions d'années. Il s'étonne d'ailleurs qu'aucun modèle n'existe à ce jour pour rendre compte de la conservation d'une roche aussi tendre à de


FRENCH LINE

telles altitudes. Il mentionne sans s'étendre les curieuses formations cubiques qui semblaient accrochées aux versants des montagnes, et émet l'hypothèse que les bouches des cavernes, aperçues depuis l'avion, marquent l'emplacement de veines calcaires disparues.

Il parle peu des terres situées au-delà de la chaîne, les décrivant simplement comme « un super-plateau haut et vaste aussi ancien et immuable que les montagnes elles-mêmes – six mille mètres de haut, avec des formations rocheuses grotesques en saillie à travers une mince couche glaciaire, et des contreforts bas échelonnés entre la surface du plateau et les à-pics des plus hauts sommets. »

Une dernière source

Le professeur Moore constitue lui aussi une source d'informations potentielle. Il reste à New York durant tout l'été qui précède le départ. Bien qu'il soit assez occupé, il acceptera aimablement de rencontrer les membres de l'expédition qui en formuleraient la demande.

En raison de son appartenance au corps professoral de l'université, le professeur Moore connaissait personnellement plusieurs des membres de l'expédition Miskatonic, au destin funeste. C'était un ami proche de Lake et de Dyer, il connaissait Atwood et Pabodie pour les avoir croisés dans la salle des professeurs, et plusieurs des étudiants diplômés participant à l'expédition avaient assisté à ses cours à un moment ou à un autre, y compris Danforth et le garçon porté disparu, Gedney. La terrible tragédie qui les a touchés ne l'a pas laissé indifférent.

Moore était à l'université durant toute la période de l'expédition. Il lisait les journaux et écoutait les retransmissions. Il était aussi fébrile et fasciné par leurs découvertes que n'importe qui dans la faculté. Lorsque le désastre frappa, il s'en émut. Lorsqu'il apprit la mort des explorateurs, il fut submergé de chagrin. Et lorsque les survivants meurtris de l'expédition furent de retour au port de Boston, il était là pour les accueillir.

L'attitude des investigateurs aura une influence directe sur ce que Moore leur révélera de son implication à l'époque. Un test réussi de **Persuasion** est un préalable nécessaire pour le faire parler. Une fois lancé, il devient apparent que le sort des survivants continue à l'inquiéter.

« Je n'ai vu le jeune Danforth qu'une seule fois après son retour, et c'était lorsqu'il a débarqué. Il n'avait pas l'air bien vaillant, et ils l'ont emmené à l'hôpital immédiatement. Une grave dépression, nous a-t-on dit. Il est resté dans un… euh… une institution durant presque une année, jusqu'à ce qu'il parvienne à s'échapper. Il est revenu à l'université et a tenté de s'introduire dans le hall de géologie après les cours, en pleine période d'examens. Un gardien l'a fait fuir… Je ne sais pas si qui que ce soit l'a revu depuis. »

« Pabodie, Sherman, McTighe… » soupire-t-il. « Tous des hommes de grande qualité, sans exception. Après ce voyage ils étaient différents. Plus calmes. Moroses. Ils n'aimaient pas parler de la Glace. Aucun d'eux n'a jamais dit pourquoi. »

« Je me préoccupe surtout pour le sort de William Dyer. Il était si radicalement transformé lorsqu'il est revenu ! Avant cela c'était un bon orateur, un scientifique dévoué, et l'un des professeurs les plus populaires du département. Il avait… du charisme, je suppose. Quand il est revenu de ce voyage, il était méconnaissable. »

« Toute sa bonne humeur avait disparu. Il errait dans les couloirs comme une âme en peine, jour et nuit, puis rentrait dans son bureau pour rédiger son rapport. Son travail en a souffert, tout comme ses étudiants. Il perdait du poids, et je ne crois pas qu'il dormait beaucoup. Ses yeux avaient ce regard absent que l'on voyait autrefois chez les vétérans de la Grande Guerre. Mais ce n'est pas tout. »

« William et moi avions été des amis très proches. Les "inséparables", c'est comme ça qu'ils nous appelaient quelques années plus tôt. » Ce souvenir fait naître un sourire chez le professeur. « Après son retour, c'était presque comme s'il ne me connaissait plus. Il m'évitait dans les couloirs, ne répondait pas à mes appels téléphoniques, pas plus qu'il ne me les retournait, il était en retard aux réunions et ratait nos rendez-vous… Je ne sais tout simplement pas pourquoi. Il y avait un tel sentiment de culpabilité en lui ! Comme si un affreux secret le minait et le faisait vieillir à vue d'œil. »

« Une fois, j'ai tenté de le faire parler. J'ai demandé à savoir, pour l'aider. Mais il a refusé tout net de me répondre. Ça le rendait cruel, de surcroît. Il m'a dit des choses… des choses blessantes. Il m'a dit que j'avais trop d'imagination, et qu'il n'avait pas besoin d'amis encombrants comme moi. »

« Je lui ai expliqué qu'il faisait du mal à tout le monde, pas seulement à lui-même. Il m'a répondu qu'il partirait dès que son rapport serait terminé. Et c'est ce qu'il a fait. Il s'est engagé dans une campagne de fouilles dans le Montana, puis une autre au Yucatan, puis encore une ou deux, toujours loin d'ici. »

« En décembre dernier, il a demandé un congé à durée indéterminée. Nous ne l'avons pas revu depuis. La seule nouvelle que j'ai reçue est une courte note envoyée d'Hawaï, en mars dernier : "Je suis désolé", c'est tout ce qu'elle disait. »

Moore fixe les investigateurs durant un moment. « Alors vous voyez, mes amis, je dois savoir ce qui s'est passé là-bas. Ce qui a pu blesser mon ami si profondément. Et ici, parmi les rescapés, personne ne veut me le dire. »

Il fait une brève pause. « J'espère qu'il est heureux, là où il est. J'espère qu'il a retrouvé le sommeil. »

Chronologie du Prologue

Septembre 1930 – L'expédition de l'Université Miskatonic appareille depuis le port de Boston en direction de l'Antarctique.

Janvier 1931 – Après deux mois d'une exploration couronnée de succès, l'équipe de Percy Lake découvre une caverne contenant une quantité incroyable de fossiles. Peu après la première analyse des découvertes, on perd le contact avec l'équipe à cause d'une tempête polaire. La mission de secours dirigée par le professeur Dyer annonce qu'ils ont tous été retrouvés morts, et que l'ensemble de leurs effets a été éparpillé par le vent. Le reste de l'expédition rentre aux États-Unis.

Décembre 1932 – Dyer réclame un congé d'une durée indéterminée à l'Université Miskatonic. Starkweather et Moore prennent la décision de se rendre sur les glaces australes et d'achever ce que Lake a commencé.

Mars 1933 – Le recrutement des membres du personnel démarre. Priorité est donnée aux personnes que Starkweather et Moore connaissent, ou qui leur ont été recommandées.

Mai 1933 – Premières annonces publiques au sujet de l'expédition Starkweather-Moore. Le recrutement débute, cette fois officiellement.

Juillet 1933 – Les derniers entretiens ont lieu dans la ville de New York.

Septembre 1933 – L'expédition Starkweather-Moore se rassemble à New York, quelques jours avant le départ.



Chapitre 1 : Arrivée à New-York

1er – 5 septembre 1933

Où les investigateurs arrivent à New York, se préparent au départ, et reçoivent un mystérieux message.

Nous sommes en septembre 1933. Le New Deal a été approuvé au printemps, mais des nuées de personnes sans emploi continuent à hanter les rues. D'ici deux semaines, l'artiste et philanthrope Nicholas Roerich doit donner un repas de charité à 100$ le couvert en faveur des victimes de la sécheresse en Chine, mais dans l'état de New York, des milliers de personnes souffrent de la faim. Juste en bas de la 34ème rue, l'Empire State Building s'érige progressivement. Deux mois plus tôt, la ville a vu Primo Camera mettre KO Jack Sharkey, gagnant en 6 rounds le titre de champion du monde poids lourds. Les New York Giants dominent la ligue nationale de Base-ball. Le Monopoly est en train de devenir un jeu de salon très populaire. Un puissant groupe de pression conservateur, la Société New Yorkaise pour la Suppression du Vice [1], prépare un exposé destiné aux juges du procès à venir, « Les États-Unis contre le livre Ulysse [2] ». La prohibition est en passe d'être abrogée…
Et, amarrée au ponton 74, le long de la rive New Yorkaise de l'Hudson, la SS Gabrielle attend, sa poupe vers la ville et sa proue déjà tournée vers la mer…

En quelques mots…

Ce chapitre marque le moment où les investigateurs pourront enfin faire connaissance entre eux, rencontrer les autres membres de l'expédition, et se familiariser avec l'ensemble de la logistique de l'expédition Starkweather-Moore. Les joueurs devraient ressentir l'euphorie du départ. Leur principal obstacle au cours de ces premiers jours provient de la déplorable organisation de travail adoptée par Starkweather.

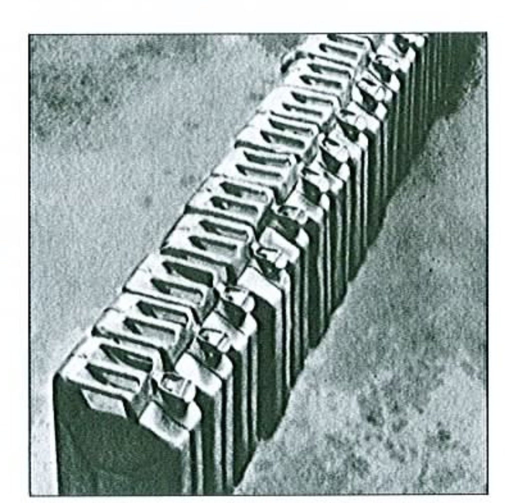
Durant ces derniers mois, l'expédition Starkweather-Moore a fait l'objet d'une couverture médiatique régulière, journaux et radios rapportant des informations au sujet de Starkweather et de ses plans et depuis quelques semaines, l'équipement et les provisions sont arrivés au compte-gouttes dans les entrepôts de l'expédition. On met aujourd'hui la dernière main aux préparatifs du départ. Le bateau est à quai, les derniers approvisionnements ont rejoint le reste de la cargaison, et les différents membres de l'équipe arrivent, individuellement ou en groupe, au quartier général de l'expédition, l'hôtel Amherst.

Nombre des membres de l'expédition ne se connaissent pas. Certains n'ont même jamais rencontré Starkweather ou Moore avant leur arrivée à New York. Leur recrutement s'est effectué par téléphone ou par télégramme.



Préparatifs

Les premiers jours de septembre sont bien remplis pour tout le monde. Les approvisionnements doivent être vérifiés puis chargés dans la soute, ou dans certains cas être renvoyés, ou commandés à nouveau. Chacun doit rassembler ses affaires personnelles et préparer ses tenues. Tous les membres d'équipage doivent passer des examens médicaux de dernière minute, car ils s'apprêtent à rester éloignés des hôpitaux pendant de longs mois. Les investigateurs ont fort à faire, même s'ils peuvent se ménager quelques instants de liberté.


Les livraisons doivent être rangées à bord du bateau

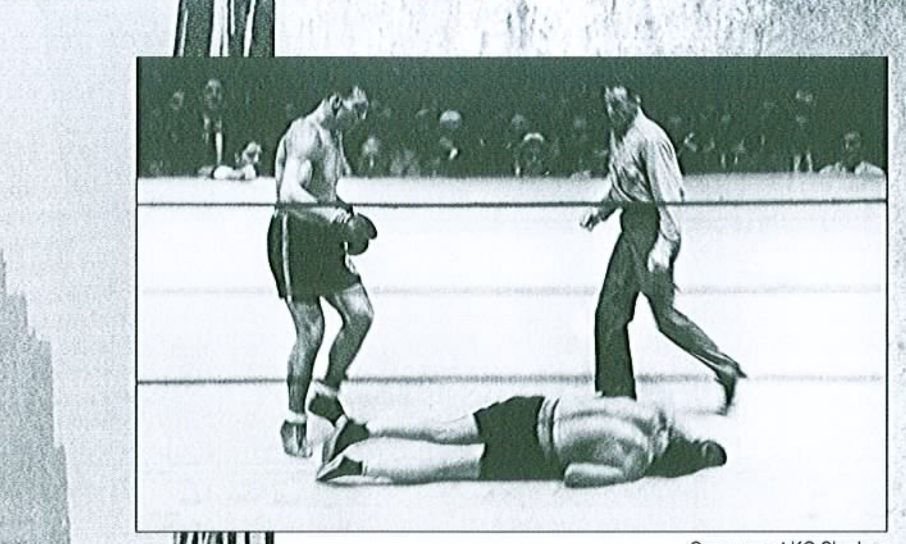
Des entretiens peuvent être tenus au pied levé pour intégrer de nouveaux personnages joueurs au groupe, recruter des explorateurs féminins avant l'heure fatidique du départ (voir « Trouvez moi une femme ! » à la fin de ce chapitre) ou pour remplacer les membres d'équipage qui décident soudainement de quitter l'expédition. Dans ce cas, les entretiens se déroulent comme décrits dans le Prologue. Le gardien peut également sauter la phase d'entretiens et supposer qu'au début du jeu les investigateurs sont déjà membres de l'expédition Starkweather-Moore.

Premières rencontres

Pour le gardien, cette partie est le moment idéal pour présenter les personnages non-joueurs de l'expédition, particulièrement ceux qui seront au centre de l'action des chapitres suivants. Leurs statistiques et profils sont décrits dans la partie consacrée à l'expédition Starkweather-Moore de l'Annexe 5 : Caractéristiques des personnages non-joueurs. Sykes, le guide polaire, et

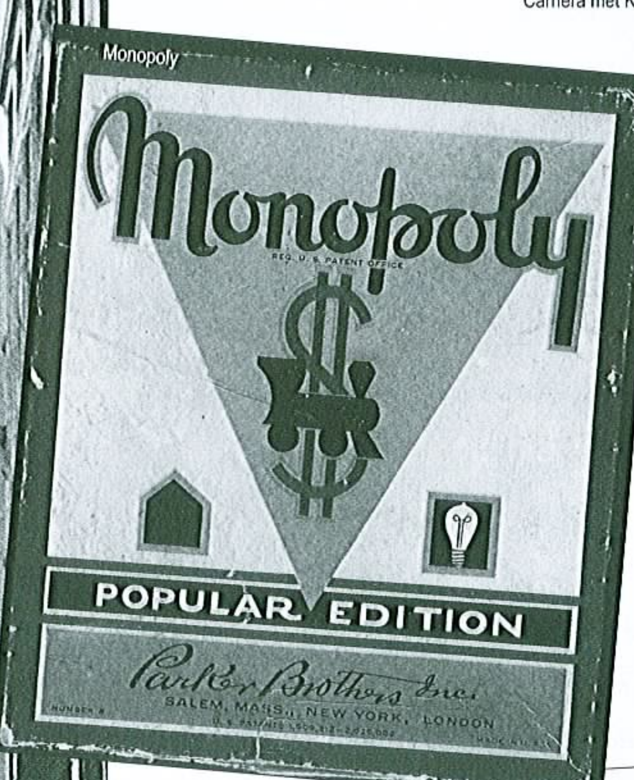
[1] New York Society for the Suppression of Vice : groupe de pression protestant conservateur qui se fit connaître dans les années 20 à New York par diverses actions en justice contre les supposés responsables de la décadence des mœurs américaines. (NDT)

[2] Livre de James Joyce comportant plusieurs passages parodiant des scènes bibliques ou la liturgie chrétienne en les associant à la scatologie ou à la sexualité. Jugé obscène par des groupes de défense de la bonne morale, son procès à la Cour suprême fit jurisprudence car celle-ci reconnut l'indépendance des œuvres littéraires au regard de la morale en vertu du premier amendement. (NDT)



Carnera met KO Sharkey

Monopoly





New York Giants 1933

L'Empire State Building

New York

Fordham University
Bronx Park
New Jerseay
Entrepôt
NYU
N
Bronx
Yankee Stadium
Harlem
Columbia University
Hudson River
Museum of Natural History
Central Park
Manhattan
Weehawken
Rikers Island (prison)
Flushing Bay
Hell gate
Lincoln Tunnel
Amherst Librairie
Netherland Hotel
Time Square
Hoboken
Penn Station
Queensboro Bridge
Queens
Empire State Building
Hopital Bellevue
Holland Tunnel
Police HQ
Prison
Long Island
Westbury
Cimetière Ste Brigit
Hôtel de ville
Purple Cup
Williamsburg Bridge
Demeure Lexington
Wall Street
Ellis Island
Brooklyn Bridge
Manhattan Bridge
Brooklyn
Red Hook

le docteur Greene, le médecin de l'expédition, ont toutes les chances de finir par bien connaître les investigateurs ; le capitaine en second Turlow sera souvent visible sur le navire ; Miles et Halperin, de l'équipe d'aviation, travailleront étroitement avec tous les pilotes pour préparer les Boeing au voyage ; le professeur Moore lui-même pourra bien sûr être croisé, s'inquiétant à mi-voix des nombreuses tâches qu'il reste à mener avant le départ ; Starkweather est rarement visible, trop occupé à soigner son image et celle de l'expédition devant un parterre de curieux et de journalistes de plus en plus frénétiques.

Tant qu'ils sont à New York les personnages peuvent, si le gardien le souhaite, rencontrer Starkweather, Moore ou Acacia Lexington lors de l'une de leurs nombreuses réunions publiques. Comme d'habitude, Starkweather sera expansif et charismatique tandis que Moore restera calme et en retrait, et Lexington se montrera froide et distante.

Relations avec Acacia

Une grande partie de la tension dans les premiers chapitres de cette aventure devrait provenir du parfum de mystère qui se dégage d'Acacia Lexington et de son équipe. Pour Starkweather, Lexington est « l'Ennemie ». C'est aux joueurs de décider le degré de menace qu'elle représente, même si elle ne sera certainement jamais une amie. L'ombre des Affairistes qui plane sur cette partie de l'aventure, apparaissant lors de l'enlèvement de Roerich dans le Chapitre Trois, ainsi que des sabotages réalisés par Danforth, devraient faire prendre conscience aux investigateurs que quelqu'un œuvre à leur encontre. Lexington peut logiquement leur sembler incarner cet adversaire, d'autant que son passé, si les investigateurs creusent un peu dans cette direction, suffit à en faire une suspecte crédible.

Ses buts et opinions devraient demeurer obscurs pour les joueurs.

Installation

L'hôtel Amherst

La première destination des investigateurs, à leur arrivée à New York le 1er septembre, devrait être leurs chambres à l'hôtel Amherst. S'ils ne se sont encore jamais vus, le hall de l'hôtel constitue un cadre approprié pour leur rencontre.

L'hôtel Amherst est un bâtiment ancien de quatre étages de taille moyenne, au coin de la 8ème avenue et de la 44ème rue à Manhattan, à deux pâtés de maisons de Times Square, dans un quartier d'affaires calme. Deux étages, le troisième et quatrième, ont été loués pour les membres de l'expédition.

L'entrée de l'hôtel est petite et sombre, en lambris huilé, dont la porte est encadrée par deux ternes palmiers en pot. Le réception-

Au vol

Voici quelques pistes permettant au gardien d'animer une rencontre impromptue entre les investigateurs et Acacia. Le gardien devrait représenter Acacia entourée d'un halo de mystère et de suspicion, qui s'étend à ses motivations et à tout ce qui touche son expédition. Il est important de maintenir une distance, voire une certaine méfiance entre les deux expéditions jusqu'à ce qu'elles se rejoignent sur la Glace.
Acacia se montre à la fois ravissante et distante, vêtue de sa robe de soie bleu nuit, que ne rehausse nul gant ou bijou. Une description de l'aventurière, ainsi qu'un bref historique, figurent dans l'Annexe 5 : Caractéristiques des personnages non-joueurs.
Acacia n'éprouve aucun intérêt particulier à rencontrer quelque membre de l'expédition Starkweather-Moore que ce soit; néanmoins, si elle est approchée par surprise, son savoir-vivre et son opportunisme lui suggèrent d'écouter ce que ces nouveaux-venus ont à dire.
Acacia assiste à des évènements mondains car elle est consciente de l'importance de son image dans les médias. Mais elle attaque à présent la dernière ligne droite avant le départ, et est de ce fait fort occupée. Elle n'a donc pas de temps à perdre, et les investigateurs ont intérêt à entrer directement dans le vif du sujet.
« Je suis une femme occupée », déclare-t-elle d'emblée, « et suis instamment attendue à bord de mon navire. Que puis-je faire pour vous ? » Elle considère les investigateurs avec curiosité, mais sans aucune chaleur particulière.
La conversation qui s'ensuit est brève. Le gardien devrait surveiller le temps qui s'écoule : la discussion prend fin au bout de dix minutes.

La discussion

Acacia est calme et réservée. Après tout, à ses yeux, les investigateurs sont des membres de l'expédition Starkweather, or sa propre équipe est la cible de tentatives de sabotages qu'elle impute, naturellement, à Starkweather (bien qu'ils soient en fait organisés par Danforth).
Toute tentative pour l'amener à discuter de ses préférences politiques, de son passé commun avec Starkweather, des dessous de l'expédition Lexington, ou encore pour s'approcher des membres de son expédition ou de son navire, la pousse à se refermer sur elle-même et à mettre un terme immédiat à l'entretien. Toute allusion à une implication quelconque d'Acacia dans les déboires de l'expédition Starkweather-Moore, et a fortiori toute accusation directe, est considérée comme une insulte et la rend furieuse, ce qui aboutit au même résultat.
Si les investigateurs adoptent une ligne de conduite courtoise, Acacia fera de même. Elle parle brièvement mais sans détour de la presse, de l'évènement auquel elle assiste à cet instant et des nouvelles du jour, mais sans avoir de révélations à faire.

Si un investigateur tente de l'amener à se confier, ou au moins à parler plus librement, faites effectuer au joueur concerné un test de **Psychologie**, suivi d'un autre de **Baratin**. Sur un double succès, l'attitude d'Acacia envers l'investigateur en question s'adoucit, et elle sort quelque peu de sa réserve. Dans ce cas, elle accepte d'évoquer brièvement ses projets concernant son voyage vers le sud, ses affaires et sa carrière.

- ***À propos de l'intérêt qu'elle porte à l'Antarctique :*** « Depuis ma plus tendre enfance, j'ai été fascinée par les pôles. Mon père possédait une immense collection d'ouvrages relatifs à ce sujet dans son bureau. Je me rappelle, quand je n'avais que dix ans, avoir suivi avec lui la tragédie qui a frappé l'expédition de Scott, en lisant le journal au petit-déjeuner. J'éprouvais de la pitié pour Scott. Il était très courageux, mais a commis tant d'erreurs... L'Antarctique ne pardonne pas les erreurs. »

- ***À propos de ses projets sur la Glace :*** « Être riche me procure de nombreux avantages : l'un d'eux est de pouvoir travailler comme je l'entends. J'ai déjà annoncé à la presse que je projetais d'atteindre le pôle Sud, chose qu'aucune femme n'a jamais réalisé jusqu'à présent. Nos autres objectifs sont secrets pour le moment. » Elle esquisse un sourire. « Vous les découvrirez bien assez tôt. Nous documenterons en détail tout ce que nous ferons. »

- ***À propos des préparatifs de l'expédition :*** « J'imagine que vous pouvez le déduire de votre propre expérience. Les préparatifs ressemblent à ceux de n'importe quel autre voyage, si ce n'est qu'il faut apporter avec soi la moindre chose dont on aura besoin. Une fois sur la Glace, il n'y a pas de retour en arrière possible, pas plus que d'opportunité d'être ravitaillé. Si quelque chose manque, c'est définitif, et il n'y a pas d'autre alternative que de s'en passer et d'aller de l'avant. Je trouve cela... excitant. »

- ***À propos de son travail :*** « Allez-vous être de ces individus qui me méprisent parce que je suis une femme ? Je suis douée pour ce que je fais. Meilleure que la plupart. Demandez donc à mes rivaux... si vous parvenez à en trouver de sérieux ! »

- ***À propos de son père :*** « Père était un homme bon. Il m'a appris tout ce que j'avais besoin de savoir, et s'est assuré que ses biens me reviendraient quand il s'en irait. Père était habitué à faire les choses à sa façon, et a continué à la faire... même après sa mort. »

- ***À propos de l'expédition Miskatonic :*** « Je crois qu'ils ont commis de nombreuses erreurs. Et les erreurs sont souvent fatales. J'ignore totalement de quoi ces hommes sont morts, mais leur histoire doit être connue et racontée. Ce carcan de silence et de mystère n'est utile à personne, et ces hommes méritent mieux de toute façon. »

Il n'est pas possible de prolonger la conversation plus avant. Le secrétaire particulier d'Acacia lui rappelle l'heure, et elle s'éclipse peu après.



L'Hotel Amherst

niste, un homme mince au teint olivâtre et à la chevelure noire, hoche vigoureusement la tête et parle sans discontinuer tandis qu'il confie aux investigateurs la clé de leur chambre. Leurs chambres sont toutes situées au troisième étage.

« Voilà, m'sieurs », indique l'employé. « Troisième étage, à gauche au fond du couloir. Vous avez le professeur une porte plus loin sur votre droite, mais votre patron, il est un étage au-dessus, au quatrième. Les issues de secours sont au bout du couloir, s'il commence à faire trop chaud pour vous. Si vous avez besoin de n'importe quoi, faites juste appeler Tim. C'est moi, Tim. C't'un plaisir de vous rencontrer. Je suis là en journée, de huit à dix-huit heures. »

« À votre service », ajoute-t-il. « C'est sûr qu'on est contents de vous voir enfin ici. J'me sens comme un des p'tits rouages de votre aventure, vous comprenez ? Fichtre, ce que je ne donnerais pas pour partir explorer le monde ! Quelle vie excitante ! C'est sûr que ma femme serait jamais d'accord, que j'parte comme ça ; elle en souffrirait. Non monsieur, même pas dans un million d'années. Vous avez des gosses ? Fichtre, je parie qu'ils sont sacrément fiers de vous... »

« Hé... ça m'fait penser... j'ai un message à vous r'mettre. Le professeur a dit d'en donner un à chacun de vous. Tenez ! »

Le réceptionniste remet à chaque arrivant un court message de bienvenue et fait appeler un groom pour porter les bagages des investigateurs à leur chambre. Les notes, à l'écriture méticuleuse et serrée, sont toutes identiques à celle présentée ci-dessous. Lisez-la à haute voix :

Bienvenue à New York.

Ayez la bonté de nous rejoindre au navire aussitôt que vous aurez fait un brin de toilette.
SS Gabrielle, Quai 74-B, angle de la 12ème avenue et de la 34ème rue, à côté du point de mouillage de l'Italian Royal Mail.

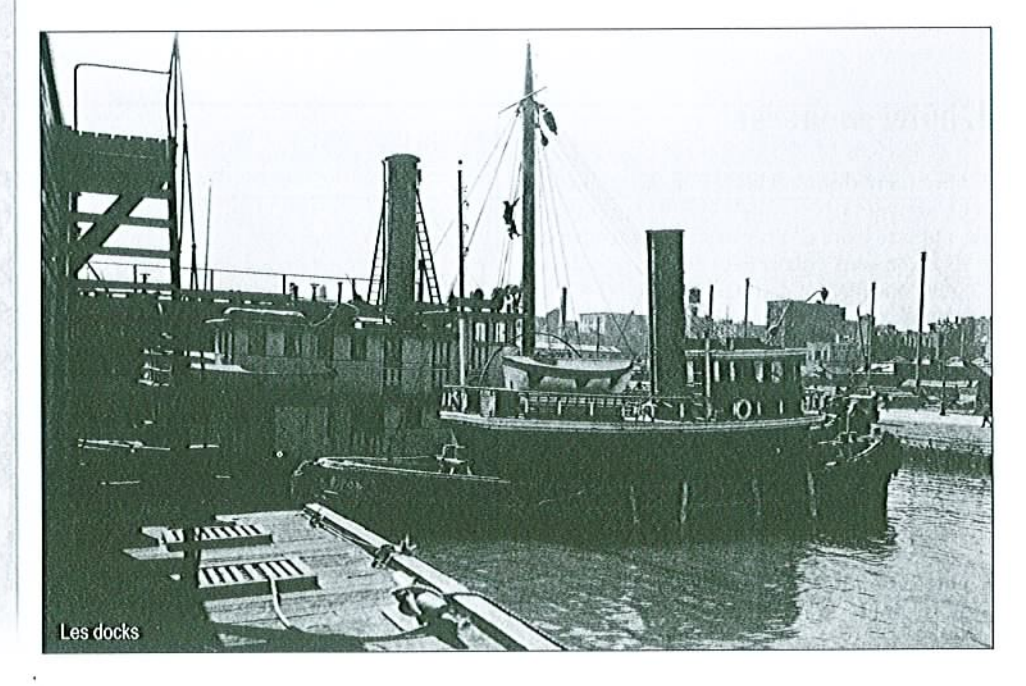
Bien à vous,
Moore

Les chambres des investigateurs, au troisième, ne sont pas grandes mais elles sont confortables, et chacune dispose de sa propre baignoire. Les personnages devraient rapidement être prêts à rejoindre le navire de l'expédition.

Aux docks

Le voyage jusqu'au quai où est amarrée la *Gabrielle*, distant de treize pâtés de maisons de l'hôtel, prend seulement quelques minutes en taxi ou dans une voiture particulière.

Les docks de l'Hudson fourmillent d'une constante activité. Les odeurs d'eau de mer,



Les docks



de pétrole, de poisson et de bois humide se mélangent à celle de la sueur des dockers. Des douzaines de bateaux de toutes tailles et de tous types sont amarrées là, à divers degrés de chargement ou de déchargement. Des grues énormes soulèvent de lourdes charges au-dessus des têtes, et le sol est constellé de matériaux d'emballage abandonnés, de verre cassé et de morceaux de métal. Les investigateurs sont heurtés par des dockers qui lancent des bordées de jurons sur leur passage et s'éloignent sans se retourner. Il faut être diablement agile pour éviter d'être bousculé ou houspillé par l'un de ces gros bras.

Le long des rives de l'Hudson, sur le flanc nord du quai 74, flotte la *Gabrielle,* sa proue vers le large. Au sud du point d'amarrage, brillamment éclairés et en excellent état, les bâtiments de l'*Italian Royal Mail* feraient presque passer le mouillage de la *Gabrielle* pour miteux et de second ordre.

Les investigateurs descendent de voiture au pied de la 34ème rue ouest, puis traversent la douzième avenue jusqu'à la façade de l'embarcadère. Un petit panneau a été peint à la main et cloué à côté d'un porche surmontant deux hautes portes.

EXPÉDITION ANTARCTIQUE
STARKWEATHER-MOORE
SIGNALEZ-VOUS AUPRÈS
DU GARDIEN
SVP
INTERDICTION DE FUMER

Un gardien bedonnant, vêtu d'un uniforme de l'Autorité Portuaire et installé dans un petit bureau près de la porte, vérifie que le nom de chaque investigateur est bien présent sur la liste épinglée à son bloc-notes. S'il apparaît un quelconque doute ou une confusion quant à l'identité d'un investigateur, le gardien téléphone à quelqu'un à bord de la *Gabrielle.* Une fois son identité contrôlée, l'investigateur est gratifié d'un « Allez-y, mon vieux. »

L'embarcadère s'étend sur deux cents mètres dans le fleuve et mesure près de vingt-cinq mètres de large. Un long hangar étroit en occupe le centre. Il fait quinze mètres de large sur dix mètres de haut en son centre. À l'intérieur du hangar, frais et sombre, sont empilés des caisses, ballots, bidons et palettes, sur une hauteur de cinq mètres, et en trois longues rangées s'étendant jusqu'à l'extérieur du bâtiment, avec d'étroits passages ménagés entre elles.

La majeure partie de cette cargaison n'est pas destinée à l'expédition Starkweather-Moore. Seules quelques-unes des caisses et des bidons du côté nord du hangar ont des bordereaux d'expédition indiquant leur destination antarctique.

Une voie ferrée court le long de chacun des flancs de l'embarcadère entre le hangar et le navire. Des wagons couverts traînent çà et là sur les voies à côté de grandes portes ouvertes. De jour, les dockers vont et viennent sur des rampes installées contre les wagons, transférant la cargaison à l'intérieur du hangar ou la chargeant sur des palettes et dans des filets déposés ensuite par grue dans la soute de la *Gabrielle.* La nuit les wagons sont fermés et verrouillés. De puissants projecteurs installés sur les mâts du bateau et le toit du rouf illuminent les écoutilles et l'embarcadère le long du navire. Les mâts de charge s'activent pour transvaser les cargaisons dans la cale de la *Gabrielle.*



Peter Sykes

34 ans, Guide polaire

APP	09	Prestance	45 %
CON	17	Endurance	85 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 1D4
Points de Vie	16
Santé Mentale	65

Compétences

Athlétisme :	
- escalade	72 %
- natation	65 %
Conduite :	
- automobile	75 %
- traîneau	65 %
Métier :	
- explosifs	25 %
- fabrication d'arme	55 %
- mécanique	30 %
- opérateur radio	25 %
Orientation	56 %
Pister	62 %
Pratique artistique :	
- chant	34 %
Premiers soins	35 %
Psychologie	55 %
Science de la vie :	
- Histoire naturelle	55 %
Survie (milieu polaire) 81 %	
Trouver Objet Caché	78 %

Langues

Anglais	60 %
Français	35 %
Inuit	30 %

Armes

• Fusil cal.30-06 dégâts 2D6 + 4	77 %
• Piolet dégâts 1D6 + 1 +ID4	67 %
• Couteau de chasse dégâts 1D6 + 1D4	38 %

Les investigateurs atteignent le pont du bateau par une passerelle d'embarquement encombrée de divers marins qui semblent aussi pressés d'y monter que d'en descendre. Une fois à bord, ils sont accueillis par un membre de l'équipage qui les guide vers le mess.

Note au gardien : *Le plan reproduit au Chapitre Quatre vous donnera une idée des proportions et de l'organisation de l'embarcadère et des docks, et le Chapitre Quatre-B est dédié dans son intégralité à la Gabrielle : vous y trouverez un plan complet du navire ainsi qu'une description de sa cargaison et de ses différentes cabines.*

Le professeur Moore se trouve dans le mess du navire, derrière une table couverte de papiers, un bloc-notes à la main et en pleine discussion avec l'un des contremaîtres des docks. Moore est un petit homme soigné avec des cheveux brun foncé constellés de gris, des lunettes cerclées de fer et une barbichette bien taillée. Il salue chaleureusement les investigateurs, d'un air un peu distrait, tout en agitant ses notes.

« Ah ! Vous êtes arrivés ! Merveilleux ! Heureux de vous avoir à bord. Il y a beaucoup à faire, naturellement, alors autant attaquer de suite. Avez-vous mangé ? Des sandwichs et du café se trouvent sur cette table, là-bas. Déjeunez à votre faim, puis allez voir monsieur Sykes dans le salon de l'équipage. Passez cette porte et suivez la coursive jusqu'au bout. »

« Ah oui, une dernière chose. Nous nous retrouverons tous chaque matin à huit heures, dans la salle Rose, à l'hôtel. Si je ne vous revois pas aujourd'hui, je compte sur vous pour être au rendez-vous demain. »

Le reste de la journée

Le jour de son arrivée, le même emploi du temps est assigné à chaque membre de l'expédition : ses vêtements sont mesurés et retaillés, différentes photos sont prises, et il fait l'objet d'un examen médical et dentaire approfondi. Ceci prend une bonne partie de la journée. Les investigateurs qui ne se sont pas encore rencontrés en auront sans doute l'occasion durant cet après-midi, dans la mesure où ils risquent de passer pas mal de temps à attendre ensemble dans les mêmes pièces.



Une tenue polaire sur mesure pour chacun

Peter Sykes se trouve dans le salon de l'équipage, au milieu d'un grand nombre de coffres, de casiers, et de caisses ouvertes. Sykes est l'un des experts de la survie en milieu polaire que comporte l'expédition ; il a pour tâche de prendre les mesures des explorateurs afin d'ajuster leurs combinaisons polaires. C'est un homme rapide et compétent, il a la trentaine et possède un sens aigu de la diplomatie ; sa description se trouve au sein de l'Annexe 5 : Caractéristiques des personnages non-joueurs, de même que celles de la plupart des autres personnages.

Sykes prend les mesures de chaque investigateur, l'un après l'autre : taille, poids, tours de ceinture, de poitrine, de cou et de tête, pointure, taille de la main, hauteur d'entrejambe et toute autre information qu'il considérera comme utile. Les femmes du groupe qui formuleraient des objections contre ce traitement se verront gratifiées d'un simple petit sourire accompagné d'un soupir de Sykes, qui se comporte de manière parfaitement professionnelle.

« Il est de votre intérêt que tout ceci soit fait correctement, mademoiselle, faites-moi confiance. Ça vous sauvera la vie, croyez-moi. »

Après que les mesures ont été prises et notées dans un petit carnet, Sykes fournit à chaque explorateur des consignes rapides sur l'utilisation des nombreux vêtements (doublures, bottes, gants, pantalons, parka, cagoules et combinaisons... plus de huit kilos d'habillement au total) et leur en fait essayer plusieurs pour trouver leur taille, tandis qu'il commence à prendre les mesures de la prochaine personne dans la file.

« Encore un jour ou deux », ajoute Sykes, « et nous aurons un ensemble complet à remettre à chacun d'entre vous. Les chaussures et les gants de ski ne sont pas encore arrivés, mais on devrait les avoir d'ici la fin de la semaine. »

Une fois l'essayage des vêtements terminé, chaque investigateur doit rencontrer le Dr. Greene, le médecin de l'expédition, dont la description se trouve au sein de l'Annexe 5. Le praticien réalise un modeste examen médical et questionne longuement chaque investigateur au sujet de ses antécédents médicaux. Si l'un d'entre eux est victime d'une affection ou présente des symptômes caractéristiques qui exigent une attention particulière, Greene lui fixe un rendez-vous pour un examen complet dans les trois jours qui suivent.

Sur ces entrefaites, les investigateurs se retrouvent entre les mains du photographe de l'expédition pour une série de clichés à but promotionnel. Ils sont photographiés dans des tenues de ville et dans des combinaisons

polaires, et sont invités à poser en divers endroits, parmi outils, diagrammes et instruments.

Ils doivent ensuite quitter le navire et se rendre en centre-ville pour une consultation dentaire. En effet, à l'issue de cette séance de photographie, Moore a prévu une visite au cabinet d'un dentiste du centre-ville. Il y a généralement un battement d'environ deux heures entre la fin de la séance photo et le rendez-vous chez le dentiste, assez pour retourner à l'hôtel et prendre un déjeuner ou faire un brin de toilette, ou encore pour jeter un œil aux alentours du bateau et des docks. Le rendez-vous chez le dentiste se compose d'un nettoyage et d'une inspection dentaire classiques. Moore a déjà donné son accord pour que soient effectuées toutes les interventions appropriées, y compris des extractions et la pose de plombage si celles-ci sont nécessaires avant que le navire n'appareille. Le cas échéant, elles sont prévues dans les cinq jours qui suivent.

Les investigateurs en ont terminé avec l'examen dentaire en fin d'après-midi. Ils ont quartier libre pour le reste de la journée, soirée incluse.

La réunion

La totalité des membres de l'expédition se retrouve le matin suivant, le deux septembre à huit heures, dans la salle Rose de l'hôtel Amherst. C'est la première fois que tous sont réunis en un même lieu. Plusieurs longues tables ont été dressées, et un petit-déjeuner est prêt, disposé sur un buffet sur le côté. On y trouve des pichets d'eau froide, de café brûlant et de jus de fruits, et des sachets de thé. Un grand tableau noir est fixé à un mur, à l'avant de la salle.

Starkweather et Moore arrivent quelques minutes après huit heures. James Starkweather vient se placer debout, face à l'assemblée. Grand et charismatique, avec des cheveux noirs et un profil majestueux, il ressemble beaucoup à la figure populaire de l'aventurier romantique.

Starkweather salue nommément plusieurs membres d'expédition et fait bon accueil à chacun. Il est empli d'un enthousiasme communicatif ; il est clair qu'il a de grands projets pour ce voyage dans le sud lointain. Il donne peu de détails et ne répond à aucune question, mais répète ce qu'il a dit préalablement à la presse :

L'expédition partira de New York le 14 septembre et passera par le canal de Panama pour rejoindre Melbourne, en Australie. Elle s'y réapprovisionnera en carburant et en provisions, et sera prête à repartir vers la mer de Ross puis à débarquer dès le premier novembre, si la banquise le permet.

Comme l'expédition de l'université Miskatonic avant elle, l'expédition Starkweather-Moore utilisera l'avion comme moyen de transport principal. Elle a fait l'acquisition de trois appareils Boeing 247 « grands, modernes et rapides », qui arriveront à New York dans quelques jours. Un quatrième avion, plus petit, est déjà à bord du bateau : il s'agit d'un robuste Fairchild FC-2, modèle qui a déjà servi à plusieurs expéditions arctiques et antarctiques avant celle-ci, et sera employé pour cartographier et explorer la barrière de Ross.

Il est prévu d'établir trois camps semi-permanents. Le premier, sur le rivage de la mer de Ross, servira de camp de base pour les avions. Le second doit être érigé près de l'endroit où Percival Lake a fait ses dernières grandes découvertes, si l'expédition parvient à en retrouver l'emplacement. Le troisième, la base avancée d'exploration, sera situé sur l'antique haut plateau décrit par Dyer comme étant situé derrière les montagnes Miskatonic. Beaucoup de vols d'exploration sont prévus : la soute de la *Gabrielle* contient assez de carburant « pour faire faire le tour du monde à chacun de ces avions. »

L'expédition quittera l'Antarctique le premier février au plus tard. Les dépouilles des membres décédés de l'expédition Miskatonic, si elles peuvent être retrouvées, seront rapatriées aux États-Unis, de même que le plus possible d'ossements et de vestiges issus du Camp de Lake.(Cf. la carte « *Itinéraire de l'expédition Starkweather-Moore* » p.10)

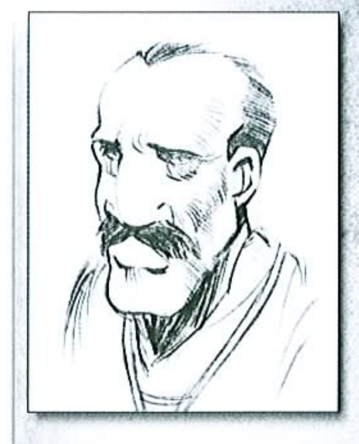
Son discours achevé, Starkweather laisse la parole à Moore.

Celui-ci salue tour à tour chaque membre de l'expédition, l'invitant à se lever et à dire quelques mots sur lui-même et ses spécialités. Il laisse ensuite l'assemblée libre de poser toutes ses questions. Moore est heureux de parler sans fard des buts de l'expédition, de l'équipement et des approvisionnements, particulièrement de la foreuse à glace et des avions. Il accroche au tableau une grande carte de l'Antarctique, dont la majeure partie est constituée d'un vaste territoire vierge (c'est la carte destinée aux joueurs et proposée en annexe à la fin de l'ouvrage ; une copie plus petite en est présentée page suivante).

« Monsieur Starkweather projette de quitter le continent antarctique le premier février », indique Moore, « mais je pense que nous pouvons arriver à faire pas mal de choses avant cette date, pas vous ? » Il esquisse un sourire. « Quoi qu'il en soit, nous essayerons de quadriller autant de territoire que possible tant que nous serons là-bas. »

« Nous serons sur le continent en même temps que trois autres expéditions. Elles ont leurs propres itinéraires, naturellement, et monsieur Starkweather souhaite que nous gardions nos distances par rapport à elles, dans la mesure du possible. Pour autant que je sache, aucune d'elles ne projette de franchir les montagnes Miskatonic. »

Moore récapitule ce que le public connaît des plans des expéditions Byrd, Ellsworth, et Barsmeier-Falken, précisant leurs lieux de campement et leurs itinéraires de voyage, en les désignant sur la carte et en les comparant à ceux de son expédition. Cela fait, il porte un



Docteur Richard Greene

27 ans, médecin

APP	13	Prestance	65 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	22	Connaissance	99 %
INT	18	Intuition	90 %
POU	17	Volonté	85 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	13
Santé Mentale	85

Compétences

Bibliothèque	73 %
Crédit	55 %
Droit	33 %
Médecine	80 %
Persuasion	73 %
Pratique artistique :	
- danse de salon	78 %
Premiers soins	82 %
Psychanalyse	45 %
Psychologie	43 %
Sciences de la Terre :	
- géologie	34 %
Sciences humaines :	
- Histoire	54 %
Sciences de la vie :	
- Histoire naturelle	44 %
- pharmacologie	68 %
Sciences formelles :	
- chimie	34 %
- physique	45 %
Sciences occultes	21 %

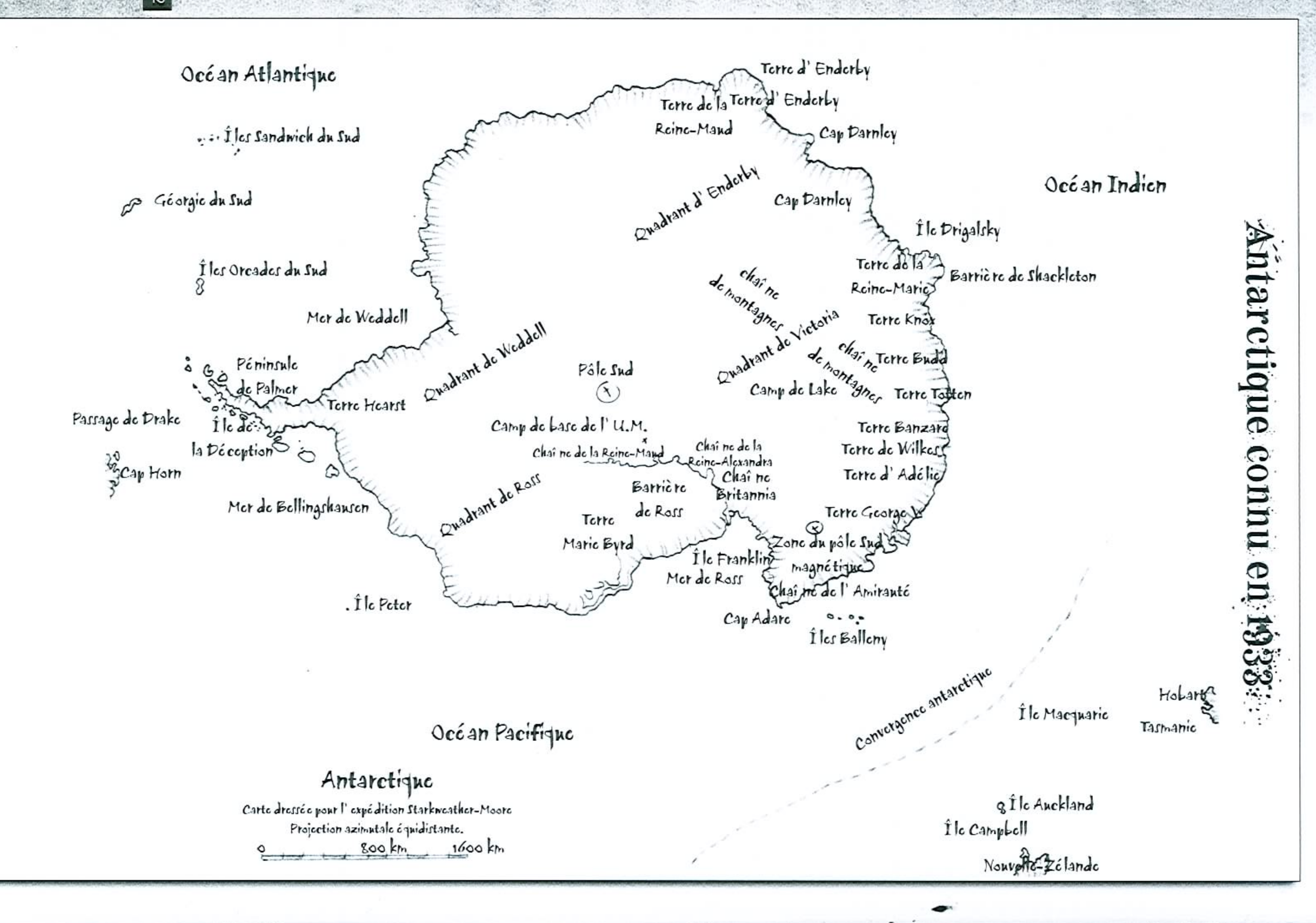
Langues

Anglais	99 %
Français	75 %

Armes

• Fusil cal.30-06 dégâts 2D6 + 4	32 %

Antarctique connu en 1933



toast plein de retenue au succès du voyage, et termine son intervention en évoquant les derniers préparatifs à mener à bien avant le départ.

« Il reste deux semaines avant que nous ne levions l'ancre. Cela représente peu de temps, et j'ai bien peur que quelques petites choses ne soient pas encore prêtes. D'ici là, j'inviterai chacun de vous à nous prêter main-forte pour que nous puissions partir dans de bonnes conditions. Puis-je compter sur votre entière coopération ? J'ai dressé diverses listes de tâches à effectuer, et je serai sans aucun doute amené à en dresser d'autres encore quand celles-ci seront achevées… »

Moore commence immédiatement à assigner différentes fonctions à chaque personne présente. Ce n'est pas un homme autoritaire ou qui impose ses vues, mais les investigateurs qui cherchent à tirer au flanc n'obtiendront aucun respect de sa part.

« Y a-t-il un problème ? Venez, venez ! Nous avons beaucoup à faire ! La saison ne nous attendra pas, vous savez ! Dans quelques semaines nous vivrons tous d'expédients ; ne préférez-vous pas que nous soyons le plus prêts possible le moment venu ? C'est mon cas, et je suis certain que tous ces gentlemen partagent ce sentiment. Bien, laissez-moi voir ce que j'ai pour vous… ah, oui… »

Moore remet à chaque membre de l'expédition une feuille de papier, puis la réunion s'achève. Consultez le paragraphe ci-après, « Le départ approche », pour une description des nombreuses tâches qui restent à effectuer.

Une mission de confiance

Après la réunion, le professeur Moore invite secrètement l'un des investigateurs à une entrevue en privé dans sa chambre. Le gardien devrait choisir un investigateur discret.

« J'ai quelque chose d'important à vous demander », explique Moore. « Nous avons engagé le capitaine J. B. Douglas pour diriger la *Gabrielle*. Le commandant Douglas, vous devez le savoir, était à la barre de l'Arkham, le navire de l'expédition Miskatonic. Nous sommes enchantés de le compter parmi nous, naturellement, mais le commandant est un homme très réservé et ne veut pas être livré en pâture à la presse ou l'opinion publique. »

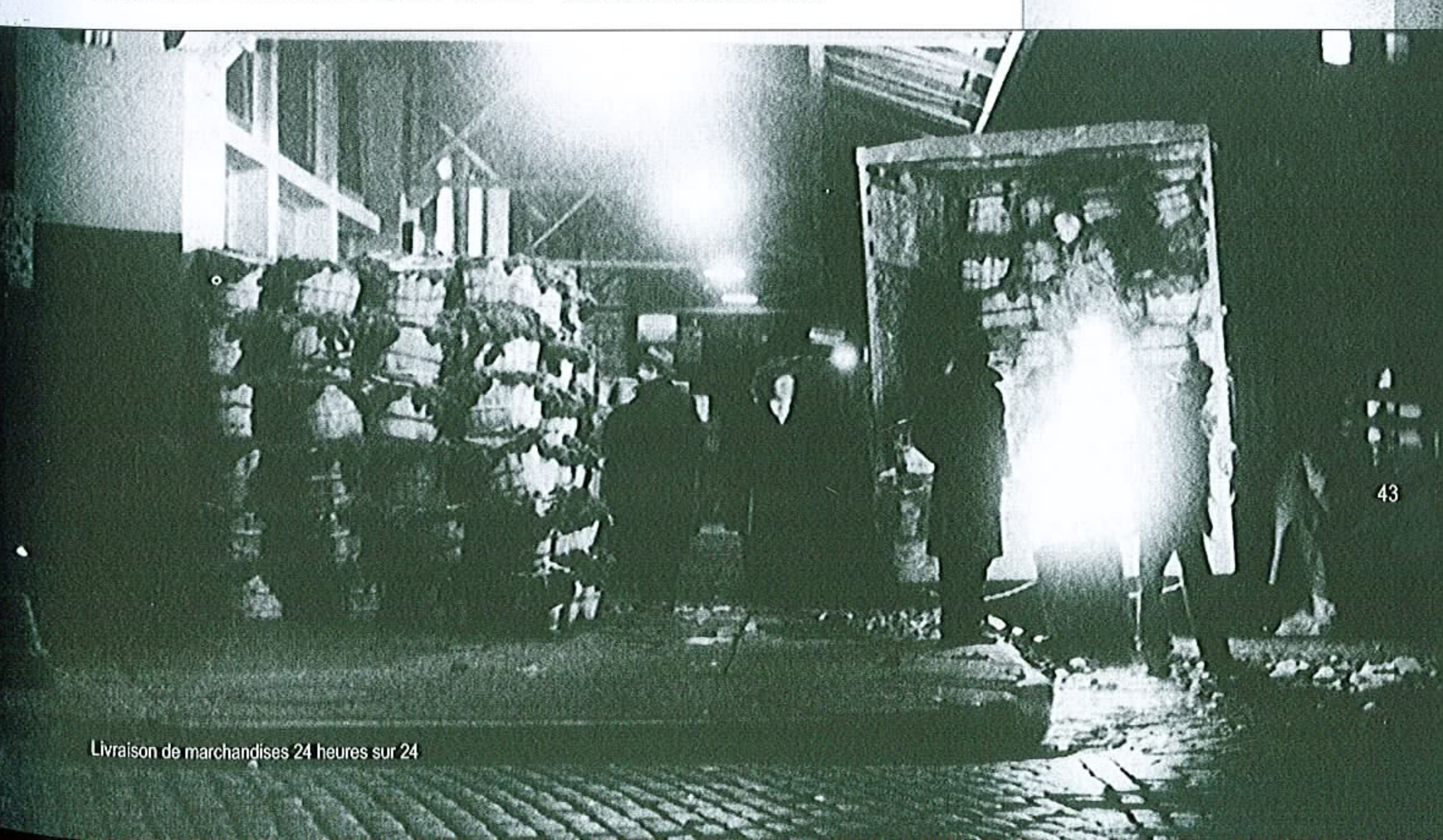
« Ce que j'attends de vous, c'est que vous vous teniez à la disposition du commandant et que vous vous chargiez de répondre à tous ses besoins. Il doit arriver le 6 septembre et a réservé une chambre à l'hôtel Westbury, au 440 Scammel Street. Si vous pouviez lui rendre visite ce soir-là, à son arrivée, je vous en saurais gré. Nous désirerions lui souhaiter très courtoisement la bienvenue. »

« Et je vous en prie, restez discret au sujet du commandant. Nous lui avons promis que son lieu de résidence serait protégé de la presse et que personne ne le tracasserait avant le départ de l'expédition. Monsieur Starkweather souhaite annoncer lui-même le recrutement de Douglas, mais naturellement nous n'en ferons rien jusqu'à ce que nous ne soyons plus qu'à quelques heures du départ. »

« Puis-je compter sur votre aide ? »

Le départ approche

Il y a encore beaucoup à faire avant que l'expédition ne soit définitivement lancée. Chaque journée commence de la même manière : petit-déjeuner dans la salle Rose, suivie d'une réunion de tout le groupe à huit heures. Moore interroge chacun au sujet de la liste qu'il lui a confiée lors de la réunion (ce qui a été accompli, ce qui reste à faire) et redistribue les tâches lorsque quelqu'un a terminé les siennes ou a besoin d'aide.


Livraison de marchandises 24 heures sur 24

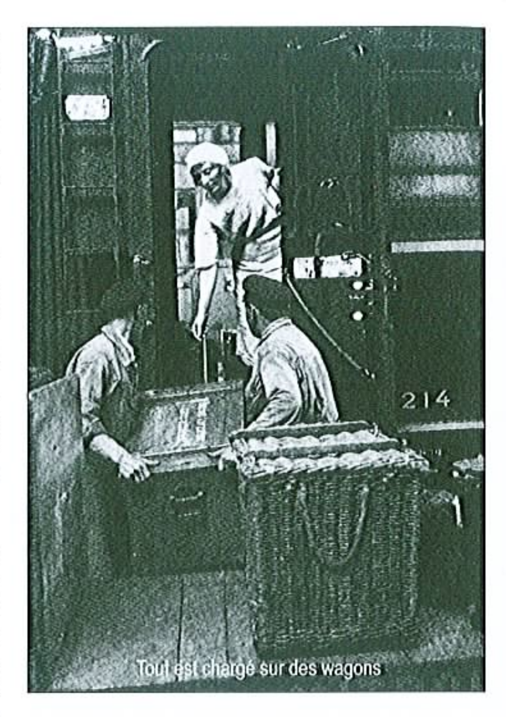
Les derniers jours avant le départ, les personnages croulent sous les préparatifs, qui sont la plupart du temps attribués par Moore après un bref coup d'œil à son bloc-notes surchargé. Les investigateurs ne sont pas surveillés étroitement, mais leurs missions sont suffisamment prenantes pour maintenir chacun occupé.

Le professeur Moore essaye de tout faire fonctionner sans à-coup, avec calme et efficacité, tandis que Starkweather se charge d'assurer la publicité de l'expédition auprès de la presse. Les investigateurs n'ont de ce fait que peu de contacts avec ce dernier. Ils le verront de loin, entouré par des journalistes, mais il est presque impossible de se trouver près de lui suffisamment longtemps pour l'entraîner dans une conversation digne de ce nom.

La liste des tâches à exécuter devrait sembler sans fin. La majeure partie du travail consiste en de simples inspections. L'inventaire des fournitures de l'expédition Starkweather-Moore a été divisé en un certain nombre de listes courtes comportant quelques objets ; le gardien devrait distribuer une de ces listes à chaque investigateur. Elles sont désignées sous le titre « Extraits des manifestes de matériel de l'expédition Starkweather-Moore » dans l'Annexe 9 : Documents destinés aux joueurs. Photocopiez-les et faites-les passer à vos joueurs, en décrivant simultanément la situation de chacun des éléments, ou faites jouer à chacun d'entre eux un petit épisode individuel de votre cru. Leur tâche consiste à rechercher chaque article énuméré en vérifiant qu'il est bien arrivé, et en bon état. Moore insiste sur le fait que rien ne doit être chargé à bord du navire avant d'avoir été inspecté.

Extraits de l'inventaire de la cargaison

Ce que demande Moore n'est pas aussi simple qu'il n'y paraît. Environ un cinquième des articles énumérés dans l'inventaire n'est pas encore arrivé. Les investigateurs doivent retracer le parcours de ces objets, en allant en personne chez le fournisseur ou s'assurant par téléphone de leur bonne expédition, puis vérifier qu'ils sont arrimés sans risque à bord de la *Gabrielle* (les chaussures de ski et les gants de fourrure que Sykes attend en sont un bon exemple). D'autres colis (environ un sur dix) sont présents dans l'entrepôt de l'embarcadère mais ne contiennent pas ce qui est supposé s'y trouver : leur contenu, clairement indiqué, est différent de celui signalé sur la liste (un exemple notable : trente petites caisses stockées dans l'entrepôt sont censées, d'après l'inventaire, contenir 270 kilos de sardines. En réalité, elles contiennent chacune plusieurs grands bidons d'huile de sardine).



Tout est chargé sur des wagons

Le professeur Moore travaille sans interruption toute la journée, du petit-déjeuner au crépuscule. Il s'attend à ce que les membres de l'expédition dont il a la charge fassent de même. Si un investigateur semble n'avoir rien à faire, Moore se fait un plaisir de lui attri-

LE COMMANDANT DOUGLAS REJOINT L'EXPÉDITION

Le célèbre capitaine de retour dans les eaux antarctiques.

New York (UPI) – Le commandant J. B. Douglas, capitaine de la marine marchande réputé et ancien commandant du brick *Arkham*, retournera dans les eaux antarctiques à la fin de cette année.

James Starkweather, le célèbre explorateur et codirigeant de la prochaine expédition Starkweather-Moore à destination de l'Antarctique, a annoncé aujourd'hui que M. Douglas avait accepté de reprendre du service et de commander le navire de l'expédition durant son voyage vers le pôle.

« Le commandant Douglas apportera une contribution inestimable à notre expédition », a déclaré M. Starkweather. « Non seulement il a une connaissance personnelle de la plupart des dangers et des risques du pôle Sud, mais c'est aussi un explorateur et un aventurier accompli. L'expédition tirera un bénéfice considérable de son expérience des climats les plus rudes et de sa vivacité d'esprit. Je suis d'ailleurs impatient de pouvoir fournir aux scientifiques les plus remarquables de ce pays les moyens d'enrichir notre compréhension du monde. »

M. Douglas, après plus de 25 ans passés au service de la marine marchande, était le capitaine de l'*Arkham* lors de son désormais célèbre voyage en Antarctique avec l'expédition Miskatonic en 1930. Il était retraité de la marine depuis 1932.

Nous n'avons pu joindre le commandant Douglas pour qu'il réponde à nos questions. M. Starkweather nous a assuré qu'il organiserait des interviews avec le commandant dès le 7 septembre, sur rendez-vous.

Aide de jeu 1.1 : Edition du matin, 3 cents - 3 SEPTEMBRE 1933

buer une nouvelle mission. Si un investigateur dérange Moore dans sa tâche titanesque pour lui faire part d'une interrogation ou d'un reproche, ce dernier lui répond distraitement : « Réglez-moi ça... Quel que soit le problème, occupez vous-en. » Après quoi il se replonge dans ses propres activités.

Les investigateurs peuvent s'occuper de leurs listes individuellement ou en groupe, mais il devrait rapidement devenir évident que, pour vérifier que ce qui est censé se trouver à un endroit y est effectivement, tout doit être inspecté avec soin.

Quelques tâches plus particulières devront être effectuées séparément :

- Tous les membres de l'équipe d'aviation, y compris les investigateurs pilotes ou mécaniciens, doivent se rendre sur le terrain d'aviation de Trenton, dans le New Jersey, où les Boeing 247 sont posés. Ils auront pour tâche de les inspecter et de réaliser quelques vols d'essai. Les ailes et les moteurs doivent ensuite être démontés, le tout mis en caisses, puis chargé à bord de wagons de transport pour être emmené jusqu'à New York. Toutes ces tâches prennent au moins trois jours. Trenton est à environ deux heures de train de New York.

  L'un des buts de cette mini-aventure est de permettre aux joueurs de se familiariser avec la personnalité de deux personnages non-joueurs : Miles, mécanicien, est un homme soucieux, impatient et presque toujours en train de ronchonner ou de se plaindre ; Halperin, le pilote de Starkweather, est au contraire un homme silencieux et accommodant qui tente de se débrouiller quelle que soit la situation. Les deux se complètent bien et, tandis que l'aventure progresse, ils devraient devenir des personnages familiers aux yeux des joueurs. Leurs statistiques et compétences sont consultables au sein de l'Annexe 5 : Caractéristiques des personnages non-joueurs.

- Au vu de leur fragilité, les instruments scientifiques et la verrerie destinés aux laboratoires ne doivent pas être confiés aux dockers, trop brutaux, mais plutôt transportés et arrimés à bord du bateau par les membres de l'expédition eux-mêmes. On dénombre 17 caisses, pesant chacune moins de 25 kilos mais plutôt encombrantes. Une seule personne peut facilement les porter à bord une par une et les arrimer dans le bureau, le tout en moins de deux heures.

- Les chiens de l'expédition doivent être enfermés dans des cages situées dans la cale d'entrepont n° 5. Les cages ressemblent à de grandes niches en bois, robustes et fermées sur leur face avant par des barreaux. Elles ont été fabriquées spécialement pour l'expédition afin d'abriter confortablement les chiens de traîneau durant leur long voyage vers le sud. Une structure de tiges d'acier a été fixée au plancher et au plafond de la soute : c'est le meilleur moyen pour que les cages restent fermement maintenues lorsque le bateau tanguera en haute mer.

  Les cages arrivent en pièces détachées mais peuvent être montées en six heures environ par un artisan compétent muni d'un marteau et d'une clé. Malheureusement, une fois qu'elles sont construites et placées dans la soute, un problème se pose : les cages sont trop larges de cinq centimètres pour pouvoir se loger entre les armatures métalliques censées les accueillir. Il faut donc soit reconstruire les cages en les rétrécissant légèrement, soit dessouder et retirer l'armature elle-même pour accroître l'espace entre les barres.

  Si le professeur Moore est consulté, il cligne une fois des yeux, fronce les sourcils, et soupire : « Je suppose donc que vous allez devoir les réparer vous-mêmes. » Fiskarson, le maître-chien, est du même avis. La reconstruction des cages ou le démontage et l'agrandissement des armatures prendront une journée complète de travail à trois ou quatre personnes.

Le cycle sans fin des inspections et des problèmes à régler continuera jusqu'à ce que la *Gabrielle* lève enfin l'ancre. Certains d'entre eux sont insignifiants et ne valent presque pas la peine que l'on s'en inquiète, tandis que d'autres constituent des désastres potentiels s'ils ne sont pas découverts à temps. L'insistance de Moore pour que tout soit vérifié apparaît bien vite parfaitement justifiée. Sans lui, l'expédition Starkweather-Moore irait en effet au-devant de graves ennuis.

La plupart des problèmes semblent être le résultat de défaillances dans la gestion et la planification de l'expédition. Ce manque évident de prévoyance est également la raison pour laquelle Moore insiste tellement pour tout vérifier personnellement. À ce stade, il est cependant impossible de dire si l'expédition a été préparée par des incapables ou si elle est la cible d'un sabotage.

Il apparaît bientôt clairement que tout doit être vérifié et revérifié. Il serait bien imprudent de laisser la moindre part à la chance dans la réussite de ce voyage.


Livraison du bois pour la fabrication des caisses de transport

La déclaration

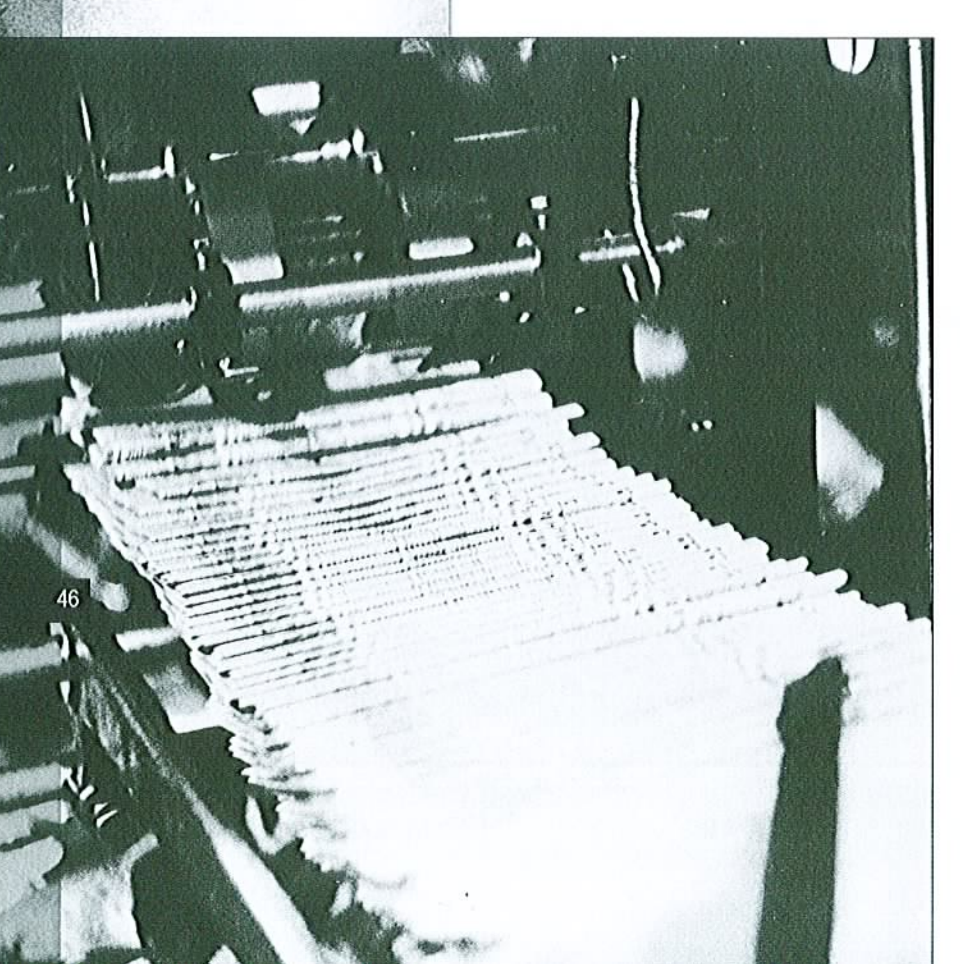
Le trois septembre, le journal du matin contient une déclaration de presse de Starkweather. L'expédition a engagé J. B. Douglas comme commandant de bord pour son voyage vers le sud. Douglas était le capitaine du *SS Arkham,* le navire de l'expédition de l'Université Miskatonic en Antarctique, en 1930. L'article peut être photocopié ou lu à haute voix (voir l'Aide de jeu 1.1, page 44).

Le professeur Moore mentionnera le nom de Douglas dans son discours du petit-déjeuner. « C'est une grande chance de l'avoir à nos côtés », explique Moore. « Quelques-uns de mes collègues ont participé à l'expédition Miskatonic et m'ont fait un portrait élogieux du commandant. Il sera un véritable atout pour nous tous. »

« Je sais que le capitaine Starkweather lui a parlé au téléphone, et qu'ils ont échangé un certain nombre de missives. Monsieur Douglas a demandé à ne pas être dérangé par la presse ni par le public, aussi ne nous rejoindra-t-il pas dans cet hôtel. Il fera connaissance avec l'équipage de la *Gabrielle* quand il jugera le moment opportun. »

Si on lui pose la question, Moore admet n'avoir jamais parlé à Douglas personnellement.

L'investigateur désigné pour pourvoir aux besoins de Douglas, dans la partie « Une mission de confiance » page 43 devait déjà s'attendre à cette annonce, mais cela étonne le reste du groupe et devient un des sujets de conversation principaux pour le reste du petit-déjeuner.



« Trouvez-moi une femme ! »

Un réveil en fanfare

Le matin du quatre septembre, avant le lever du soleil, les investigateurs sont arrachés aux brumes du sommeil par des coups impérieux donnés contre la porte de la chambre d'hôtel de Moore. Même les investigateurs encore groggy identifient la voix de Starkweather, bien qu'elle ait des intonations frénétiques qu'aucun d'eux n'a entendues auparavant.

« Moore ! » vocifère-t-il. « Debout, Bon Dieu ! Réveillez-vous ! Moore ! »

Les investigateurs qui jettent un œil dans le couloir y verront Starkweather, dans sa robe de chambre et en pyjama, se tenant devant la porte de la chambre de Moore. Ses cheveux sont ébouriffés et il n'est pas rasé. Tambourinant furieusement du poing sur la porte du professeur, il broie de l'autre main un journal du matin. Il semble furieux au plus haut point.

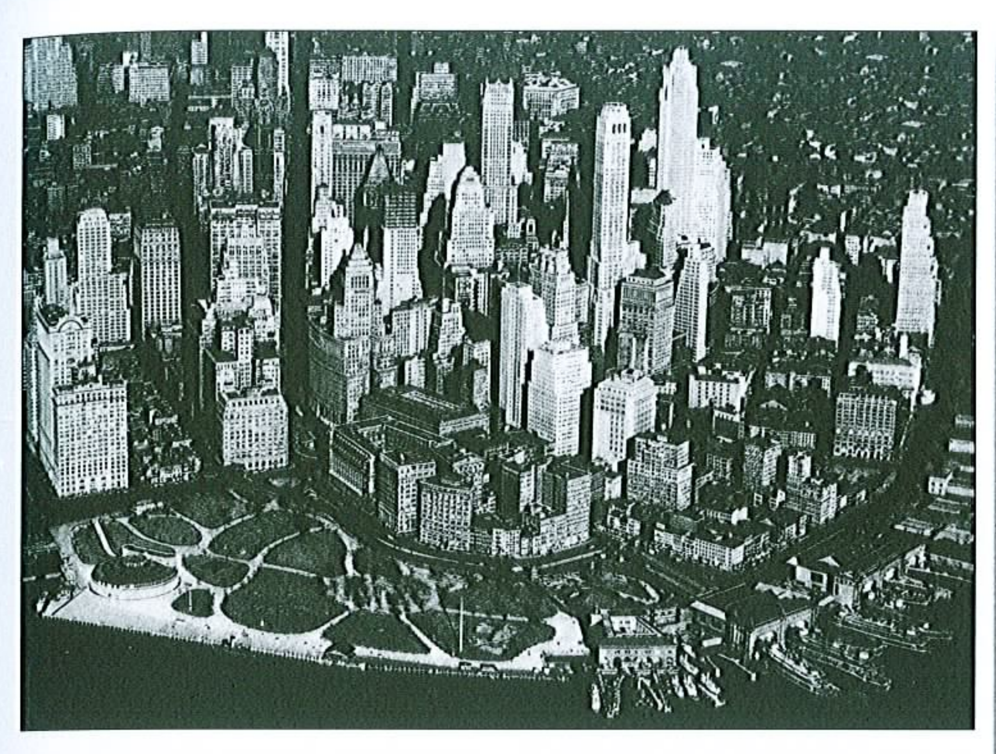
Les investigateurs n'ont jamais vu James Starkweather dans cet état. Ils devraient marquer un moment d'hésitation.

Starkweather ne prête aucune attention à qui que ce soit autour de lui. Après un moment, il renonce à frapper à la porte et se jette contre elle, l'enfonce dans un craquement et pénètre en coup de vent à l'intérieur. Si quelqu'un est assez près de l'embrasure pour jeter un œil à l'intérieur de la chambre, il y voit Moore, encore dans son lit, tâtonnant pour trouver ses lunettes et sa robe de chambre tandis que Starkweather rugit, rouge comme une betterave, et brandit furieusement le journal au visage du géologue.

« C'est elle, Moore ! Ça a toujours été elle ! J'aurais dû m'en douter ! Qui d'autre cela aurait-il pu être ? Cette sorcière sournoise ! J'aurais dû voir sa marque dès le début ! Diable, Moore, écoutez-moi ! C'était son seul moyen de m'arrêter ! Qui d'autre aurait pu intervertir nos conserves de poissons avec de l'huile ? Qui d'autre dispose de suffisamment d'argent pour nous espionner ? Pour nous mettre ainsi des bâtons dans les roues ? Ruiner nos provisions ! Saboter les cages des chiens ! Retarder nos trains ! Empoisonner les esprits de nos hommes de confiance ! Pour corrompre, voler, dresser des barricades devant nous, et tout cela dans quel but ? Pour satisfaire ses médiocres et malveillantes ambitions ! »

« Je ne le permettrai pas, Moore ! Pas cette fois ! Elle n'aura pas le dessus cette fois ! Je prouverai à tout le monde qu'elle n'est rien d'autre qu'une sale... »

Starkweather s'arrête au beau milieu de sa phrase. Il regarde autour de lui, respirant toujours lourdement, s'apercevant soudain de la présence de spectateurs dans le couloir, et prend visiblement une décision. Lançant le





Acacia « The Shark » Lexington

31 ans, meneur de l'E.A.L.

APP	14	Prestance	70 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	17	Volonté	85 %

Valeurs dérivées

Impact	aucun
Points de Vie	13
Santé Mentale	85

Compétences

Acheter des œuvres d'art	60 %
Athlétisme	67 %
Bibliothèque	65 %
Comptabilité	48 %
Crédit	94 %
Écouter	51 %
Équitation	54 %
Métier	
- mécanique	34 %
- opérateur radio	15 %
- serrurier	21 %
Négociation	87 %
Orientation	45 %
Persuasion	43 %
Photographie	13 %
Piloter	46 %
Psychologie	77 %
Sciences humaines	
- Histoire	43 %
Survie (milieu polaire)	13 %
Trouver Objet Caché	68 %

Langues

Allemand	41 %
Anglais	90 %
Français	45 %
Italien	36 %
Latin	31 %
Swahili	23 %

Armes

• Bagarre dégâts 1D3	40 %
• Fleuret dégâts 1D6 + 1	37 %
• Revolver cal.38 dégâts 1D10	66 %
• Carabine cal.30 (lunette 5x) dégâts 2D6 + 1	55 %
(carabine fabriquée à la main, avec des munitions customisées à haute vélocité ; chargeur de 7 munitions, portée de base 140 mètres)	
• Fusil cal.20 dégâts 2D6/1D6/1D3	75 %

journal d'une pichenette devant le professeur hirsute, il annonce, d'une voix dure comme l'acier : « Accélérez le planning, Moore ! Nous partons le neuf. Le neuf, Moore ! Faites le nécessaire ! »

« Et d'autre part, Moore… Trouvez-moi une femme ! »

Sur ces mots, Starkweather sort de la chambre comme un ouragan, bousculant rudement quelques spectateurs et ignorant les autres, puis monte quatre à quatre les escaliers avant de disparaître dans sa chambre.

Moore reste tranquillement assis sur son lit. Il semble d'abord tout aussi troublé que les investigateurs ; après quoi il prend le journal que Starkweather a laissé derrière lui et jette un coup d'œil sur la page ouverte. Il demeure silencieux pendant un moment, puis soupire. Levant les yeux vers ceux qui l'observent à travers l'encadrement de la porte, il réajuste ses lunettes et dit, d'un ton calme et impassible : « Gentlemen, vous avez entendu monsieur Starkweather. Le calendrier est avancé ; nous appareillons désormais le neuf. Je vous verrai au petit-déjeuner. Nous allons devoir envisager des journées encore plus chargées, j'en ai bien peur. Maintenant, si vous voulez bien m'excuser, je dois m'habiller. »

Il n'en dira pas davantage et attend patiemment que sa chambre soit vide et que sa porte, maintenant impossible à verrouiller, ait néanmoins été fermée.

Au petit-déjeuner

Si les investigateurs lisent l'édition du matin de n'importe quel journal, ils tomberont sur

LEXINGTON MET LE CAP AU SUD
L'égérie blonde s'apprête à s'envoler pour le pôle

New York (INS) – Dans une surprenante déclaration faite aujourd'hui depuis sa résidence du Queens, l'industrielle millionnaire Acacia Lexington a annoncé à la presse son intention de troquer ses livres de comptes contre des fourrures en peau de phoques et des lunettes protectrices. Son but affiché : être la première femme à poser le pied sur les contrées les plus australes de notre monde.

Lexington, seule héritière de feu P.W. Lexington, citoyen émérite de notre ville, impressionne depuis des années amis et adversaires par ses manœuvres habiles dans les eaux troubles du monde de la finance. Elle est aujourd'hui sur le point de s'aventurer en territoire inconnu.

Accompagnée d'une équipe de journalistes, photographes et experts des climats extrêmes, tous triés sur le volet, la belle Acacia traversera les étendues désertiques de l'Antarctique à bord d'un aéroplane Northdrop Delta spécialement modifié pour ce voyage et d'un gyrocoptère Cierva C-30.
« Il est temps qu'une femme entreprenne ce voyage », a-t-elle déclaré à nos reporters. « Les femmes d'aujourd'hui sont capables de réaliser tout ce sur quoi leurs homologues masculins prétendent conserver la mainmise. Si j'ouvre la voie, d'autres auront le courage de m'imiter. »

Interrogée sur le fait que son expédition, programmée pour cet été, pourrait être affectée par la présence simultanée de pas moins de quatre autres groupes d'exploration sur la glace antarctique, Miss Lexington n'a pas souhaité faire de commentaire.

Aide de jeu 1.2 : Edition du matin, 3 cents - 4 SEPTEMBRE 1933



Charlene Whitston

32 ans, botaniste, intellectuelle en quête de notoriété

APP	12	Prestance	60 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	20	Connaissance	99 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	13
Santé Mentale	60

Compétences

Athlétisme :	
- escalade	60 %
Baratin	55 %
Bibliothèque	50 %
Conduite automobile 50 %	
Crédit	70 %
Équitation	55 %
Métier :	
- opérateur radio	20 %
Orientation	25 %
Persuasion	45 %
Photographie	22 %
Piloter : avion	25 %
Premiers soins	45 %
Psychologie	59 %
Sciences de la vie :	
- biologie	61 %
- botanique	80 %
- Histoire naturelle	25 %
Trouver Objet Caché 65 %	

Langues

Hollandais	57 %
Anglais	85 %
Français	65 %
Allemand	65 %

Armes

• Fusil de chasse cal.16 dégâts 2D6 + 2 /1D6 + 1 / 1D4	75 %
• Revolver cal.32 dégâts 1D10	40 %

une annonce surprenante. Une cinquième expédition se rend en Antarctique ! (voir l'Aide de jeu 1.2 sur la page 47 et « Les autres expéditions en Antarctique », page 30). James Starkweather n'assiste pas au petit-déjeuner. Moore, assis à sa place habituelle dans le coin de la salle, semble serein. S'il est interrogé au sujet d'Acacia Lexington et de ses plans d'exploration de l'Antarctique, il déclare seulement que « Miss Lexington et monsieur Starkweather entretiennent de longue date un conflit personnel. Mais je vous assure qu'il n'y a pas lieu de vous inquiéter outre mesure. »

Il esquive toute tentative de lui faire révéler plus de détails. Bien que Moore soit l'incarnation même de la discrétion, son discours laisse à penser que cette histoire recèle plus d'enjeux que ce qu'il ne veut bien en dire.

Trouver une femme

Mais quoi que cela cache, l'annonce de Lexington et la volte-face de Starkweather qui s'ensuit constituent un excellent moyen pour des personnages de sexe féminin de rejoindre l'expédition. Starkweather est maintenant prêt à tout pour avoir une femme à bord – pour tout dire, il ne lèvera pas les amarres avant d'en avoir recruté une.

Les candidates auparavant écartées du processus de recrutement sont rappelées, et elles sont désormais traitées avec nettement plus de respect. Si des personnages de sexe féminin auditionnés précédemment ont vu leur candidature rejetée, le professeur Moore donnera leurs noms et adresses aux investigateurs et leur demandera de procéder à leur recrutement aussi vite qu'il est humainement possible de le faire.

Si aucun personnage féminin n'est disponible, le gardien peut ajouter Charlene Whitston à la liste des membres de l'expédition. Des investigateurs devraient être désignés pour l'accompagner à bord et « lui montrer les ficelles du métier ». Ses caractéristiques et sa biographie sont fournies dans l'Annexe 5.



L'expédition fait la une des journaux

Une hôtesse du gotha new-yorkais rejoint Starkweather dans son voyage en Antarctique

Des sources proches de l'expédition Starkweather-Moore ont divulgué aujourd'hui le nom de la dernière recrue de l'expédition antarctique : Miss Charlene Whitston. Miss Whitston est connue du public pour ses élégantes réceptions, son inlassable curiosité pour les sciences, et ses charmants carnets de voyages dans des contrées exotiques de par le monde. Le compte rendu de cette excursion viendra certainement compléter au mieux ses précédentes publications sur les Jungles de l'Afrique et les plaines reculées de la Mongolie.

Aide de jeu 1.3a

Contrecoups

Un peu plus tard dans la journée, la machine journalistique se met en branle. Miss Whitston, ou n'importe quelle investigatrice qui aura pu être persuadée de rejoindre l'équipe, se retrouve soudainement projetée au cœur d'un tourbillon médiatique, alors que Starkweather exploite pleinement l'association d'une femme à l'expédition. Ceci implique interviews, séances photos avec Starkweather, et tout ce qui pourrait venir en tête à un journaliste indiscret (voir les Aides de jeu 1.3a - Dans un journal féminin - et 1.3b - dans un journal plus réputé - ci-contre).

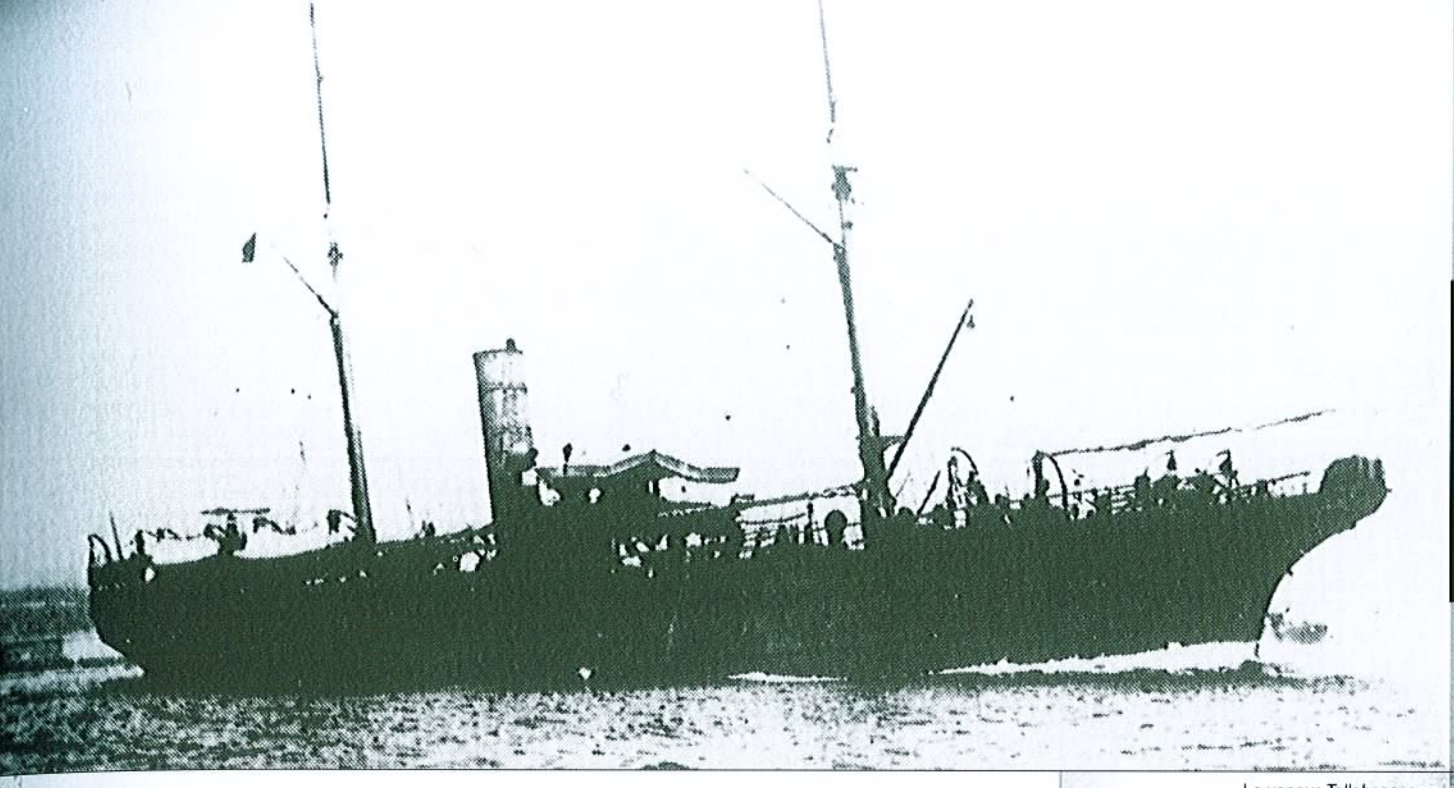
Si le gardien ne souhaite pas impliquer les joueurs dans ce tumulte, ou veut que les investigateurs bénéficient de plus de liberté de temps et d'action, il peut à la place choisir de simplement leur remettre l'Aide de jeu 1.3 comme preuve de la place prise par la presse dans cet épisode, et en rester là.

Modifiez l'article de façon appropriée en remplaçant les noms et intérêts professionnels de Miss Whitston par ceux de l'heureuse élue. Puisque le nom sera différent, lisez à haute voix la coupure de journal en y substituant les informations propres au personnage.

Presser le pas

L'avance soudaine de la date du départ de l'expédition rend caducs tous les plannings établis jusqu'alors. Il n'y a pas moyen de satisfaire aux nouvelles échéances sans précipiter certaines tâches, faire des économies de bouts de chandelle et prendre quelques risques. Chacun sera sous pression du fait des tâches accrues et des horaires à rallonge. Les grues de chargement de la *Gabrielle* fonctionnent jour et nuit pour amener toutes les marchandises à bord et dans les temps.

Starkweather est toujours aimable et courtois avec les investigateurs, mais ses exigences, presque impossibles à satisfaire, poussent les membres de l'expédition à bout. Il est très probable que des disputes éclatent, et cer-



Le vapeur *Tallahassee*

taines recrues pourraient même démissionner. (Leur remplacement constitue encore un autre moyen pour que de nouveaux investigateurs rejoignent l'expédition, si le gardien le désire). Les seuls écarts de courtoisie de Starkweather concernent Acacia Lexington. Il rejette la faute sur elle dès que quelque chose tourne mal, aussi improbables que ces accusations puissent paraître. Les tentatives pour lui faire entendre raison dans ce domaine ne feront que déclencher des disputes supplémentaires.

Il est possible que les investigateurs souhaitent examiner le passé de Starkweather, de Moore ou de Lexington s'ils ne l'ont pas déjà fait précédemment. Il n'est pas difficile pour un ou deux investigateurs d'échapper à la surveillance attentive de Moore, à condition que leur travail soit fait ; cependant, de longues absences finiront par être remarquées, et peuvent amener à une confrontation avec Starkweather au sujet des « engagements qu'ils ont pris envers cette expédition ».

Il est impossible d'entrer en contact avec Acacia Lexington. Elle est soit à bord de son navire, le *Tallahasee*, soit sur la route entre celui-ci et sa résidence, ou de manière générale dans n'importe quel endroit où les investigateurs ne sont pas. Leurs tentatives se heurteront sans fin à des excuses et des ajournements.

Les faits notables du passé des trois meneurs, et la façon dont ces renseignements peuvent être collectés, sont détaillés dans les différentes biographies de l'Annexe 5 : Caractéristiques des personnages non-joueurs.

Mauvais présages

La première lettre

À un moment quelconque durant la journée du cinq septembre, le réceptionniste de l'hôtel Amherst désigne l'un des investigateurs à

UNE ÉRUDITE VIENT RÉTABLIR L'ÉQUILIBRE DANS L'EXPÉDITION STARKWEATHER

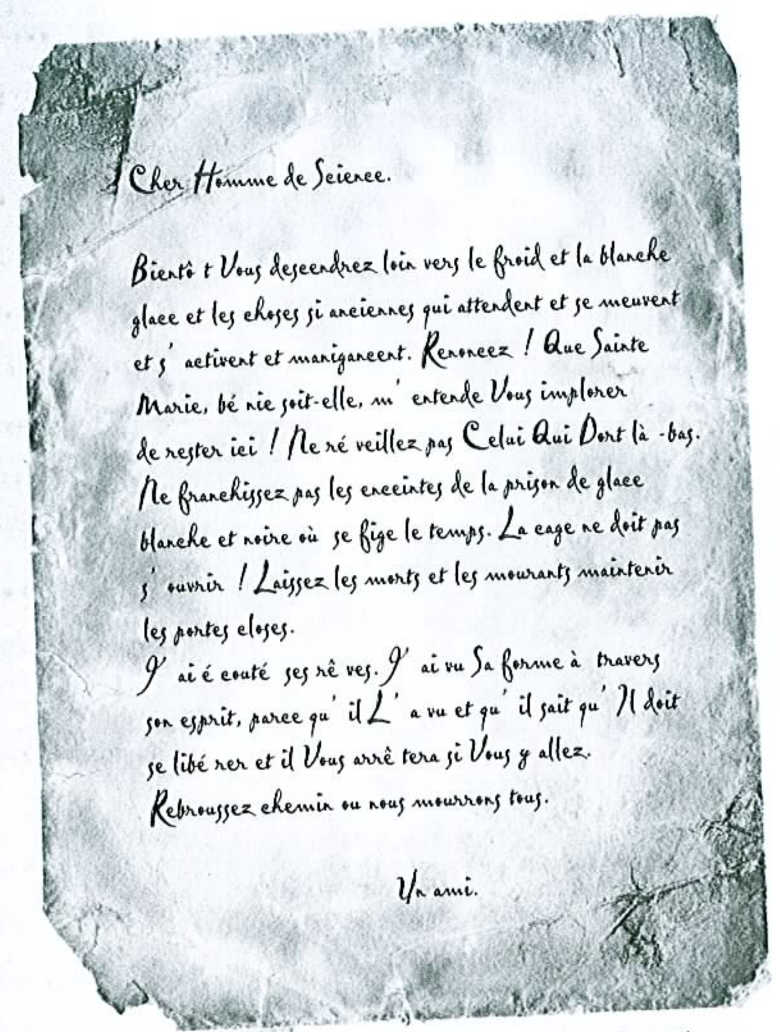
New York (AP) – Le capitaine James Starkweather, codirigeant de l'expédition Antarctique Starkweather-Moore, a dévoilé aujourd'hui l'identité de la dernière recrue de son expédition vers le Pôle Sud. Miss Charlene Whitston, botaniste diplômée avec mention par le Bowdoin College, vient de rejoindre son équipe.

Le capitaine Starkweather a rappelé à cette occasion sa conviction en faveur de l'inclusion de femmes intelligentes et talentueuses au sein d'entreprises scientifiques majeures, telles que son prochain voyage d'exploration, et a annoncé qu'il souhaitait ainsi contribuer au progrès des mœurs de notre époque.

« Valider la candidature de Miss Whitston en l'invitant à participer à notre expédition vers l'Antarctique était à la fois une évidence et un grand plaisir », a-t-il déclaré aujourd'hui à nos reporters depuis sa suite de l'hôtel Amherst. « Elle bénéficie d'une forte reconnaissance de ses pairs au sein de la communauté scientifique, et je suis certain qu'elle se révélera un membre de valeur au sein de l'équipe que nous avons rassemblée en vue de ce voyage. »

Le professeur William Moore, coresponsable de l'expédition, n'a pu être joint par notre rédaction.

Aide de jeu 1.3b : GLOBE - 4 SEPTEMBRE 1933 - DEUX CENTS



Cher Homme de Science.

Bientô t Vous descendrez loin vers le froid et la blanche glace et les choses si anciennes qui attendent et se meuvent et s'activent et manigancent. Renoncez ! Que Sainte Marie, bé nie soit-elle, m'entende Vous implorer de rester ici ! Ne ré veillez pas Celui Qui Dort là-bas. Ne franchissez pas les enceintes de la prison de glace blanche et noire où se fige le temps. La cage ne doit pas s'ouvrir ! Laissez les morts et les mourants maintenir les portes closes.

J'ai é couté ses rê ves. J'ai vu Sa forme à travers son esprit, parce qu'il L'a vu et qu'il sait qu'Il doit se libé rer et il Vous arrê tera si Vous y allez.

Rebroussez chemin ou nous mourrons tous.

Un ami.

Aide de jeu 1.4 : Premier avertissement

un homme qui attend dans le hall. Celui-ci s'approche d'un pas hésitant, un carré de papier à la main.

Il s'agit d'Eric Ruyler, un ouvrier célibataire et sans emploi. C'est un homme mince aux cheveux sombres, d'une trentaine d'années, propre sur lui mais avec cet air usé si courant en cette période de Dépression.

« Excusez-moi monsieur, êtes-vous l'un des scientifiques qui vont en Antarctique ? » s'enquiert-il. « Un gars dans la rue m'a donné une pièce pour vous remettre ceci. » Ruyler tend une enveloppe à l'investigateur, s'excuse de l'intrusion et s'en va.

À l'intérieur de l'enveloppe se trouve une lettre, gribouillée à l'encre. Elle ne comporte ni date ni signature (voir l'Aide de jeu 1.4 ci-contre).

Suivre la piste

Si les investigateurs veulent interroger Ruyler plus en détail, il est facile de le rattraper dans la rue, mais il n'a que peu de choses à ajouter. L'homme qui lui a donné la note est parti depuis longtemps. Il était plus jeune que Ruyler, le teint pâle, avec les cheveux blonds coupés courts, un visage rond et bien rasé, et vêtu d'un manteau et d'un pantalon ordinaires. Ruyler ne se rappelle rien de particulier au sujet de sa voix ou de sa façon de parler.

Si la chose est portée à leur connaissance, Starkweather et Moore ne s'en soucient pas.

Des reporters se cachent à chaque coin de rue

Ils admettent recevoir quotidiennement des courriers de la part d'illuminés de la sorte. Ces lettres incluent toutes sortes d'inventions délirantes, de théories scientifiques farfelues, de vagues menaces et autres avertissements. Certaines sont signées, mais la plupart ne le sont pas. Elles finissent toutes à la corbeille, sans plus de considération.

L'origine de la note prophétique remise à l'investigateur devrait demeurer inconnue. L'auteur de la missive ne peut pas être trouvé en employant des moyens ordinaires, et le sens de celle-ci devrait demeurer une énigme.

Davantage de mauvaise presse

Si le gardien désire compliquer un peu la vie des joueurs, des articles commencent à paraître dans le New York Suntide, un des journaux locaux les moins honorables, à partir de l'après-midi du 5 septembre. Ces articles sont le travail de quelques journalistes de la presse à sensation désireux de trouver de quoi faire vendre leurs journaux. La teneur concrète de ces articles est laissée à la discrétion du gardien. Des investigateurs au passé trouble ou qui ont jadis été impliqués dans quelque scandale peuvent devenir le sujet d'une ou deux chroniques. Les autres articles traitent sur un ton inquiétant des petits contretemps et des dissensions qui ont ébranlé l'expédition et peuvent même suggérer l'existence de conspirations ou de vengeances à l'œuvre entre les meneurs des expéditions.

Ce genre de couverture journalistique agace James Starkweather. Les membres de l'expédition mis en cause dans ces ragots sont sévèrement réprimandés par leur chef. Starkweather veut que rien ne ternisse l'image de son équipe. Peu lui importe la véracité de ces allégations. Il menace de congédier les personnes visées si les rumeurs persistent. Les investigateurs peuvent souhaiter retrouver, et « convaincre », certains reporters de trouver d'autres sujets à se mettre sous la dent.



Chronologie du Chapitre Un

1er septembre – La partie débute. Les examens médicaux, les premiers essayages des tenues polaires, la séance de photographie et les derniers entretiens ont lieu. Le départ est programmé pour le 14 septembre. Les personnages emménagent à l'hôtel Amherst, pour la plupart au troisième étage.

2 septembre – La grande réunion marquant le coup d'envoi de l'expédition se tient durant le petit-déjeuner. Un des investigateurs est choisi pour s'occuper de J. B. Douglas à son arrivée, le 6 septembre. Les cages des chiens s'avèrent mal conçues.

3 septembre – Les avions sont livrés dans le New Jersey. Douglas arrive à l'hôtel Westbury dans la soirée.

4 septembre – Grande annonce de Lexington : elle part pour le pôle Sud le 10 septembre.
Starkweather réplique en avançant sa propre date de départ au 9 septembre et en sélectionnant un explorateur de sexe féminin pour participer à l'expédition.

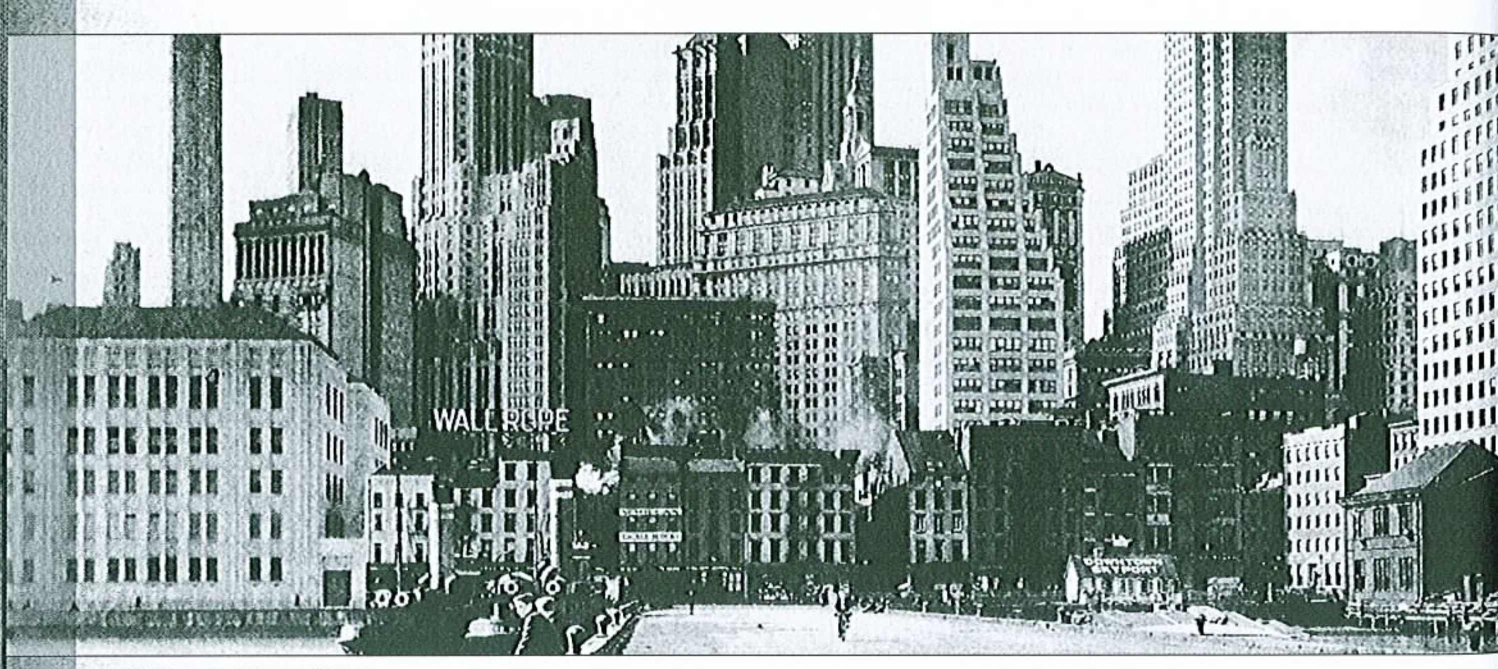
5 septembre – Un investigateur reçoit la lettre d'un illuminé. Des articles calomnieux commencent à apparaître dans la presse à sensation locale. Douglas fixe ce qui s'avérera être ses derniers rendez-vous, avec Starkweather, Acacia et Brackman (son avocat). Il rencontre également certains de ses vieux compagnons au Purple Cup (un tripot situé non loin de l'hôtel). Dans la soirée, Douglas meurt en se battant avec Sothcott sur les docks.

Chapitre 2 : Mort d'un capitaine au long cours

6 – 8 septembre 1933

Où le cadavre du commandant Douglas est découvert flottant dans l'Hudson, amenant les investigateurs à s'intéresser à ce meurtre supposé.

Après l'inauguration de l'Empire State Building il y a deux ans, la ville de New York, dominée par les gratte-ciel vertigineux de Lower Manhattan, est devenue la capitale emblématique du monde moderne. Désormais, quoique la Grande Dépression gagne du terrain et que les files d'attente s'allongent pour acheter le pain quotidien, la puissance financière de New York et sa vie nocturne scintillante en font la destination privilégiée des hommes et des femmes les plus ambitieux et les plus talentueux des États-Unis. Au petit matin, le brouillard s'élève du fleuve et enveloppe les tours de Manhattan. La fumée produite par les chaudières des radiateurs s'échappe des cheminées et tournoie entre les immeubles, comme autant de songes vaporeux. On croit y déchiffrer des milliers de présages, augurant de futurs gratte-ciel à ériger, de fortunes à bâtir, d'honneurs à recevoir ou d'horreurs à révéler. Lentement, les métros aériens et souterrains s'ébranlent. C'est un jour nouveau, la ville sourit et va jeter un œil à ce que tu lui apportes. Mais fais vite, mon gars, car ils sont des millions à attendre leur tour derrière toi.



Un emblème des temps modernes

En quelques mots...

Au cours du Chapitre Deux, le rythme de l'aventure s'accélère. L'expédition se trouve en difficulté à la suite d'un crime grave : le meurtre (supposé) du commandant J. B. Douglas. La mort du commandant propulse l'expédition en première page de l'actualité, et ajoute une touche de sensationnel à la couverture médiatique de celle-ci. La presse commence à exploiter l'histoire, s'enquérant de qui pourrait en avoir après l'expédition, et de ce que le meurtrier aurait à y gagner. Autant de questions que pourraient bien se poser les investigateurs eux-mêmes.

Au moins l'un des personnages sait où résidait Douglas : à l'hôtel Westbury. Si le groupe en profite pour visiter le logement de la victime, la fouille de ses effets personnels permettra de soulever un coin du voile. Il n'y a pas assez de preuves pour identifier un meurtrier avec certitude, ou ne serait-ce que pour déterminer son mobile, mais les indices qu'ils trouveront pourraient inciter les investigateurs à tenter de comprendre ce qui se cache derrière cette affaire.

Le but de ce chapitre est d'encourager les investigateurs à regarder au-delà des apparences, à fouiller l'histoire de l'expédition de l'Université Miskatonic en Antarctique, et à comprendre les raisons de la querelle qui oppose Starkweather à Acacia Lexington.

Avec un peu de chance, le groupe se rendra à la demeure d'Acacia, dans le Queens, et pourra ainsi être témoin de l'enlèvement de Roerich, détaillé dans le Chapitre Trois. Encouragez-les dans cette voie. Cet épisode n'est pas particulièrement dangereux, et l'intervention des investigateurs leur garantit l'accès à des informations fascinantes quoique fragmentaires, qui pourront augmenter leurs chances de survie au cours des étapes suivantes de cette campagne, s'ils parviennent à en saisir le sens.

Ce chapitre permet également aux investigateurs de faire la connaissance de J. J. Hansen, de la brigade des homicides de la Ville de New York, et de s'en faire un allié ou un ennemi. Prenez soin de donner aux joueurs une idée précise de ce que Hansen pense d'eux, car cela devrait influer grandement sur le comportement des investigateurs dans le reste de ce chapitre.

La nouvelle tombe

Le 6 septembre, à l'aube, les investigateurs peuvent découvrir le compte rendu de la mort du commandant Douglas dans la presse matinale. Sa nécrologie y est également publiée (reportez-vous aux Aides de jeu 2.1 et 2.2, ci-dessous et page 53 respectivement).

Ni Starkweather ni Moore ne se montrent au petit-déjeuner. Ils ne sont pas non plus joignables au téléphone. L'employé de la réception explique que les téléphones de leurs chambres sont restés décrochés depuis six heures du matin.

Aux docks

Si les investigateurs se rendent sur les docks au cours de la matinée, ils trouveront les bureaux fermés et vides de tout personnel. Un test réussi de **Trouver Objet Caché** leur permet de remarquer de nombreux journalistes traînant dans les parages. Si les investigateurs sont suffisamment prudents pour ne pas parader dans les rues, un test réussi de **Se Cacher** leur permet de s'enfuir incognito.

S'ils s'approchent ouvertement des bureaux, ou sortent de leur voiture dans une rue attenante, ils ont 50 % de chances d'être reconnus par la meute de reporters. Aux cris de « En voilà un ! » les journalistes tentent d'encercler les investigateurs. Ils les assaillent de questions, prennent des photos, et de façon générale font tout ce qui est en leur pouvoir pour obtenir quelque chose qu'ils pourront publier. Si les investigateurs protestent trop vivement ou se bornent à répéter qu'ils ne savent rien et qu'ils n'ont rien à dire, cela ne fait que convaincre les journalistes qu'ils ont quelque chose à cacher.

Le meilleur moyen d'échapper aux reporters reste de les ignorer, purement et simplement, et de se frayer un passage jusqu'à être hors de leur vue. Les reporters sont nombreux et tenaces. Ils s'agrippent aux bras des investigateurs et essaient de les ralentir. Toutefois, la moindre violence commise à l'encontre des journalistes (coups de poing, crocs en jambe ou mise à terre) fera les gros titres de l'après-



J. B. Douglas



MEURTRE D'UN CAPITAINE AU LONG COURS

New York (AP) – J. B. Douglas, cinquante ans, a été repêché la nuit dernière non loin de Battery Park. Il a été ramené sur la berge par deux marins. Il avait perdu connaissance après avoir été agressé par une ou plusieurs personnes non identifiées.

Le commandant Douglas est mort durant son transfert à l'hôpital.

Il fut un officier estimé de la marine marchande pendant de nombreuses années, et restera dans les mémoires pour avoir été le capitaine du *SS Arkham*, le navire qui conduisit l'expédition Miskatonic en Antarctique en 1930.

D'après nos informations, Douglas était à New York pour rencontrer les responsables de l'expédition Starkweather-Moore, qui quitte la ville dans quelques jours et compte suivre l'itinéraire que le navire de Douglas avait emprunté trois ans auparavant.

Thomas Gregor et Phil Jones, deux marins résidant à New York, retournaient à leur bateau de pêche, le *Bristol*, lorsqu'ils ont entendu des cris étouffés. Ils se sont rués sur les lieux, et y ont aperçu un homme en fuite et du tumulte dans l'eau.

Tandis que Jones s'élançait à la poursuite du fuyard, Gregor a plongé dans les eaux froides et y a découvert un corps inanimé. Il a héroïquement tiré l'homme inconscient hors de l'eau, puis l'a ramené sur les docks, où il a essayé de le ranimer. Jones a entre-temps perdu de vue l'agresseur éventuel, et est revenu prêter main-forte à son partenaire.

La police a par la suite annoncé que le commandant Douglas avait reçu un coup de matraque sur la tête, et qu'elle se mettait à la recherche de ses meurtriers.

Toute personne possédant des informations sur ce crime grave ou sur l'emploi du temps de Douglas la nuit de sa mort est priée de contacter l'inspecteur Hansen au commissariat du quartier de Battery.

Aide de jeu 2.1 : Édition du matin, 3 cents - 6 septembre 1933



J. J. Hansen

37 ans, inspecteur de la brigade des homicides, NYPD

L'inspecteur James Jonah "J. J." Hansen a la trentaine et commence à prendre de l'embonpoint. Quels que soient les vêtements qu'il porte, ils ont l'air froissés. Mais son apparence est trompeuse : Hansen est en effet issu de l'université, et c'est l'un des inspecteurs les plus affûtés du NYPD. Quoique poli, son regard est acéré. Au cours de ses entretiens, il récolte souvent plus d'informations que son interlocuteur ne pourrait le supposer. Il ne tire pas de conclusions hâtives, mais si les investigateurs croisent sa route à plusieurs reprises, il lui sera difficile de ne pas conclure qu'ils sont impliqués dans des affaires louches. Ayant étudié à Yale, Hansen n'est intimidé ni par des titres académiques ni par une attitude bravache. La meilleure tactique pour un investigateur est encore d'être aussi franc que possible avec lui. Hansen ne négociera des informations que s'il est sûr de gagner quelque chose en échange. Il ne se laissera pas tirer les vers du nez.

APP	11	Prestance	55 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 2
Points de Vie	13
Santé Mentale	55

Compétences

Anthropologie	40 %
Baratin	65 %
Crédit	35 %
Discrétion	25 %
Droit (pénal)	50 %
Écouter	40 %
Marchandage	30 %
Médecine	06 %
Persuasion	40 %
Psychologie	75 %
Trouver Objet Caché	75 %

Langues

Anglais	80 %
Norvégien	20 %

Armes

- Bagarre — 45 %
  dégâts 1D3 + 1D4
- Revolver cal. 38 — 55 %
  dégâts 1D10

midi. L'investigateur coupable d'un tel geste se retrouvera pris au cœur d'une furieuse tempête médiatique. Si un reporter a été sérieusement blessé, Starkweather pourrait bien être obligé d'exclure de l'expédition l'investigateur fautif.

À l'hôtel

Les investigateurs qui repassent par le troisième étage de l'hôtel Amherst découvrent que la chambre du professeur Moore est également sous surveillance. Deux ou trois journalistes rôdent dans le corridor juste à côté. Ils ont à nouveau 50 % de chances d'identifier un investigateur comme étant un membre de l'expédition. De la même manière, ils essaient alors de l'interviewer, bien qu'ils ne se montrent pas aussi pressants que leurs collègues des docks.

Si les investigateurs traitent les journalistes de façon amicale, ils apprennent qu'ils sont ici depuis que l'affaire a éclaté, tôt dans la matinée. Personne n'est sorti ou entré de la chambre de Moore au cours des quelques heures qui se sont écoulées depuis. Ils ont frappé à coups redoublés sur la porte, sans réponse. La porte de la chambre est verrouillée, et le téléphone sonne toujours occupé.

Si les investigateurs forcent la porte de la chambre, ils devraient logiquement s'attirer les foudres du personnel de l'hôtel, tout autant que celles de Moore. Il se cache dans la suite de Starkweather, un étage plus haut, pour ne pas avoir à parler à la presse.

Un chaos indescriptible règne au quatrième étage. Les reporters ont complètement envahi le couloir et les ampoules des flashs s'embrasent un peu partout. L'air est chargé d'arômes de boissons chaudes et de fumée de cigarettes. Quelques clients tentent d'échapper à cette folie, bagage à la main, mais se retrouvent acculés contre l'ascenseur et mitraillés sans pitié de questions diverses. Les portes de nombreuses chambres sont grandes ouvertes. À l'intérieur, des reporters s'égosillent au téléphone.

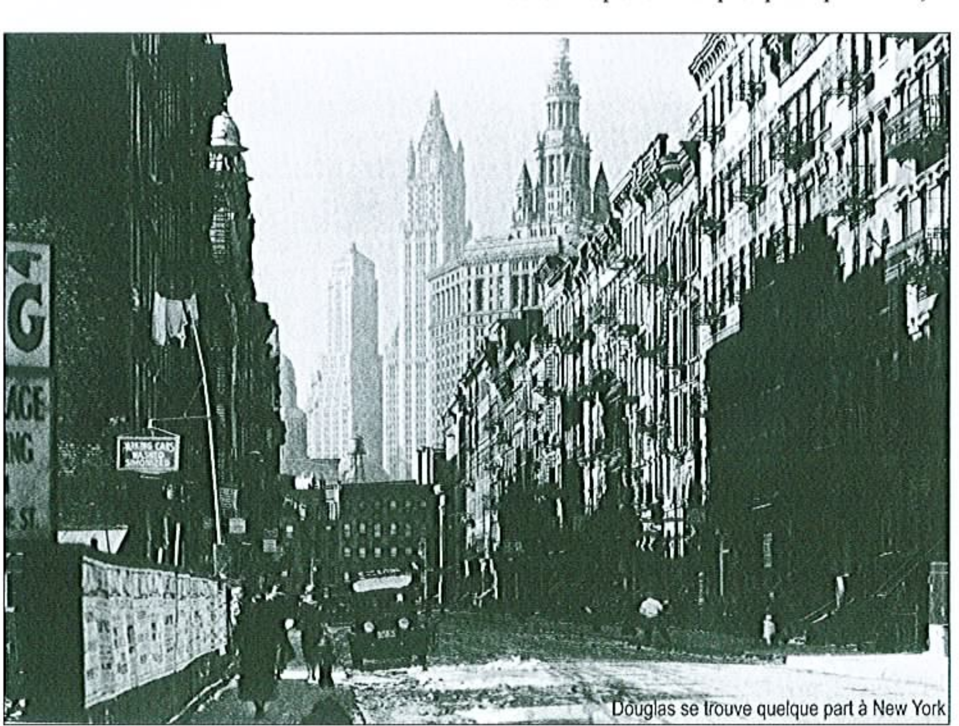
La porte menant à la suite de Starkweather est ouverte, mais il est impossible de se frayer un chemin à l'intérieur pour lui parler. S'ils réussissent un test d'**Écouter**, les investigateurs peuvent entendre, de loin, des bribes de conversation entre celui-ci et les reporters. Mais il y a tellement de monde dans l'antichambre de la suite qu'ils ne peuvent approcher plus près de l'entrée, et le peu qui leur parvient est dépourvu de sens. Toute l'attention se porte sur Starkweather ; si le gardien le désire, les investigateurs peuvent se mêler aux derniers rangs de l'attroupement sans être reconnus, mais même ainsi ils ne peuvent aller plus loin que le palier.

Rencontre avec l'inspecteur Hansen

Les investigateurs qui s'arrêtent pour observer les alentours remarquent un intrus parmi la foule. À l'autre bout du couloir, dans un petit espace désert, un homme se tient en équilibre sur une chaise inclinée contre le mur derrière lui. Dans ce petit oasis de paix, il prend des notes sur un carnet, apparemment totalement indifférent à ce qui se passe autour de lui. Son complet froissé, son chapeau et son manteau tachés pourraient facilement le classer dans la catégorie « reporter ». Cependant, sa nonchalance et le calme inattendu qui règne autour de lui devraient être suffisamment soulignés pour inciter les investigateurs à l'aborder.

Les investigateurs originaires de New York ont 5 % de chances d'identifier cet homme. Si certains ont déjà eu de sérieux ennuis avec la police de cette ville, ils ont 10 % de chances de reconnaître l'inspecteur J. J. Hansen, de la brigade des homicides.

Si les investigateurs n'abordent pas Hansen, l'inspecteur finit par se lever et se dirige vers le groupe, identifiant à l'évidence l'un d'entre eux comme étant un membre de l'expédition. Après s'être présenté, il leur demande de bien vouloir répondre à quelques questions, et



Douglas se trouve quelque part à New York

RUBRIQUE NÉCROLOGIQUE
Commandant J. B. Douglas

Jeremiah Banes Douglas, commandant retraité de la marine marchande américaine, est décédé le 5 septembre dernier à New York, à l'âge de 50 ans.

Douglas a servi comme officier de la marine marchande durant la Grande Guerre. Il a pris sa retraite de la marine en 1926, après avoir atteint le grade de commandant et à l'issue de 25 années de bons et loyaux services. Il devint alors capitaine de son propre navire, l'*Arkham*, connu notamment pour son périple en Antarctique entre 1930 et 1931. En 1932, il prit définitivement sa retraite et se retira dans sa maison du New Hampshire.

Connu sous le surnom de « J. B. » par sa famille et ses amis, Douglas restera dans les mémoires comme un homme calme, droit, et vaillant. Il laisse un frère, Philip.

Le service funéraire se tiendra le 8 septembre à 11 heures du matin, au cimetière Sainte Brigitte de Brooklyn.

Aide de jeu 2.2

déniche rapidement une pièce vide en parcourant le couloir. Si l'un des investigateurs hésite ou refuse, il sourit et lui rappelle qu'il représente la loi en ces lieux, et qu'ils feraient donc bien de coopérer.

Une fois installés dans une pièce plus calme, Hansen leur pose quelques questions d'usage : où étaient-ils la veille à minuit ? Peuvent-ils détailler leurs déplacements ? Connaissaient-ils Douglas personnellement ? Auraient-ils eu vent d'ennemis en voulant à Douglas ? Quelle était la nature de sa relation avec Starkweather et Moore ?

Si les investigateurs se sont comportés en citoyens respectueux et coopératifs, Hansen répond en échange à quelques-unes de leurs questions. Il ne leur communiquera cependant aucun détail touchant à la mort de Douglas, excepté ceux qui ont déjà été publiés. « Cette information est confidentielle », se borne-t-il à répondre avec un haussement d'épaules.

Hansen est disposé à expliquer aux investigateurs que Douglas a été identifié grâce à ses effets personnels ainsi qu'à ses deux doigts manquants, car amputés suite à des gelures. Le capitaine détenait presque vingt dollars sur lui quand il a été repêché, ce qui élimine le vol de la liste des mobiles. On ne dispose que d'une vague description de l'homme qui s'est enfui de la zone : le suspect est de forte carrure, probablement vigoureux, portant chapeau et pardessus. Le frère de Douglas, qui vit dans l'État de New York, a été averti.

Toute autre question sera écartée avec la même réponse : « Cette information est confidentielle. »

Si, à quelque moment que ce soit, les investigateurs tentent de soudoyer Hansen pour obtenir plus d'informations, il devient hostile, se fige, et refuse d'en dire plus. Si le gardien le souhaite, Hansen pourra même arrêter les investigateurs pour tentative de corruption sur un officier de police.

À la fin de l'interrogatoire, Hansen marque un silence significatif. « J'attends que tous les scribouillards s'en aillent pour parler à Starkweather », dit-il, « non pas qu'il soit sérieusement suspecté dans cette affaire, pas plus que vous tous… Mais nous n'avons pas été à même de déterminer où Douglas logeait. Son frère dit qu'il l'ignore. Toutefois, comme le commandant était votre collègue, je pensais que vous pourriez me dire où il a été hébergé. » Hansen scrute chaque investigateur avec l'air d'attendre quelque chose. « Qu'est-ce que vous en dites ? Vous ne pouvez pas me filer un coup de main ? »

Si l'un des investigateurs indique à Hansen la piste de l'hôtel Westbury, il se fend d'un large sourire et remercie le groupe avec, en apparence, chaleur et gratitude. Si les investigateurs mentent ou feignent l'ignorance, l'intérêt qu'il leur porte s'en trouve accru.

« Quoi qu'il en soit, merci », dit-il. « Ce sera tout pour le moment. Je vais attendre une occasion de pouvoir parler à votre patron. »


Le réceptionniste de l'hôtel Westbury


Des personnages louches apparaissent aux portes et dans les couloirs, un œil vigilant posé sur les investigateurs



L'hôtel Westbury n'est ni plus ni moins qu'un asile de nuit pour paumés

Naturellement, Hansen ment par omission. D'abord, parce qu'il peut ordonner aux reporters de quitter la chambre de Starkweather quand il le souhaite. Mais il est curieux de voir quels membres de l'expédition se présentent à ladite chambre.

Ensuite, parce qu'il a en réalité suffi à l'agent de service la nuit dernière de passer vingt minutes au téléphone pour localiser la chambre de Douglas. Si les investigateurs mentent à Hansen, il le sait sur-le-champ ou le saura après avoir parlé à Moore, et voudra savoir pourquoi ils ont agi de la sorte. Si le gardien juge que Hansen est suspicieux à leur égard, les investigateurs sont laissés libres de partir mais dès qu'ils ont quitté les lieux l'inspecteur appelle la réception de l'hôtel et les fait filer par un agent en civil.

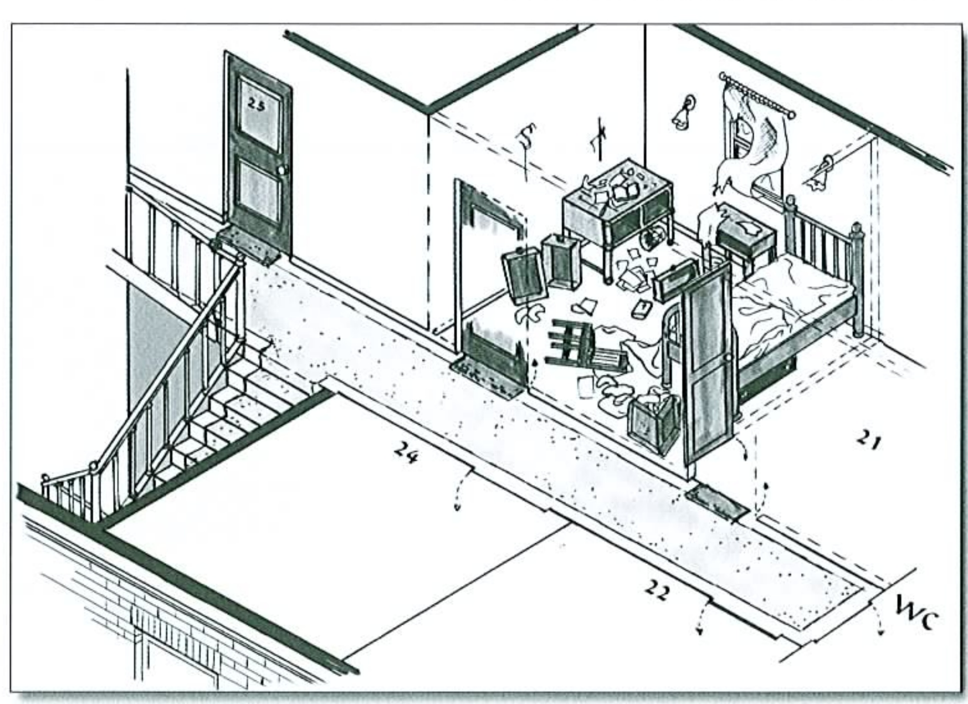
Si les investigateurs se rendent à l'hôtel Westbury au cours des six heures qui suivent, ils seront suivis par l'agent travaillant pour Hansen. Outre ses compétences élevées (**Se cacher** 90 %, **Discrétion** 90 %), l'homme ne peut être repéré que grâce à une réussite spéciale sur un test de **Trouver Objet Caché**. Ces tests ne sont en outre autorisés que si les joueurs indiquent nommément qu'ils vérifient s'ils sont l'objet d'une filature.

A la recherche d'indices

Les investigateurs qui se rendront à l'hôtel Westbury en suivant les indications de Moore seront peut-être surpris de découvrir qu'il s'agit d'un hôtel minable dans un quartier mal famé de la ville, n'ayant rien à voir avec la résidence confortable où les autres membres de l'expédition sont hébergés. Les caniveaux sont encombrés d'immondices, et les investigateurs sont dévisagés suspicieusement par des silhouettes sombres tapies dans l'embrasure des portes.

L'intérieur de l'hôtel Westbury ne vaut guère mieux que sa façade délabrée, et peut se résumer à un tapis usé jusqu'à la trame, un plafond taché et une odeur persistante d'alcool et de sueur. Le réceptionniste est un homme dégarni au visage étroit qui porte des vêtements fripés. Il se méfie de ces visiteurs bien habillés, mais l'argent fait son effet et, même en faible quantité, il donnera accès à un grand nombre d'informations.

Cependant, la clé ouvrant la chambre de Douglas ne peut être obtenue ni par la persuasion ni par la corruption. « La porte est fermée, et sous surveillance des flics. Y en a un juste devant, qui vérifie qu'personne ne rentre », signale le réceptionniste. Si les investigateurs ont menti à Hansen, la présence de la police devrait attirer leur attention. Une rétribution de deux dollars suffit à soutirer les informations suivantes au réceptionniste :



Hôtel Westbury, premier étage

• Douglas est arrivé à l'hôtel trois jours auparavant, et a payé sa chambre à l'avance, pour dix jours.

• Douglas a passé plusieurs appels depuis le téléphone de la réception. Le réceptionniste ne sait pas exactement qui il a appelé, mais il a surpris des bribes d'une conversation dans laquelle le nom de « Lexington » était mentionné. Le réceptionniste ne peut donner aucun détail concernant le moment exact où ces appels ont été passés (« J'sais pas, pendant l'après-midi, je crois. J'suis pas une horloge, vous savez. »).

• Douglas ne recevait pas de visites, et personne n'est venu se renseigner sur son compte à l'accueil. Il ne passait que peu de temps dans sa chambre : il était absent durant la majeure partie de la journée et de la soirée.

Si les investigateurs sentent qu'ils sont dans l'impasse, un test d'**Intuition** réussi (et un petit dollar supplémentaire) leur permet de jeter un coup d'œil au registre de l'hôtel. La chambre 21, adjacente à la chambre 23 occupée par Douglas, était louée à un certain Anthony Sothcott. M. Sothcott est arrivé un jour après Douglas et est parti tôt ce matin, après avoir réglé sa note.

Le réceptionniste se rappelle clairement M. Sothcott. L'homme a spécifiquement demandé la chambre 21, affirmant que c'était son nombre porte-bonheur. Le réceptionniste le décrit comme large et puissamment bâti, très bien habillé, aux cheveux sombres, et parlant avec un fort accent germanique. Il n'en sait guère plus, étant donné que Sothcott est parti avant que lui-même ne prenne son service.

Le réceptionniste ne cache pas qu'il laisserait bien le groupe visiter la chambre de Sothcott pour quelques dollars de plus.

Dans la chambre 21

Alors que les investigateurs gravissent l'escalier, ils aperçoivent un agent en uniforme devant la chambre 23, posté là pour préserver les indices potentiels de la scène du crime. La chambre 23 a déjà été fouillée par la police. Les investigateurs se fendront probablement d'un petit mot poli en passant devant l'officier.

La chambre qu'a occupée Sothcott n'a pas encore été nettoyée, mais il n'y a rien d'intéressant à l'intérieur : ni petits morceaux de papiers, ni boîtes d'allumettes griffonnées… Rien qu'un lit, des draps, une table et une chaise, une cruche, une bassine, et un miroir fendu.

Une porte dans le mur donne visiblement accès à la chambre 23. Si les investigateurs veulent fouiner dans la chambre de Douglas, ils peuvent s'y introduire en crochetant la serrure.

Dans la chambre de Douglas (n° 23)

La chambre 23 se trouve également au premier étage, face à l'escalier. Les investigateurs vont devoir se montrer très silencieux s'ils veulent visiter la chambre. L'officier dehors ne dispose pas de la clé qui ouvre la porte donnant sur le couloir, mais il peut se procurer le passe du réceptionniste en moins d'une minute. Il a ordre de surveiller le contenu de la chambre, mais libre au gardien de décider comment l'agent interprète ses instructions.

Le mobilier de la chambre est réduit à sa plus simple expression : un lit étroit, un lavabo avec broc et bassine, une table et une chaise, de la qualité que l'on associe à de tels hôtels. La fenêtre est munie de rideaux faits d'une simple pièce d'étoffe jaune, et donne sur une allée sombre parsemée de poubelles débordant d'ordures. Il y a une porte reliant cette chambre à la 21. La salle de bains au bout du couloir est commune à tout l'étage.

La chambre est dans un état désastreux, après avoir été fouillée d'abord par Sothcott puis par la police. Les effets de Douglas sont éparpillés partout, sa valise ouverte, et les draps arrachés du matelas. Le sol est couvert de bouts de papiers et de fragments d'objets brisés par manque de précaution. La chambre a été fouillée en profondeur et sans ménagement.

S'ils disposent d'assez de temps, et ne sont pas interrompus, les investigateurs mettent la main sur quelques objets intéressants :

• Deux photographies sous cadre, mais dont le verre protecteur est à présent brisé. L'une des deux montre les navires *Arkham* et *Miskatonic* dans le port de Hobart, en Tasmanie. La date de 1930 est inscrite à l'encre en bas du cliché, dans un coin. L'autre représente deux hommes d'âge mûr, dont l'un porte un uniforme de capitaine. Il est évident qu'il s'agit là de deux frères, et le plus âgé, portant l'uniforme, est vraisemblablement Douglas. Cette photo est datée de 1929.

• Des papiers, lettres et objets personnels. Il y a des liasses de lettres du frère de Douglas, ainsi que des certificats de navigation, d'autres papiers personnels et un album contenant des articles de journaux relatifs au voyage de l'expédition Miskatonic vers l'Antarctique. Tout cela a été fouillé et éparpillé aux quatre coins de la chambre. Aucun de ces documents ne contient d'information importante, excepté aux yeux de Douglas.

• Plusieurs petits carnets de bord reliés. Ils sont datés de 1920 à 1933. Les notes sont concises, peu fréquentes, et contiennent principalement des informations techniques relatives à la navigation (miles parcourus, discipline de l'équipage, réparations des navires, etc.). Avec un test réussi de **Trouver Objet Caché**, ou si les livres sont replacés par ordre chronologique, il devient évident que les volumes couvrant la période de septembre 1930 à mars 1931 sont manquants. Un test supplémentaire de **Connaissance** permet aux investigateurs de se rappeler que cette période correspond au voyage de l'expédition antarctique menée par l'Université Miskatonic.

La corbeille à papiers a été retournée. Les boules de papier qu'elle contenait sont défrois-

Ce qui est arrivé à Douglas

Le fin mot de l'histoire est plutôt triste. Anthony Sothcott suivait Douglas depuis son arrivée à New York et tentait de lui faire parler de son expérience en Antarctique avec l'expédition Miskatonic. Le soir du 5 septembre, il a approché Douglas non loin des docks, alors que ce dernier rentrait au Westbury après avoir rencontré des amis au Purple Cup, un tripot tout proche.

Douglas, ivre et lassé de cet étranger importun, a commencé à crier et à frapper Sothcott. Les deux hommes se sont battus au bord des quais. Douglas est tombé. Dans la chute, sa tête a heurté le bord du quai. Il s'est noyé. Sothcott s'est enfui, a signé le registre de l'hôtel, puis a définitivement mis les voiles après avoir brièvement fouillé la chambre de Douglas en quête de quelque chose d'un intérêt ou d'une valeur quelconque.

sées et éparpillées sur la table. Si les investigateurs les examinent, ils trouveront des listes de courses, des reçus de laverie, des factures d'hôtels, et beaucoup de notes sans lien entre elles. Le reste des objets disséminés dans la pièce se résume à quelques vêtements et à des souvenirs personnels des voyages de Douglas. Les feuilles de papier chiffonnées comptent quelques indices potentiels :

- Starkweather, Hôtel Amherst, WH-5040 ; 10 h 00
- Gerald Brackman GR-7738
- Philip – 10 h 40, 12 h 55, 3 h 10, 8 h 45 (toute la nuit)
- Wykes, Grimes, Brewer – Purple Cup
- Lexington QB-0505 [plusieurs coches ont été inscrites à côté de ce numéro de téléphone]
- Une lettre de Douglas à Philip, inachevée, trouvée parmi les papiers dispersés sur le sol. Le texte de la lettre est reproduit ci-contre (voir l'Aide de jeu 2.3).

« Les flics arrivent ! »

Que les investigateurs aient été suivis ou non jusqu'à l'hôtel, la police fait son apparition alors qu'ils sont train de fouiller la chambre. Tout investigateur posté comme sentinelle à la porte peut tenter un test d'**Écouter** (réussite spéciale requise). S'il est réussi, le guetteur entend le vacarme de plusieurs automobiles qui pilent face à l'hôtel, puis des portières qui claquent. Si le test est raté, ou qu'aucun guetteur n'était posté, demandez un test d'**Écouter** avec la valeur complète. En cas de succès, le premier avertissement de l'arrivée des forces de l'ordre qui parvient aux investigateurs est le son de nombreuses voix parlant au réceptionniste dans le vestibule en contrebas.

Aucun test d'**Écouter** n'est nécessaire pour entendre les bruits de pas des policiers une fois qu'ils approchent de la chambre par les escaliers ou le couloir.

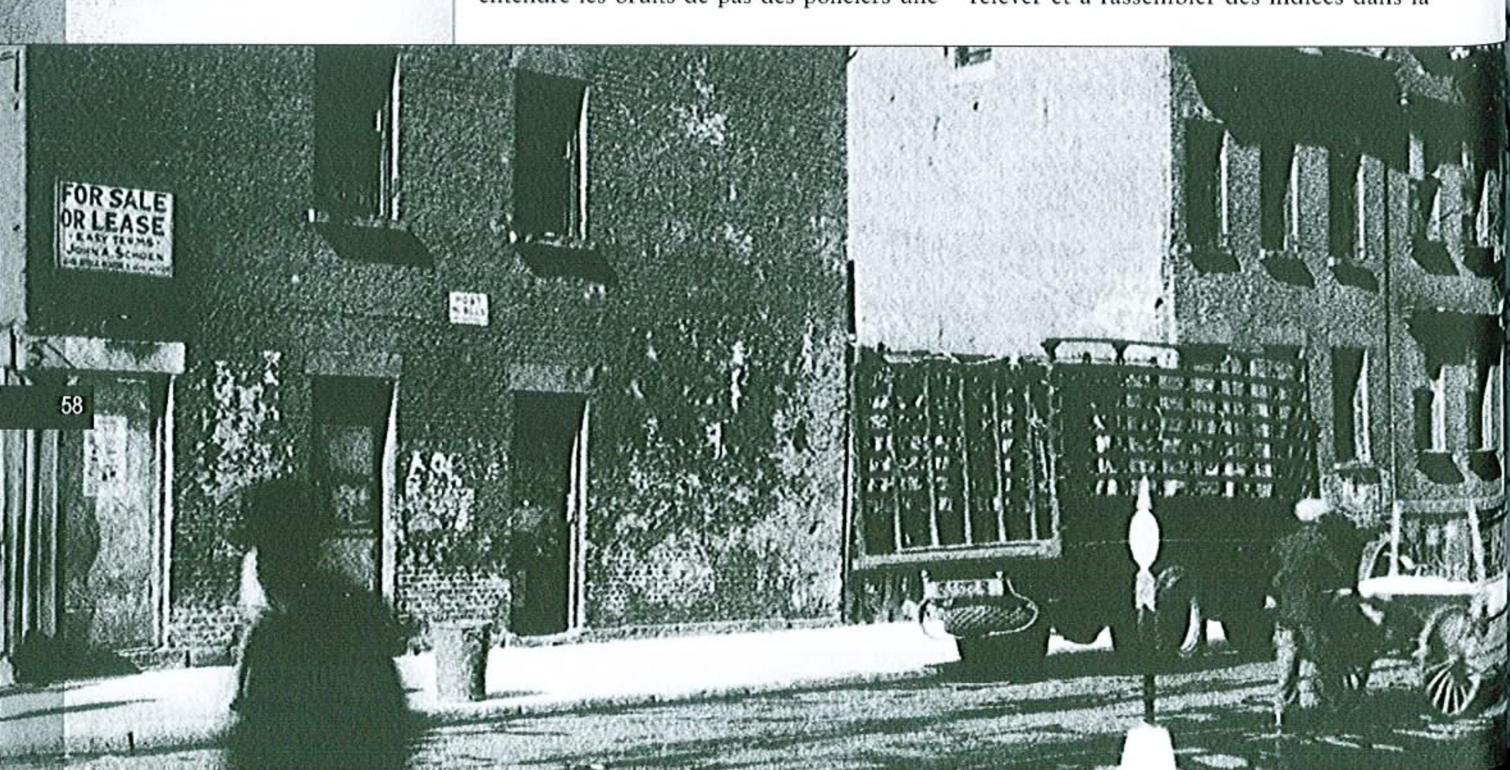
S'ils veulent éviter la police, les investigateurs ont deux façons de s'échapper. Ils peuvent forcer la fenêtre de la chambre de Douglas et atterrir dans l'allée, ou se réfugier dans la chambre 21 attenante. De là, ils peuvent s'enfuir par la fenêtre ou attendre que la situation redevienne sûre pour s'échapper. Les policiers ne s'intéressent qu'à la chambre de Douglas. Ils ne se préoccupent pas de la chambre 21.

Passer par la fenêtre

Ouvrir l'une des deux fenêtres requiert la réussite d'un test de **FOR** contre une **FOR** de 8 sur la Table de Résistance. La fenêtre choisie n'est pas bloquée, juste difficile à ouvrir. Il y a un peu moins de cinq mètres entre le rebord de la fenêtre et l'allée en contrebas. Les investigateurs doivent réussir un test d'**Athlétisme** pour éviter de se blesser. Un échec implique non seulement une entorse ou une fracture (dommages : 1D3 + 1), mais aussi des bruits susceptibles d'alerter la police. Même avec un test réussi, un investigateur encaisse une perte d'1D2 Points de Vie, représentant diverses bosses, contusions et coupures mineures. Une alternative pour les candidats au saut est de viser la grande pile de déchets qui se trouve à proximité ; elle permet de sortir indemne de ce mauvais pas, à condition de réussir un test de **Chance** (50 %). Les investigateurs perdront 1D2 Points de Vie en cas d'échec. Toutefois, la puanteur des détritus ne quittera plus jamais les habits qu'ils portent ce jour-là.

S'ils sont toujours capables de marcher après ce saut, les investigateurs peuvent passer innocemment entre les policiers massés devant l'hôtel grâce à un test réussi de **Crédit**. Ceux blessés plus gravement mais qui n'ont pas été repérés doivent attendre le départ de la police avant d'entreprendre de quitter l'allée. Leur filature, si filature il y a, se poursuit.

Les policiers passent au moins une heure à relever et à rassembler des indices dans la



5 septembre 1933
New York

Cher Philip,

Comme tu le vois je suis arrivé à New York, et je te rejoindrai dans quelques jours, plus tard que ce que j'espérais. Je t'envoie quelques effets personnels par train. Ils devraient arriver un peu avant moi. Prends-en soin et garde-les en sécurité pour moi. J'ai quelques affaires contrariantes à régler en ville avant d'être en mesure de venir te voir.

Un homme du nom de Starkweather recrute du personnel pour un voyage en Antarctique. Il m'a harcelé pendant des mois, par courrier et par téléphone. Comme tu peux t'en douter, sa proposition ne m'intéresse pas. J'ai juré que je ne retournerai jamais dans cet endroit infernal et je compte bien m'y tenir, avec l'aide de Dieu ! Mais cet individu veut que je sois le capitaine de son navire, et ne veut pas entendre mes refus. Je lui ai dit que je le rencontrerai quand j'arriverai à New York. Il comprendra peut-être mieux mon point de vue quand je le lui aurai crié au visage.

Tu peux imaginer mon agacement quand je suis arrivé ici et que j'ai découvert que cet imbécile avait dit à la presse que j'étais déjà embauché ! Nous nous voyons cet après-midi, et j'ai bien l'intention de lui montrer ma détermination.

Pour couronner le tout un Allemand à moitié fou qui réside dans le même hôtel que moi me court après depuis qu'il a entendu mon nom. Je n'arrête pas de tomber sur lui « par hasard ». Il est obsédé par les contes de fées. A chaque fois, il me demande si je sais quelque chose à propos du folklore des mers du Sud, de grandes statues sur la banquise et de peuples insulaires engloutis. Je lui ai répondu que non, que je ne savais rien de Tsalal, des sauvages aux dents noires, d'un homme du nom de Pym, et de n'importe quoi de ce qui se trouve au-delà du Cercle Antarctique, si ce n'est la glace, les baleines, et la souffrance. Si jamais il m'accoste à nouveau, Dieu m'en garde, Philip, je te jure que je vais l'assommer !

Starkweather n'a pas seulement profité de mon nom en le répandant dans la presse. Il s'en est aussi servi pour appâter d'autres hommes et les faire entrer dans son équipe. Il a même réussi à engager certains des gars qui étaient sur l'Arkham et la Lady Margaret grâce à mon nom.

Je ne sais pas comment il a réussi à convaincre des hommes de l'Arkham. Je doute que tous ceux qui ont fait partie du voyage puissent un jour oublier ce qui a été dit sur les meurtres et les hurlements de Danforth, ce pauvre fou. Les choses qu'il m'a murmurées vers la fin, quand il a compris où il était, reviennent encore me hanter. Dieu seul sait ce qu'il a raconté aux autres.

Je vais faire mon possible pour convaincre

Aide de jeu 2.3 : la lettre inachevée de J. B. Douglas à son frère Philip

chambre de Douglas. Ils les emportent avec eux, relèvent le planton devant la porte, et disent au réceptionniste qu'il peut faire la chambre.

Attrapés !

Si à un moment ou un autre les investigateurs sont découverts, ils sont arrêtés et accusés d'effraction, de falsification et de rétention de preuves, ainsi que d'obstruction à la justice et de tout ce que la police pourra inventer d'autre. Si le groupe est mixte, hommes et femmes sont placés dans des cellules séparées au quartier général de la police (voir « Police H Q » sur le Plan de New York, page 36). Les investigateurs capables d'acquitter leur propre caution peuvent faire en sorte que Starkweather ne découvre pas tout de suite leur implication. Ils devront toutefois soudoyer le journaliste détaché au commissariat ce soir-là (ou lui promettre un scoop juteux) pour éviter que la nouvelle ne fasse la une. En tout cas, ils violeront leur conditionnelle lorsqu'ils partiront avec l'expédition, ce qui leur promet des ennuis supplémentaires à leur retour à New York.

S'ils appellent les bureaux de l'expédition afin que ceux-ci versent la caution, Starkweather prend immédiatement connaissance de l'incident. Les investigateurs impliqués doivent le convaincre qu'ils lui sont toujours utiles en dépit de l'opprobre qu'ils viennent de jeter

sur son entreprise. S'ils y parviennent (à l'aide d'une réussite spéciale sur un test de **Baratin**), Starkweather leur permet de rester à bord. Une large donation aux fonds de l'expédition aide naturellement Starkweather à dépasser ce léger malentendu…

Si les investigateurs ne peuvent obtenir leur libération par leurs propres moyens, le gardien peut décider de les relâcher sans raison apparente. Dans ce cas, Hansen arrive et les relâche, visiblement en colère. Peu de paroles sont prononcées, mais il est clair que quelqu'un a fait jouer des relations haut placées pour les faire sortir de là. L'inspecteur Hansen est devenu hostile aux investigateurs et pourra être utilisé par le gardien avant leur départ ou dans des scénarios ultérieurs afin de leur poser des problèmes sans fin. La filature ordonnée par Hansen est étendue à toute la durée de leur séjour à New York.

Moore attend les investigateurs à l'extérieur, et les ramène à l'hôtel en voiture. Durant le trajet il leur fait la leçon, calmement mais fermement, leur rappelant leurs responsabilités en tant que membres de l'expédition. Il leur conseille de ne pas mentionner cet événement fâcheux auprès de Starkweather, qui a déjà bien assez de sujets d'inquiétude avec la mort du commandant Douglas. Cette discussion laisse aux investigateurs l'impression que Moore les a fait sortir de prison, qu'il a couvert l'ensemble de l'affaire, et qu'il a fait en sorte que Starkweather n'en sache rien. Si les investigateurs lui demandent pourquoi il s'est donné tant de peine, Moore leur répond qu'il n'y a tout simplement plus assez de temps pour enrôler et former une autre équipe avant le départ.

L'inspecteur Hansen suspecte que les investigateurs sont impliqués dans l'affaire Douglas, et cela même si le groupe n'a pas été arrêté à l'hôtel. Il ne les soupçonne pas d'avoir commis le meurtre, mais il est convaincu que les investigateurs possèdent plus d'informations qu'ils n'en donnent, et il aimerait savoir pourquoi ils en disent si peu. Pour compliquer un peu les choses, Hansen pourrait aussi décider de convoquer des investigateurs, choisis au hasard, juste pour les interroger. Il pourrait également faire son apparition dans les docks, à l'hôtel Amherst, ou à tout autre endroit gênant, afin de les questionner. Des policiers ou des hommes en civil pourraient garder un œil sur leurs déplacements. Tous ces événements peuvent entraîner un retard dans les préparatifs du départ.

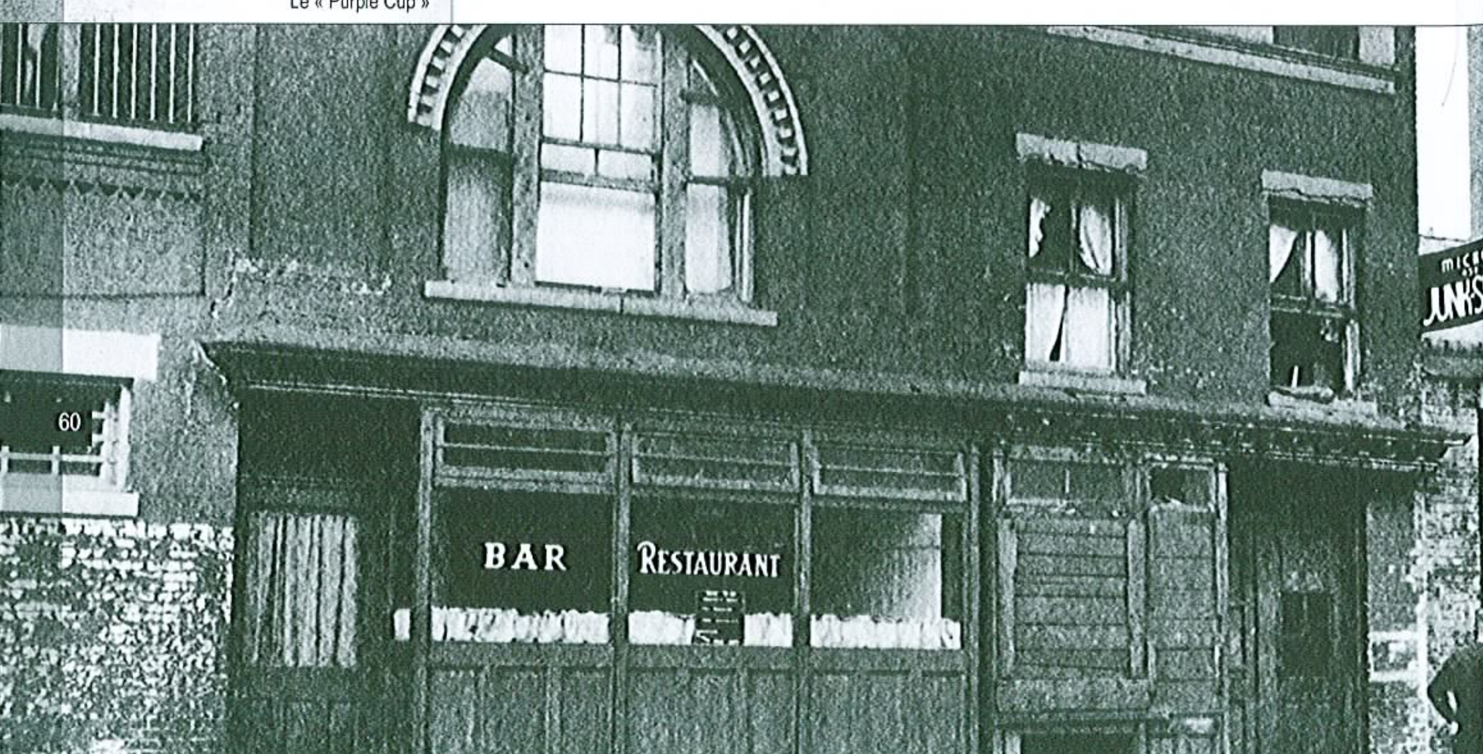
Starkweather juge la présence de la police des plus insupportables. De ses plaintes à propos d'Acacia Lexington jusqu'à ses exigences pour accélérer le rythme, en passant par la publicité parasite due au meurtre, il devient alors un tyran avec lequel il est impossible de travailler. Le mieux à faire pour les investigateurs est de travailler à fond de cale et d'éviter de le croiser. Ce n'est pas chose difficile, étant donné que Starkweather consacre le plus clair de son temps aux médias.

Le vrai problème vient de Moore. Si les investigateurs ont été arrêtés, à compter de ce moment et jusqu'à ce que l'expédition ait pris la mer, leurs déplacements sont restreints de façon drastique. Moore est toujours derrière eux, gardant un œil sur leurs mouvements. Partir faire des courses sous un bon prétexte ou réussir des tests de **Se cacher** permet aux investigateurs, entre autres stratagèmes, de suivre les pistes qu'ils ont mises à jour. Toutefois, les longues absences sont remarquées et entraîneront de fermes réprimandes, voire un renvoi de l'équipe.

Suivre les indices

Les investigateurs disposent à présent de plusieurs indices importants. Ils peuvent passer le reste de la journée du six septembre à les suivre sans entrave. Starkweather et Moore sont accaparés par les médias, et les préparatifs de l'expédition ne progresseront pas aujourd'hui. Les indices sont listés et décrits dans les paragraphes ci-dessous Les funérailles de Douglas et l'entretien avec son frère Philip ont lieu le huit septembre (voir « Les funérailles », page 63).

Le « Purple Cup »



Les marins disparus

Les investigateurs penseront peut-être à comparer le tableau de service de l'équipage actuel à celui de l'expédition Miskatonic. Obtenir une copie du tableau de service ne pose guère de difficultés, mais se procurer une liste complète et nominative de l'équipage du *Miskatonic* et de l'*Arkham* au cours de leur voyage en Antarctique entre 1930 et 1931 nécessite une recherche approfondie.

***Note au gardien** : un tableau détaillant les effectifs du détachement chargé de l'exploration au sol est présent dans l'Annexe 5 : Caractéristiques des personnages non-joueurs. Tous les noms des officiers et de l'équipage du navire peuvent également être retrouvés dans des articles de journaux de l'époque, mais le gardien doit alors les inventer.*

Un test réussi de **Connaissance** donne l'idée que de tels registres pourraient être disponibles via l'Université Miskatonic. Si le groupe prend la peine d'appeler ou de se déplacer à l'Université pour obtenir la liste, les investigateurs apprennent que trois des marins ayant servi sur l'*Arkham* (Wykes, Grimes et Brewer) ont été enrôlés par Starkweather.

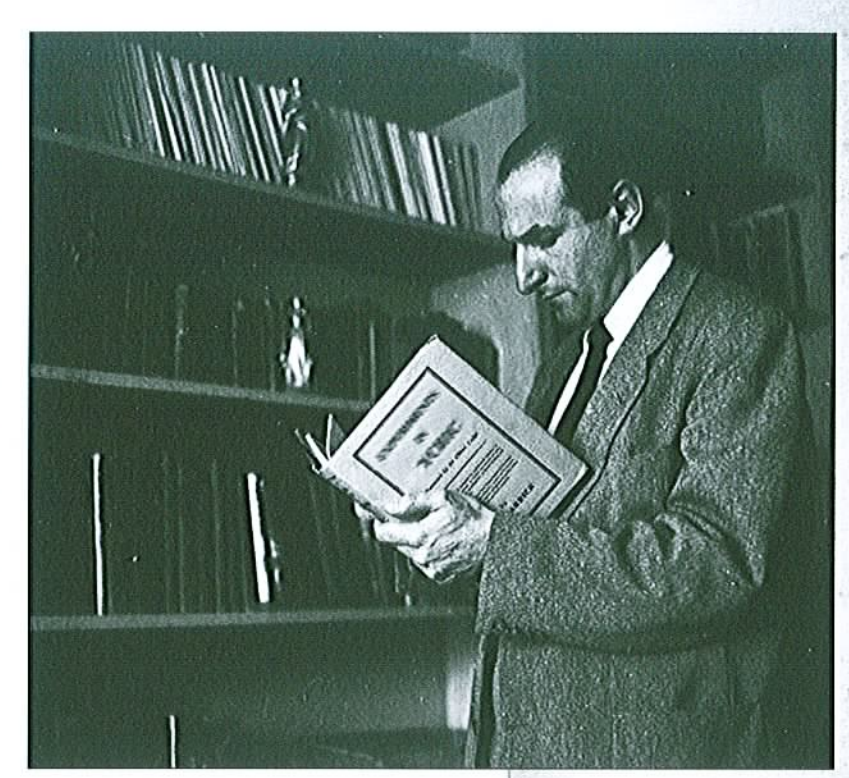
À la nouvelle de la mort de Douglas, tous trois ont brutalement quitté leur poste et ont disparu. Personne ne sait où ils sont maintenant, et aucune piste ne mènera les investigateurs à eux. Ces trois hommes ont rencontré Douglas au Purple Cup la nuit où il est mort.

Gerald Brackman

J.B. Douglas a griffonné ce nom sur un bout de papier, et l'a jeté dans sa corbeille. Si les investigateurs appellent Gerald Brackman aux heures de travail, une voix féminine répondra : « Brackman et Associés, que puis-je faire pour vous ? » Le numéro renvoie à un petit cabinet juridique dirigé par Gerald Brackman. M. Brackman refuse de discuter de quoi que ce soit concernant le commandant Douglas par téléphone. S'il est appelé le six septembre, il propose de rencontrer son interlocuteur à son bureau le lendemain matin (« Que diriez-vous de 9 heures 30 ? »). S'il est appelé le sept, il regrette de ne pouvoir fixer une rencontre avant les funérailles.

Les bureaux de Brackman occupent le troisième étage d'un immeuble en grès qui en compte cinq, au coin de la 8ème avenue et de la 91ème rue sur Manhattan. Brackman est un homme poli et professionnel d'une cinquantaine d'années, grand et solidement bâti, avec une calvitie naissante et un nez aquilin. Il reçoit immédiatement les investigateurs à l'heure dite, et les accueille d'une façon calme et détachée.

Brackman a peu de choses à leur dire. Il leur confirme qu'il a rencontré Douglas le cinq septembre à quatorze heures. La raison et le contenu de cette discussion sont confidentiels, à plus forte raison depuis la mort de Douglas. Ce dernier n'a confié aucun papier ou document à Brackman, pas plus qu'il n'a discuté de l'expédition ou des autres raisons pour lesquelles il se trouvait à New York. La relation entre les deux hommes était purement professionnelle.



***Note au gardien** : Douglas est en fait venu le voir afin de modifier son testament.*

Acacia Lexington

Si les investigateurs décident d'appeler le numéro de Lexington, le gardien doit lancer un D100. Sur un résultat de 11 à 00, la ligne est occupée ou sonne dans le vide. Sur un jet de 01 à 10, un homme répond simplement d'une voix ennuyée : « Lexington. » Il acceptera de prendre un message mais ne divulguera aucune information.

Si le groupe décide de se rendre à la demeure d'Acacia Lexington, dans le Queens, le gardien doit immédiatement faire débuter le Chapitre Trois, « Un enlèvement ».

Le Purple Cup

Le « Purple Cup », une autre référence retrouvée dans la corbeille à papiers de Douglas, est un rade à marins se situant près des docks de Battery, non loin de l'hôtel Westbury. Les murs sont noircis de fumée et ornés d'une décoration nautique usée et ternie par les ans. Les clients sont généralement des matelots. Ils sont revêches, suspicieux et peu désireux de parler aux investigateurs, qui appartiennent visiblement à une autre classe sociale que la leur. Tenter de soudoyer les marins présents les incite seulement, pour la plupart, à se taire. Certains connaissaient Douglas de réputation et, par respect envers lui, la loi du silence est maîtresse en ces lieux.

Un test réussi de **Chance** à 50 % de l'investigateur permet de trouver quelqu'un qui accepte de parler de la nuit où Douglas était là. Orry Wheaton (un nain hideux d'une trentaine d'années, qui a néanmoins l'air fort

Cher ....

Vous devez é couter cet avertissement. Il n' y en aura pas d' autres. Aprè s cela, seuls importent les actes. Je ne m' attends pas à ce qu' aucun de vous ne comprenne mes raisons, la seule chose qui compte est que vous agissiez. Considé rez ceci comme une menace si vous le souhaitez. Une trè s sé rieuse menace.

L' expé dition ne doit pas mettre le cap au sud. Le capitaine Douglas n' é tait que le premier. Si vous persistez dans vos courageuses mais vaines entreprises, vous pé rirez tous. Seuls ceux qui rebrousseront chemin s' en sortiront indemnes. J' espè re que vous en ferez partie.

Laissez les morts reposer en paix avec leurs secrets. Eux seuls ne craignent plus la douleur. Il n' y a rien d' autre à espé rer de la banquise que la souffrance et une fin amè re. Je ferai tout pour vous aider à l' é viter. Oui, vous aider : mê me la mort est une bé né diction comparé e à ce qui attend là -bas.

Je suppose que vous me tiendrez pour responsable de tout. Peu m' importe, mê me si ce n' est pas la vé rité . Il y a des forces à l' œuvre ici que vous ne pouvez comprendre, et je dois m' y ré signer. Parfois, il n' y a pire pé ché que la connaissance, et plus damné que celui qui l' enseigne.

Je vous en prie. Je vous en conjure. Faites demi-tour. Passez le mot. Pour votre propre salut, pour le nô tre, renoncez tant que vous en ê tes capables. Je n' ose rien dire de plus.

Trè s sincè rement,

Le meilleur ami qu' il vous soit jamais donné d' avoir.

Aide de jeu 2.4 : Le second avertissement

comme un bœuf) est seulement capable de dire que Douglas était assis avec trois autres compagnons, tous en intense discussion. Il n'a presque rien pu entendre de ce qui a été dit, mais se souvient distinctement que les noms de « Starkweather » et de « Lexington » ont été échangés de nombreuses fois. Wheaton se rappelle spécifiquement de ces noms car ils sont récemment apparus dans les journaux. Douglas a quitté le bar seul, pour autant qu'il puisse s'en souvenir.

Le second avertissement

Au soir du 6 septembre, quand le groupe retourne à l'hôtel pour la nuit, un investigateur choisi par le gardien trouve une note typographiée glissée sous la porte de sa chambre à coucher (voir l'Aide de jeu 2.4 ci-dessous). Cette lettre a été tapée par Danforth sur l'une des machines à écrire de la Bibliothèque Publique de New York (New York Public Library). C'est la dernière communication que les investigateurs reçoivent de lui avant qu'ils ne le retrouvent sur la banquise.

Aller de l'avant

Le jour suivant, le sept septembre, est occupé par les préparatifs de l'expédition, et il sera désormais plus difficile d'échapper au regard, maintenant attentif, de Moore. La surveillance est renforcée, sur les quais comme à l'hôtel. Moore demande aux membres de l'expédition de signer un registre à la réception à chaque fois qu'ils rentrent ou sortent de l'établissement, et deux solides dockers rejoignent l'homme de garde régissant l'accès au navire. Personne, en dehors des dockers, de l'équipage et des membres de l'expédition, n'est autorisé à monter à bord du navire ou à circuler sur l'embarcadère. Les laissez-passer pour les docks sont désormais systématiquement examinés par les gardes.

Ce matin-là, chaque membre de l'expédition doit rencontrer Peter Sykes à bord pour un dernier essayage de l'ensemble de la tenue polaire, désormais complète. Les investiga-


Les vêtements polaires ont été livrés

teurs revêtent les couches de vêtements successives, jusqu'à la combinaison protectrice, complétée par des gants, des bottes, un bonnet et un masque. On leur demande si tout est à leur taille et dans l'affirmative les nouvelles combinaisons sont retirées et pliées avec soin dans des casiers individuels, jusqu'à leur prochaine utilisation. L'essayage prend environ une heure. Après cela, les personnages sont à nouveau livrés à eux-mêmes.

Pour une description de l'équipement polaire standard que possède l'expédition, référez-vous au début de l'Annexe 2 : Manuel de l'Antarctique.

Les journaux de l'après-midi rapportent une déclaration du professeur Moore sur la mort de Douglas. Outre les condoléances d'usage, Moore annonce que le capitaine Henry Vredenburgh, lui aussi un navigateur accompli, fort d'une longue expérience en mer, a accepté de remplacer Douglas auprès de l'expédition.

Si quelqu'un fait remarquer à Starkweather que Douglas n'a jamais envisagé de rejoindre l'expédition, il balaie ces propos avec une de ses bravades (« Bien sûr que Douglas avait émis des réserves ! Mais s'il était venu à notre rendez-vous, à dix heures, je peux vous assurer qu'il aurait changé d'avis ! »).

Les funérailles

Le huit septembre, au cours du petit-déjeuner, le professeur Moore demande à ce qu'au moins quelques membres de l'expédition assistent aux funérailles du commandant Douglas, en compagnie de Starkweather et lui-même (« Il est important pour l'expédition et pour ses membres de rendre à cet homme l'hommage qu'il mérite. »). Tous les investigateurs peuvent être présents s'ils le désirent.

La cérémonie funéraire se déroule au cimetière Sainte Brigitte, à Brooklyn. Elle est brève et l'assistance est clairsemée. Aux côtés de Starkweather, de Moore et des investigateurs, on trouve Philip Douglas (le frère du commandant), Gerald Brackman, deux hommes âgés aux allures de marins et un journaliste nommé Gary Hawkes. Si le gardien le souhaite, l'inspecteur Hansen peut être présent, voulant par là simplement rappeler aux investigateurs qu'il garde un œil sur eux.

***Note au gardien :** les deux marins, John Hart et Howard Sidwell, sont des amis de Douglas du temps de son service dans la marine marchande. Ils ne l'ont pas vu depuis des années et ne savent rien sur ses aventures en Antarctique, à part ce qu'ils ont pu en lire dans les journaux.*

Le pasteur lit un hommage au commandant Douglas, passant en revue ses succès en tant que marin, puis prononce une courte prière. Philip Douglas serre la main du pasteur, échange quelques mots avec lui et Brackman, puis se prépare à partir.

L'unique occasion qu'ont les investigateurs de parler avec Philip se présente immédiatement après les funérailles. Le gardien peut avoir besoin de souligner que le temps leur est compté, et que la date du départ approche. Moore et Starkweather présentent tous deux leurs condoléances au frère de Douglas, avant de lui faire leurs adieux. Starkweather est inhabituellement sombre.

La déclaration de Philip

M. Douglas ne possède aucune explication quant au meurtre de son frère. C'est un homme simple âgé de quarante-six ans, au visage mince et à l'air volontaire, qui est véritablement attristé par le décès. Il parlera volontiers aux investigateurs et répondra à leurs questions sans détour et honnêtement.

Il ne détient pas d'information concernant les activités de son frère à New York. Il ne sait rien d'un lien quelconque avec Acacia Lexington ou avec quelqu'un de son entourage. Il ne sait rien de l'intérêt que portait Starkweather au commandant. De fait, à son arrivée à New York, Philip a été surpris de découvrir dans les journaux new-yorkais les liens existant entre J. B. Douglas et l'expédition. Il déclare aux investigateurs que son frère jurait fréquemment que *pour rien au monde* il ne remettrait les pieds sur la banquise.

Les investigateurs qui ont lu la lettre inachevée de Douglas peuvent effectuer un test d'**Intuition**. S'il est réussi, le gardien devrait leur rappeler d'interroger Philip sur les objets qui lui ont été envoyés. Ces objets ne sont jamais arrivés à destination, et Philip n'a aucune idée de ce qu'ils pouvaient être.

***Note au gardien :** les objets en question étaient les journaux de bord manquants, dérobés par l'agent des Affairistes, Anthony Sothcott.*

S'il est questionné à propos du rôle tenu par son frère dans l'expédition Miskatonic, Philip est à même de leur fournir quelques informations. Le commandant Douglas est venu vivre quelques mois avec son frère après son



Philip Douglas

46 ans, agriculteur dans l'État de New York

Philip Douglas est un homme d'âge moyen aux traits tirés, portant une large moustache brune probablement destinée à compenser une chevelure dégarnie. Il est agriculteur dans l'État de New York, au nord de la ville. Bien qu'ils n'aient jamais été proches, Philip et son frère ont toujours correspondu régulièrement. C'est seulement après l'expédition de J. B. en Antarctique que ses liens avec Philip se sont resserrés. Philip a des sentiments très mitigés à l'encontre de l'expédition Miskatonic car, si elle l'a rapproché de son frère, elle a aussi visiblement représenté une terrible épreuve pour ce dernier. Philip ressent d'autant plus cruellement la perte de son frère qu'il commençait tout juste à le connaître. Philip envisage, une fois l'enterrement passé, de rassembler les possessions de J. B. et de les emporter chez lui.

APP	10	Prestance	50 %
CON	08	Endurance	40 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	10	Intuition	50 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	10
Santé Mentale	44

Compétences

Comptabilité	25 %
Conduite	60 %
Crédit	30 %
Écouter	40 %
Électricité	40 %
Équitation	20 %
Histoire Naturelle	30 %
Mécanique	45 %
Nager	30 %
Navigation	15 %
Premiers Soins	40 %
Serrurerie	35 %
Pister	25 %
Trouver Objet Caché	45 %

Armes

• Fusil .30-06 dégâts 2D6 + 4	35 %
• Fusil de chasse calibre 16 dégâts 2D6 + 2/1D6 + 1/1D4	40 %
• Hache à double tranchant dégâts 1D8 + 2	65 %





voyage à bord de l'*Arkham* avec l'expédition Miskatonic. Sur le chemin du retour, il avait perdu deux doigts, amputés pour cause de gelures. Il revint du voyage méconnaissable, sombre, introspectif, plongeant fréquemment dans des périodes de mélancolie au cours desquelles il buvait jusqu'à l'excès. Philip rapporte ce dernier détail avec hésitation, quelque peu embarrassé pour le défunt.

Durant ces soûleries, J. B. délirait sur les choses auxquelles il avait été confronté au pôle Sud. Après quoi il sombrait dans le sommeil et s'éveillait souvent en nage, paniqué par ses rêves. Quand Philip lui demandait sur quoi portaient ceux-ci, J. B. soutenait qu'il ne se souvenait de rien de ce qu'il pouvait dire quand il était sous l'emprise de la boisson, et niait même souvent qu'un seul des événements mentionnés ait réellement eu lieu.

Philip a rassemblé quelques bribes d'histoires après avoir écouté de nombreuses fois les récits fragmentés de son frère.

- Dans l'une d'elles trois hommes, rendus fous par le froid et l'isolement, tentaient d'agresser leurs coéquipiers. Deux furent mis aux arrêts et finirent par récupérer, mais le troisième s'enfuit dans la neige et ne fut jamais retrouvé.
- Dans une autre, le commandant Douglas parlait de rochers noirs et couverts de glace, trouvés sur la banquise, et d'à quel point ils étaient froids. Philip a la vague impression que ces rochers étaient d'une manière ou d'une autre liés à la perte des deux doigts de son frère.
- Le nom de Danforth revenait à intervalles réguliers. Douglas secouait la tête et disait : « Ce pauvre diable de Danforth. » D'autres fois, il ordonnait : « Que diable Dyer, tenez vos hommes ! » ou « Faites-lui cesser ce fichu hurlement ! »

Au bout de trois mois, ces accès de morosité devinrent moins fréquents, jusqu'à ce qu'ils finissent par disparaître. Six mois après son retour du pôle, le commandant Douglas quitta la ferme pour reprendre son travail. Après quoi, mis à part des lettres sporadiques, Philip n'eut plus de contacts directs avec son frère, jusqu'à ce qu'il reçoive un télégramme dans lequel Douglas l'informait qu'il comptait lui rendre visite dans le courant du mois.

Une fois que Philip a achevé de transmettre ce qu'il sait sur son frère, lui et Gerald Brackman retournent à la voiture de ce dernier et quittent le cimetière. Philip repart immédiatement chez lui, plus au nord dans l'État de New York. Les investigateurs n'auront pas d'autre occasion de le rencontrer avant le départ du navire.

La presse frappe à nouveau

Durant leur conversation avec Philip, les investigateurs peuvent tenter des tests **Vigilance** à intervalles réguliers, jusqu'à ce qu'ils réussissent. Sur un test réussi, ils remarquent qu'un journaliste, Hawkes, s'est approché pour noter tout ce qui se disait. S'ils le souhaitent, les investigateurs peuvent faire un test de **Baratin**, lui offrir un pot-de-vin ou encore proférer des menaces claires et nettes afin d'éviter que l'histoire ne soit publiée. Ils peuvent aussi choisir de détruire les notes qu'il a prises, quoique l'action constitue un délit criminel mineur.

Si le groupe ne remarque pas le journaliste, ou échoue à le convaincre de ne pas publier la nouvelle, la une de la prochaine édition du soir de son journal sera agrémentée d'un bandeau :

LE CAPITAINE CONFESSE
UN RÉCIT TERRIFIANT
AVANT DE RENDRE L'ÂME !

Si les investigateurs menacent le journaliste ou ont la main un peu lourde avec lui, le gardien peut à la place choisir de publier l'article suivant :

DES MEMBRES DE L'EXPÉDITION
MENACENT LA LIBERTÉ
DE LA PRESSE !

Durant l'après-midi, cette mauvaise publicité monte au nez de Starkweather, et Moore réprimandera les investigateurs pour un tel manque de prudence. « Vous savez de quoi est capable ce genre d'individus », lâche-t-il. Mais encore une fois il les protège du coup de sang de Starkweather. Il faut parer au plus pressé : il ne reste qu'un peu plus d'une journée avant que l'expédition ne largue les amarres.

Conclusion

Le reste de la journée du huit septembre est occupé par les ultimes préparatifs avant le départ. Moore prévient les investigateurs qu'ils doivent transférer tous leurs effets personnels et leur équipement à bord de la *Gabrielle*, et que tout devra être parfaitement rangé pour le 9 septembre, 15 heures. S'ils sont suffisamment en avance, les investigateurs peuvent utiliser le temps restant pour poursuivre leur enquête.

Ce soir-là, l'équipage et les investigateurs se voient gratifiés d'une dernière nuit de liberté. Le départ doit avoir lieu le lendemain, avant le crépuscule. Le gardien peut poursuivre l'aventure au Chapitre Quatre, « Le départ ».



Chronologie du Chapitre Deux

6 septembre – La nouvelle de la mort de Douglas est publiée dans la matinée. Les investigateurs rencontrent l'inspecteur Hansen, qui leur pose des questions à propos de l'hôtel où résidait Douglas. Si les investigateurs se rendent à l'hôtel Westbury, ils y trouvent une lettre inachevée et se font peut-être arrêter. L'avertissement de Danforth leur parvient durant la soirée.

7 septembre – La majeure partie de la journée est occupée par les préparatifs de l'expédition et la recherche d'indices. Henry Vredenburgh rejoint l'équipage au poste de commandant de bord.

8 septembre – Funérailles de J. B. Douglas. Les investigateurs parlent à son frère Philip.

Chapitre 3 : Un enlèvement

7 – 8 septembre 1933

Où les investigateurs assistent à un enlèvement, prennent peut-être part à un sauvetage, croisent la route de mystérieux adversaires venus d'Europe, et s'interrogent sur la funeste destinée de l'expédition Miskatonic.

Au cœur de Manhattan, les promesses que semblait offrir New York s'effilochent : les tours obstruent les panoramas urbains à couper le souffle, et engloutissent les écrins architecturaux empreints de poésie qui se nichent au cœur de la cité. La majesté de la ville se dissout dans les flots populeux. Lorsque l'on est noyé dans la foule et la fumée, même la statue de la Liberté semble se parer d'une expression narquoise, comme si ce contraste violent n'était qu'une vaste mise en scène de Nyarlathotep lui-même. La liberté elle-même n'a plus cours face au temps qui raccourcit, au destin qui se précipite. La faim frappe de nombreuses personnes, et en guette au moins autant. Mais une poignée d'élus se fraie un passage, qui par son talent, qui par sa richesse. Pour eux, cette ville est bien un paradis, et les boîtes de nuit, théâtres, grands magasins et restaurants constituent autant d'infinis terrains de jeu. Et le tout pour pas cher, mon gars !

En quelques mots...

Le Chapitre Trois constitue une courte aventure secondaire qui prend place juste avant que l'expédition Starkweather-Moore ne prenne la mer. Les investigateurs découvrent que l'histoire de l'expédition Miskatonic recèle encore bien des mystères. Ils sont confrontés à des hommes de main travaillant, quoique cela soit impossible à déterminer, pour les Affairistes, de nouveaux protagonistes de cette campagne.

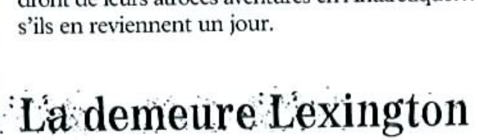
Le chapitre débute dès que les investigateurs décident de rendre visite à Acacia Lexington à son domicile... ou de l'y espionner. Miss Lexington n'est jamais là, tout du moins pour les investigateurs, et ces derniers ne sont pas autorisés à l'attendre sur place. Toutefois, alors qu'ils s'apprêtent à partir, ils assistent à l'arrivée d'un visiteur inconnu puis, presque immédiatement, à son enlèvement.
Si le groupe décide de suivre les ravisseurs et de porter secours à la victime du rapt, ils apprennent qu'il s'agit d'un homme réellement important : Nicholas Roerich, célèbre peintre et philanthrope, qui est venu à New York pour participer à une œuvre de bienfaisance.

Roerich a été chargé par un de ses proches amis de remettre un manuscrit sous pli scellé aux dirigeants de l'expédition Starkweather-Moore, et de les mettre en garde. Face à la panique consécutive à la mort du commandant Douglas, et à la muraille de journalistes, Roerich n'est pas parvenu à rencontrer l'un ou l'autre des dirigeants de l'expédition, et s'est donc rendu chez Acacia Lexington. Puisqu'elle prépare elle aussi une expédition vers l'Antarctique, elle représente à ses yeux la meilleure interlocutrice à qui délivrer ses informations. Mais ses ravisseurs s'emparent du manuscrit, qui s'avère n'être autre que le compte rendu personnel du professeur Dyer, relatant les explorations menées par l'expédition Miskatonic dans les Montagnes Hallucinées, et au-delà.

Une copie du manuscrit surgira de manière inattendue au cœur de l'Antarctique, servant les cyniques desseins de l'expédition Barsmeier-Falken, la troisième expédition présente sur le continent polaire. Le *Texte Dyer* reproduit fidèlement le récit de H.P. Lovecraft, publié sous le titre *Les Montagnes Hallucinées.*

Si les investigateurs ont maintenu de bonnes relations avec la police, le sauvetage de Roerich leur fournit un allié solide en la personne de l'inspecteur Hansen. Roerich lui-même est un homme d'importance, à la renommée internationale. Connaître ces deux hommes pourrait s'avérer très utile quand les investigateurs reviendront de leurs atroces aventures en Antarctique... s'ils en reviennent un jour.





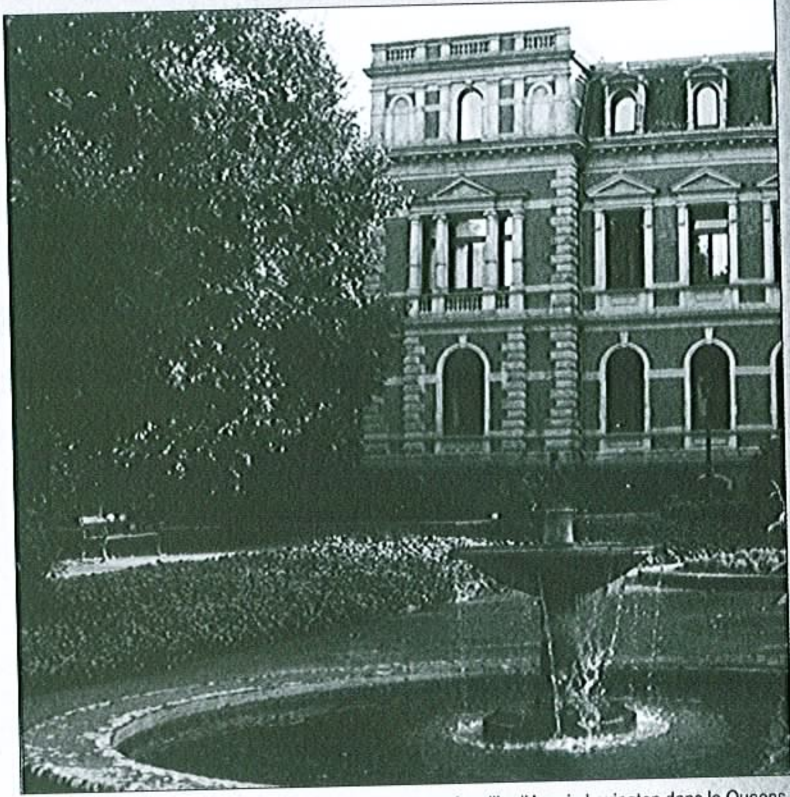
La demeure Lexington

La propriété qu'Acacia Lexington possède dans le Queens est une vaste bâtisse, moderne, sise en retrait de la rue et protégée par de hautes haies. On accède à l'allée incurvée qui dessert la demeure en franchissant un double portail en fer forgé, laissé ouvert la plupart du temps.


LILLIE
WATERS
AT HOME ABROAD
DRINK
Coca-Cola
BALTIMORE & OHIO MOTOR COACH STATION
COLUMBUS CIRCLE

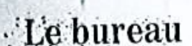
La demeure Lexington

La demeure Lexington, aérée et spacieuse, a été construite par le père d'Acacia avant la Grande Guerre. Ses pièces confortables ont été recouvertes, avec un goût certain, de panneaux de bois clair, et sont abondamment décorées de coûteuses œuvres d'art provenant des quatre coins du monde. Le bâtiment principal s'étend sur deux étages, et abrite tant les bureaux d'Acacia que la suite principale, ainsi que de nombreuses salles communes ; à l'arrière, le bâtiment principal s'évase en deux ailes abritant les chambres des invités et encadrant une pelouse impeccable et un jardin exotique.



La villa d'Acacia Lexington dans le Queens

L'entrée centrale, haute de deux étages et éclairée par des fenêtres à tabatière, s'étend de la porte principale jusqu'aux bureaux à l'arrière du bâtiment. Des escaliers s'incurvent de chaque côté de la porte jusqu'à une mezzanine circulaire qui fait le tour de la pièce, à hauteur du premier étage. Un ruissellement d'eau se fait entendre, en provenance d'une petite fontaine aux formes abstraites installée au centre de la pièce. Sous les escaliers, des arcades mènent à la salle à manger, à une salle de bal et à d'autres pièces de la demeure.

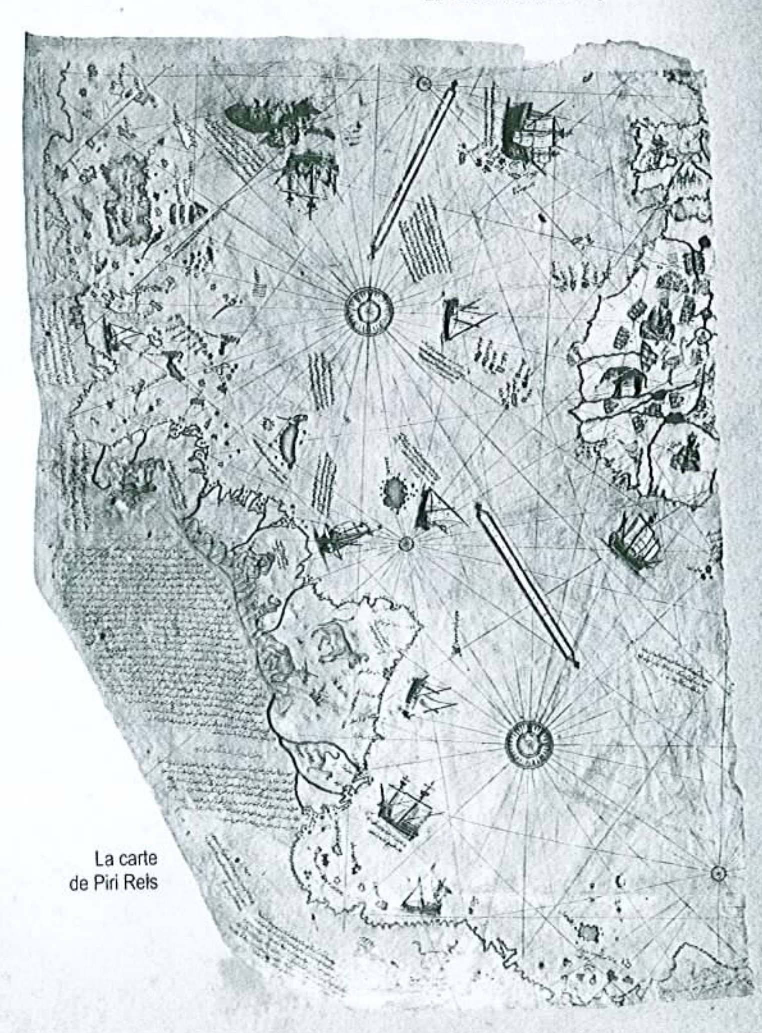


Le bureau

Le bureau d'Acacia, situé au rez-de-chaussée, à l'arrière de la maison, est vaste et décoré avec parcimonie de quelques pièces d'artisanat d'art. L'un des murs est fait de verre, et donne sur un jardin japonais à l'arrière de la maison. Un large bureau soigneusement rangé domine la pièce ; contre le mur opposé, deux chaises lui font face. Le bureau donne une impression de richesse et confiance, teintées d'austérité.

Les ornements les plus marquants de cette pièce sont les œuvres accrochées au mur. Trois, situées sur le mur principal, sont des peintures ; la dernière, derrière le bureau, est un parchemin sous cadre. Les peintures sont manifestement toutes l'œuvre du même artiste, et dégagent une beauté mystique : leurs ombres impénétrables et leurs traits prononcés évoquent le mystère et l'immuabilité.

La première peinture représente un mur éclairé par un feu, où dansent des ombres humanoïdes. La seconde montre une rangée de minuscules silhouettes descendant une immense caverne préhistorique. La troisième dépeint une vieille forteresse, rongée par le temps, qui se détache, menaçante, derrière des montagnes recouvertes de neige. La



La carte de Piri Reis

roche ressemble à des dents brisées, découpes sombres et acérées sur un fond aux couleurs plus pâles.

La dernière œuvre est protégée par une structure en verre, et se trouve sur le mur derrière le bureau d'Acacia. Il s'agit d'un parchemin jaunissant sur lequel est tracée une carte complexe. Les terres dépeintes ne sont probablement pas familières des investigateurs, mais un test réussi d'**Idée** révèle qu'il s'agit d'une vision distordue des rivages du Nouveau Monde.

Note au gardien : *la carte de Piri Reis constitue l'une des plus anciennes représentations du Nouveau Monde jamais découvertes. Elle a été tracée en 1513 par un cartographe turc, qui s'est basé sur plusieurs autres cartes et rapports existants, et est restée inconnue des Européens pendant presque 300 ans. En 1929, elle fut découverte par des archéologues dans les ruines de l'antique palais de Topkapi à Istanbul, lors de sa restauration. La carte est quelque peu controversée, car elle détaille des parties du Nouveau Monde et de la côte antarctique, qui ne pouvaient pas être connues des cartographes de l'époque.*

La grande suite

Les appartements privés d'Acacia sont situés à l'étage, au dessus de son bureau. On y accède par une double porte de bois sombre située sur le balcon du deuxième étage. La première pièce est un salon décoré de souvenirs africains et meublé de deux hautes armoires encadrant deux fauteuils en cuir. Ce salon communique avec un bar bien approvisionné, une luxueuse salle de bain carrelée d'une mosaïque noire et blanche, et une chambre à coucher.

Cette dernière, toute en teintes pâles et bleu ciel, est recouverte d'épais tapis de fourrures, et s'ouvre vers l'extérieur par une large baie vitrée. Un lit, une coiffeuse, un secrétaire et un siège constituent les seuls ornements de cette pièce, d'aspect quasi-spartiate. Les affaires d'Acacia se trouvent dans une grande garde-robe.

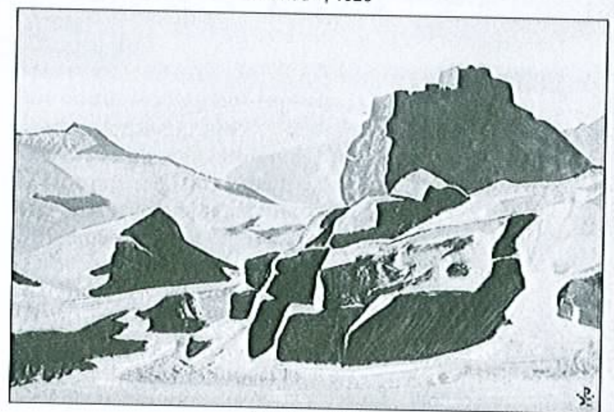
La bibliothèque

La bibliothèque personnelle de la famille Lexington, dans laquelle le père d'Acacia trouva la mort il y a bien des années, se trouve à l'étage, à côté de la grande suite. Des rayonnages allant du sol au plafond, et quasiment remplis de livres, occupent trois des murs de cette pièce cubique. Ces ouvrages ont trait à toutes les périodes de l'histoire, à tous les continents, et à la plupart des pratiques humaines. Toutefois, et si l'on excepte une seule étagère remplie de recueils de poésie, aucune œuvre de fiction n'y figure. Une table de bois carrée et quatre chaises sont installées à une extrémité de la pièce ; de l'autre côté se trouvent un confortable canapé et deux lampes.

Les tableaux de Nicolas Roerich



« Chud », 1928



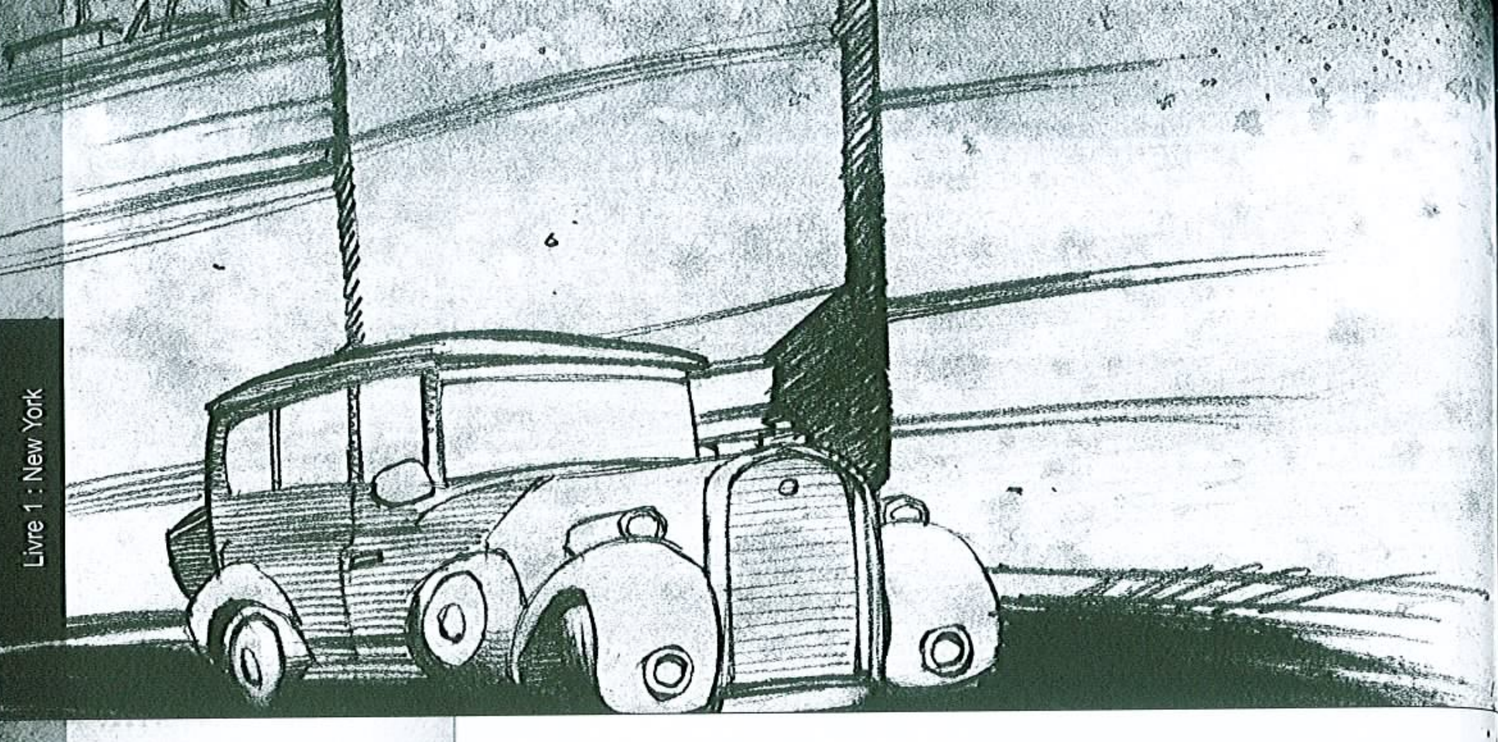
« Gobshi », 1924



« Ombres », 1916

Des informations supplémentaires sur Nicolas Roerich et son œuvre sont disponibles sur http://www.roerich.org

Le mur restant est nu, à l'exception d'une armoire en bois de rose, fermée à clé, d'un mètre de haut, et d'un large portrait sans titre, figurant un homme âgé et barbu en tenue du XIXème siècle. L'armoire contient des actes de propriété et d'autres documents légaux appartenant à la famille Lexington, mais rien qui soit d'un intérêt particulier aux yeux des investigateurs.



Les investigateurs qui tentent de rencontrer Miss Lexington directement chez elle sont sèchement éconduits par son personnel. Elle ne rencontre personne sans rendez-vous ; elle passe ses journées dans sa demeure ou à bord de son bateau, le *Tallahassee.* Acacia Lexington n'accorde de toute façon aucun rendez-vous aux membres de l'expédition Starkweather-Moore.

La seule stratégie pour espérer la voir est d'attendre dans la rue que l'occasion se présente.

Si les investigateurs surveillent la propriété, même un bref instant, ils sont témoins de l'arrivée d'une petite voiture, qui se gare soigneusement dans le creux de la courbe où s'ouvre le portail. Le conducteur est un homme d'une cinquantaine d'années, vêtu d'un costume sombre et d'un pardessus, manifestement coûteux. Il tient un porte-documents. Les investigateurs ne l'ont jamais vu auparavant, quand bien même ils auraient passé des journées entières à observer les visiteurs et les déplacements d'Acacia.

L'homme sort de la voiture, son porte-documents à la main, et s'avance vers l'allée. Il semble décidé et pressé, et se comporte exactement comme s'il arrivait à un rendez-vous. Il suit la courbe de l'allée, s'approchant de la maison, et disparaît hors de vue.

Quelques secondes plus tard, il revient, tenant toujours son porte-documents. Il est à présent accompagné d'un autre homme, qui porte un long pardessus et un chapeau. Celui-ci est plus jeune et taillé comme un athlète. Les investigateurs distinguent à peine son visage. La réussite d'un test d'**Intuition** suggère que le nouveau venu correspond à la description générale de l'agresseur du commandant Douglas.

Tous deux marchent rapidement vers la rue, se suivant de près mais sans dire un mot. Une fois sur le trottoir, le deuxième homme fait signe à une grande voiture noire stationnée un peu plus bas dans la rue. Le véhicule s'arrête à hauteur des deux hommes. Ils montent à bord et la voiture repart.

Au cours de cet épisode, l'attitude de l'homme plus âgé semble empruntée et nerveuse. Il ne dit rien, ne regarde pas son compagnon, et se déplace avec raideur. Les investigateurs qui réussissent un test de **Psychologie** en déduisent que l'homme suit son compagnon à contrecœur et qu'il entre dans la voiture sous la contrainte. Si un ou plusieurs joueurs indiquent qu'ils cherchent à obtenir davantage de détails, et réussissent un test d'**Intuition**, leurs investigateurs remarquent que la main du deuxième homme ne s'éloigne jamais de la poche de son pardessus, qu'il plaque contre son flanc.

Les investigateurs peuvent choisir d'ignorer cet événement et de poursuivre leur surveillance. S'ils procèdent ainsi, ils n'assistent à aucune activité notable dans la propriété de Lexington au cours des quinze minutes qui suivent, au bout desquelles la voiture d'Acacia s'engage dans l'allée. Miss Lexington entre dans la maison un bref instant, puis revient à la voiture avec deux petites malles. Le véhicule quitte alors la maison et roule directement jusqu'aux docks. Elle monte à bord du *Tallahassee* avec ses derniers effets personnels. Elle ne quittera désormais plus le bateau avant que ce dernier ne prenne la mer.

Ne pas s'en mêler

Les investigateurs qui ne parviennent pas à suivre la voiture noire jusqu'à sa destination n'apprennent le dénouement de l'histoire que le jour suivant.

Les journaux du matin et les agences de presse font leurs choux gras de l'enlèvement et du passage à tabac de Roerich. L'homme est blessé et choqué, mais ses jours ne sont pas en danger. Il a été gardé en observation à l'hôpital St. Luke toute la nuit. Il a été autorisé à quitter l'hôpital en milieu de matinée, et peut être contacté à sa suite de l'hôtel Netherland.

Les investigateurs qui décident de passer outre le personnel d'Acacia, et tentent d'avoir un aperçu de l'intérieur de la demeure d'Acacia par leurs propres moyens, peuvent le faire au moyen de tests réussis de ***Se cacher***.

Note au gardien : la carte de la demeure de Lexington et du jardin attenant n'est pas fournie, mais certaines pièces importantes sont décrites dans l'encadré « La demeure Lexington » en pages 68-68. Si les joueurs décident de s'introduire dans la résidence, il revient au gardien de compléter les descriptions fournies.

Suivre les ravisseurs

Si les investigateurs veulent poursuivre le véhicule dans lequel se sont engouffrés les deux hommes, ils doivent réagir vite. La voiture noire roule à une vitesse soutenue. Avant que les investigateurs ne puissent démarrer leur propre véhicule et le suivre, elle est déjà presque hors de vue.

Heureusement, elle suit un itinéraire assez direct. Elle bifurque et emprunte une artère principale, en direction du pont de Queensboro (qui relie le Queens à Manhattan). En roulant quelques minutes à vive allure, les investigateurs peuvent rattraper la voiture noire juste avant qu'elle ne traverse le pont.

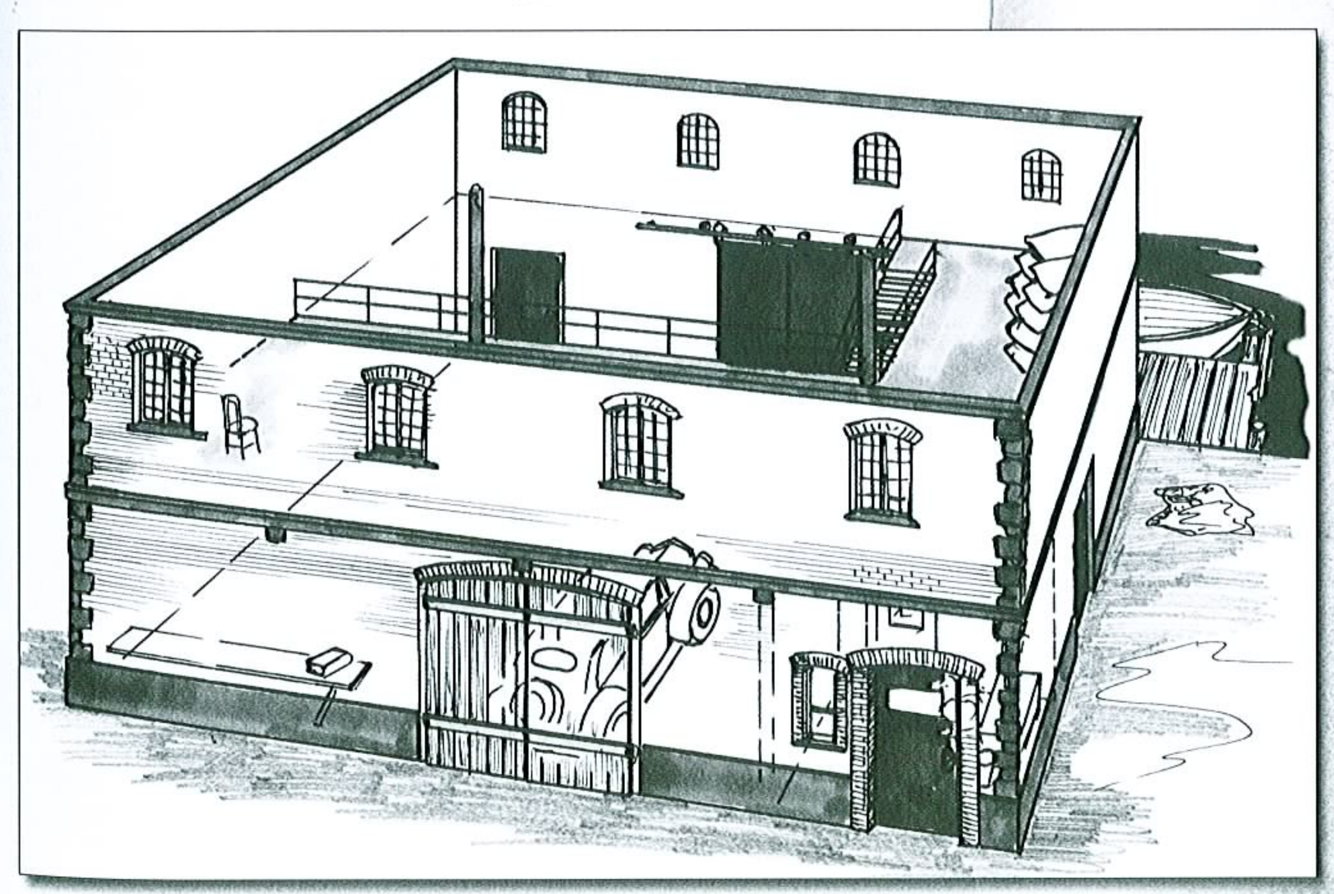
À présent, les investigateurs doivent se montrer prudents ; si les hommes à bord de l'autre voiture se rendent compte qu'ils sont suivis, ils modifieront leurs plans et tenteront de semer leurs poursuivants. Il faut que le joueur dont l'investigateur conduit la voiture réussisse un test de **Chance** à 50 % pour éviter d'être repéré. La réussite de ce test signifie que la filature n'a pas été remarquée, et que la voiture noire poursuit sa route directement jusqu'à sa destination, l'entrepôt décrit dans la partie suivante.

Si les hommes suivis repèrent les investigateurs, ils prennent la fuite et s'efforcent de se noyer dans la circulation dense propre aux rues de New York, un jeu auquel excelle leur chauffeur. Ils s'échappent, à moins que l'investigateur au volant n'indique qu'il souhaite les suivre. Il va devoir enfreindre un certain nombre d'articles du code de la route pour garder la voiture des fuyards en vue, comme griller un ou deux feux de signalisation, se faufiler entre des camions, monter sur le trottoir, et accomplir bien d'autres cascades pittoresques mais éprouvantes pour les nerfs. Le conducteur doit réussir un test de **Conduite** et un test de **Chance** à 50 %.

Si le test de **Conduite** est raté, les investigateurs se retrouvent coincés dans le trafic, bloqués à un carrefour encombré, ou ont un accident sans gravité. Personne n'est blessé, mais l'autre voiture prend la fuite. Si le test de **Chance** est raté, les investigateurs ont été arrêtés par la police et verbalisés pour conduite dangereuse. Ils doivent se rendre au poste de police pour régler leur amende, où ils seront sans aucun doute sévèrement rappelés à la loi et réprimandés, dans le plus pur style de Manhattan. Inutile de préciser que la voiture noire a disparu.

L'entrepôt

Les investigateurs qui sont parvenus à suivre la voiture noire sans se faire repérer vont maintenant être récompensés. Elle roule vers l'extrémité nord de Manhattan, jusqu'à un petit entrepôt décrépi situé sur la 210ème rue ouest, le long du chenal navigable de la Harlem River. La porte de l'entrepôt coulisse, et la voiture s'y engouffre. La porte se referme, et la rue retourne au silence.



L'entrepôt jouxtant la Harlem River



Anthony Sothcott

(pseudonyme), chef de l'équipe des Affairistes, âge : 33 ans

APP	10	Prestance	50 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 2
Points de Vie	14
Santé Mentale	55

Compétences

Athlétisme	60 %
Bibliothèque	50 %
Conduire :	
- Automobile	60 %
Discrétion	65 %
Métier :	
- Mécanique	35 %
Négociation	20 %
Mythe de Cthulhu	05 %
Persuasion	45 %
Psychologie	35 %
Sciences humaines :	
- Anthropologie	15 %
- Histoire	25 %
Se Cacher	40 %
Trouver Objet Caché	75 %

Langues

Allemand	65 %
Anglais	50 %
Français	40 %

Armes

- Automatique cal. 9mm. 55 %
  dégâts 1D10
- Bagarre 47 %
  dégâts 1D3 + 1D4
- Couteau 35 %
  dégâts 1D4 + 1 + 1D4

Équipement transporté

Pistolet Automatique 9mm, grand couteau, 80$ en billets, passeport allemand au nom de son pseudonyme (Anthony Sothcott), porte-cigares contenant six cartouches de rechange pour son arme.

L'entrepôt est une construction rectangulaire de deux étages, aux murs de béton recouverts de tôle, située dans une rue calme au bord du chenal. Une petite allée longe chaque côté du bâtiment. À l'arrière, un embarcadère en bois délabré s'avance dans le bras de mer. Les fenêtres sont opaques et crasseuses.

Il n'y a aucun signe de vie aux alentours. Un petit canot à moteur est amarré le long du quai, invisible à moins de s'avancer sur l'embarcadère et de jeter un œil en contrebas. Cinq minutes après que la voiture soit entrée dans l'entrepôt, un homme sort sur l'embarcadère, seul, démarre le canot puis descend le chenal vers le sud est.

Trois possibilités s'offrent aux Investigateurs : ils peuvent soit abandonner la traque et oublier tout cela, soit appeler la police, soit encore prendre eux-mêmes les choses en main et faire leur possible pour arracher le captif des mains de ses ravisseurs.

S'ils sont toujours suivis par le NYPD, l'équipe de filature demandera des renforts dès qu'un incident notable, telle une fusillade, se produit.

Appeler les flics

Les investigateurs qui décident de téléphoner à la police ont intérêt à le faire de façon anonyme. Un test d'**Intuition** réussi peut éventuellement être utilisé pour le leur faire remarquer s'ils n'y pensent pas par eux-mêmes. Avoir affaire à la police risque de mettre les noms des investigateurs sur le devant de la scène. On leur posera des questions, du temps sera perdu, et Starkweather peut même décider de les exclure de l'expédition s'il flaire un risque de scandale.

Si l'équipe passe le coup de téléphone et décide de rester sur place ensuite, elle voit les forces de l'ordre arriver vingt minutes plus tard. Deux voitures de police et une berline banalisée s'arrêtent devant l'entrepôt. Des policiers en uniforme s'engouffrent dans le bâtiment, tandis que l'inspecteur Hansen descend de la berline et observe l'entrepôt d'un air absorbé. Les agents ressortent rapidement avec Roerich, quelque peu meurtri, mais capable de marcher tout seul. Roerich et Hansen s'entretiennent brièvement, montent à bord de la voiture de Hansen, puis quittent les lieux.

Les agents en tenue, quant à eux, restent sur place trente minutes de plus pour inspecter les lieux, avant de partir à leur tour. Si les personnages joueurs examinent l'entrepôt après le départ de la police, ils n'y trouvent aucun indice. Les ravisseurs sont partis et n'ont laissé aucune trace.

Si l'investigateur qui a appelé a décliné son identité à la police, l'inspecteur Hansen rend une petite visite à toute l'équipe à l'hôtel plus tard dans la journée. Il meurt d'envie de savoir ce qui a poussé les investigateurs à suivre Nicholas Roerich à travers toute la ville.

Partir

Si, pour une raison ou une autre, les investigateurs ne s'impliquent pas dans l'affaire, le résultat est à peu près le même que s'ils n'avaient pas suivi la voiture noire. Référez-vous à la partie précédente intitulée « Ne pas s'en mêler ».

Relever le défi

Si les investigateurs décident de s'introduire dans l'entrepôt, plusieurs voies d'accès s'offrent à eux. Il y a tout d'abord deux grandes portes coulissantes : l'une à l'avant, s'ouvrant sur la rue, et l'autre à l'arrière, menant au petit embarcadère. L'entrepôt compte également quatre portes de taille normale. L'une d'elles, verrouillée, est située à l'avant et mène dans le bureau. Deux autres se situent de chaque côté du bâtiment, et sont cadenassées de l'extérieur ; elles ne peuvent être ouvertes qu'avec beaucoup de difficulté, et de bruit. La quatrième donne sur l'arrière du bâtiment, le long du chenal. Elle n'est pas cadenassée de l'extérieur, mais est verrouillée et doit être forcée.

La réussite d'un test de **Métier : serrurerie** sur les portes de devant ou de derrière les ouvre sans trace ni bruit. Les portes latérales, par contre, n'ont pas été ouvertes depuis des années, comme en témoigne la rouille qui les recouvre. Elles font beaucoup de bruit en s'ouvrant, même si leurs cadenas et serrures sont crochetés avec succès.

Le rez-de-chaussée ne comporte pas de fenêtres, hormis deux petites vitres à côté de la porte principale, à l'avant. On peut par contre apercevoir plusieurs fenêtres crasseuses juste sous le toit ; elles sont toutes à au moins trois mètres du sol et ne s'ouvrent pas.

Au-dessus des deux portes latérales se trouvent des échelles d'incendie métalliques qui descendent du toit et s'arrêtent à environ deux mètres du sol. Les investigateurs qui grimpent à ces échelles peuvent forcer l'une des fenêtres en hauteur, ou se hisser sur le toit à la force des bras. Là se trouve une trappe d'entretien, ainsi que trois grands conduits de ventilation, répartis de manière régulière le long de la crête du toit. Si les investigateurs pensent à tendre l'oreille dans le conduit le plus proche du chenal, ils ont de grandes chances d'entendre ce qui se déroule à l'intérieur. La tôle ondulée émet, si on marche dessus, des craquements audibles en contrebas, à moins que l'investigateur concerné ne réussisse un test de **Discrétion**.

À l'intérieur : Le rez-de-chaussée

L'entrepôt comporte deux étages : un rez-de-chaussée et un grenier. Le rez-de-chaussée se compose de deux pièces, un petit bureau et un vaste espace destiné au stockage.

Le bureau fait deux mètres et demi sur trois, et ne contient désormais plus qu'une table délabrée en bois et une corbeille à papier en

Rœrich et les kidnappeurs

Anthony Sothcott

Sothcott est un détective à la solde des Affairistes. Il officie comme assistant d'Albrecht Loemmler (le chef des Affairistes), qui le paye bien et le traite avec beaucoup de considération. Il est venu aux États-Unis afin d'évaluer la menace que représentent les nouvelles expéditions à destination de l'Antarctique pour les projets de son propre groupe. L'annonce de Lexington a quelque peu bouleversé leurs plans : en effet, son père et elle sont déjà connus des Affairistes. Ils les considèrent, à la différence de Starkweather et de Moore, comme des concurrents directs. Sothcott est responsable de la mort de J. B. Douglas, bien qu'il s'agisse en fait d'un accident. L'apparition de Roerich et du *Texte Dyer* constitue une véritable aubaine pour son équipe. En dehors du travail, il est posé, poli, déteste les querelles, et est somme toute un compagnon assez agréable.

Harold Gruber

Gruber est avant tout un marin. Il a acquis beaucoup d'expérience dans toutes sortes de métiers de la mer.

Michael Borland

Borland est un voleur accompli. Son travail dans cette équipe consiste à dérober des documents lorsque cela s'avère nécessaire. Il tient également le rôle du chauffeur la plupart du temps.

Nicholas Rœrich

Roerich n'est pas un personnage fictif. C'est un peintre et sculpteur dont la renommée, à cette époque, est mondiale. Il a réalisé des décors monumentaux pour Diaghilev (***NdT*** : c'est-à-dire pour les ballets russes) avant la Grande Guerre. Riche, bien connu dans toutes les cours d'Europe, il est désormais le mécène de plusieurs œuvres sociales à travers le monde entier. Sa conviction personnelle, ancrée en lui, du caractère sacré de l'individu quelle que soit sa foi religieuse l'a mené depuis des années à soutenir la paix dans le monde et la liberté de croyance. Il a été nominé pour le Prix Nobel de la Paix en 1929.

Le gardien peut désirer s'informer plus amplement à propos de Roerich dans les ouvrages consacrés à la période. C'est un homme fascinant et un voyageur au long cours. Lui et sa femme Helena, une fervente partisane des expériences occultes et spirituelles, peuvent ultérieurement servir dans nombre d'aventures prenant place dans le monde de L'Appel de Cthulhu.

Une biographie très utile de Nicholas Roerich ainsi que des photographies de nombre de ses peintures peuvent être trouvées sur Internet, sur le site Web du Musée de Roerich :
http://www.roerich.org

métal vert foncé. Les tiroirs du bureau sont vides, hormis une petite boîte de vis métalliques et un vieux calendrier mural datant de 1932, couvert de poussière. Il n'y a pas de chaise. Deux portes donnent accès à cette pièce, l'une s'ouvrant sur la rue, l'autre permettant d'accéder au reste du bâtiment. Deux petites fenêtres en verre dépoli s'ouvrent sur l'extérieur ; une troisième fenêtre, plus transparente mais pas plus large que les autres, donne sur l'intérieur de l'entrepôt. La pièce est manifestement inutilisée. Elle est poussiéreuse et dégage l'impression ténue d'avoir été laissée à l'abandon.

La pièce principale de l'entrepôt est pratiquement vide et s'élève jusqu'au plafond qui, situé deux étages plus haut, est presque invisible. Une faible lumière se faufile à travers les vitres incrustées de crasse disposées en haut des murs latéraux, ainsi que le long des parois des puits d'aération ménagés dans le plafond. Elle est toutefois à peine suffisante pour percer l'obscurité ambiante. Une lampe électrique installée en hauteur éclaire le fond de la pièce, mais laisse le reste plongé dans les ténèbres.

Près de la porte du bureau, un jeu de quatre interrupteurs contrôle le système d'éclairage, composé d'une série d'ampoules nues qui pendent au plafond, loin au-dessus des têtes, et d'une paire de petites lanternes murales fixées sur le mur avant du bâtiment, sous la mezzanine. Toutes sont éteintes actuellement. Les ampoules au plafond ont été installées suffisamment haut pour éclairer à la fois le rez-de-chaussée et l'étage. À côté des interrupteurs, un robuste escalier de bois mène à l'étage supérieur. Des piliers montent jusqu'au plafond et soutiennent l'étage.

Le sol de l'entrepôt, en béton coloré, est presqu'entièrement vacant. La voiture noire a été garée avec soin près de la porte principale. Il semble qu'elle constitue le seul objet neuf, ou ne serait-ce que propre, à l'intérieur de l'entrepôt. Au-dessus des têtes, un palan mobile se balance à environ trois mètres du sol. Il est visiblement destiné à décharger des marchandises hors de camions ou depuis l'étage. Les cordes qui contrôlent le palan sont attachées à des pitons, au milieu du mur sud, juste au-dessous de l'une des petites fenêtres. Une grande boîte à outils est posée sur un établi proche de l'entrée du bâtiment. Elle fait à l'évidence partie des équipements du bâtiment, et contient marteaux, pinces-monseigneur, tournevis et de grandes clefs du type de celles qui servent à construire ou démonter des caisses et des palettes. La boîte est ouverte.

Quelques morceaux de planches, des clous et des débris de matériaux d'emballage ont été balayés vers les coins de la pièce.

La voiture

La voiture des kidnappeurs est une robuste berline de marque Packard. Elle est propre et bien entretenue, tant à l'intérieur qu'à l'extérieur... ayant été volée à un banquier prospère de Brooklyn seulement deux jours auparavant ! La boîte à gants contient des gants, un petit bidon d'huile mécanique, une barre Necco à moitié mangée, ainsi que les papiers du véhicule. Des petits bouts de papier et des copeaux de bois sous les sièges constituent les seuls éléments de désordre dans ce véhicule soigneusement entretenu.

Le porte-documents de Roerich est ouvert sur le siège arrière. Il contient son passeport, son nécessaire de toilette, la dernière édition du « Guide des États-Unis » de Baedeckers, ainsi qu'un plan des rues du Grand New York

(***NdT*** : entité administrative rassemblant New York, Brooklyn, le Queens et Staten Island.)



Harold Gruber

(pseudonyme), agent des Affairistes, âge : 24 ans

APP	11	Prestance	55 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	08	Connaissance	40 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact +2
Points de Vie 15
Santé Mentale 65

Compétences
Athlétisme 60 %
Commander un navire 40 %
Métier :
- Électricité 40 %
- Mécanique 50 %
- Explosifs 45 %
Orientation 35 %
Navigation maritime 55 %

Langues :
Allemand 60 %
Anglais 30 %
Norvégien 25 %

Armes :
• Bagarre 60 %
dégâts 1D3 + 1D4
• Couteau 50 %
dégâts 1D4 + 2 + 1D4

Équipement transporté
Couteau (à la ceinture), passeport allemand au nom de son pseudonyme (Harold Gruber).



Michael Borland

(pseudonyme), agent des Affairistes, âge : 27 ans

APP	14	Prestance	70 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	11	Connaissance	55 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	12
Santé Mentale	50

Compétences

Athlétisme	60 %
Conduite	75 %
Discrétion	75 %
Écouter	50 %
Métier :	
- Serrurerie	75 %
Persuasion	
- Interrogatoire	50 %
Premiers Soins	40 %
Psychologie	60 %
Trouver Objet Caché	50 %

Langues

Allemand	70 %
Anglais	40 %
Grec	30 %

Armes

• Bagarre dégâts 1D3	40 %
• Couteau à cran d'arrêt dégâts 1D4	50 %

Équipement transporté

Couteau à cran d'arrêt, crochets de serrurier, tournevis à têtes multiples, pinces à bec effilé, passeport allemand au nom de son pseudonyme (Michael Borland).

À l'intérieur : l'étage supérieur

L'étage supérieur est une mezzanine, bien conçue et solide malgré son âge et le manque d'utilisation. Elle court sur trois mètres le long du mur sud du bâtiment, et s'étend sur six mètres de profondeur le long du mur ouest. Le sol, constitué d'épaisses planches reposant sur des poutrelles d'acier, est suffisamment solide pour soutenir de lourdes charges. Il ne grince ni ne fléchit lorsque l'on marche dessus. Aucune caisse ou palette n'est actuellement entreposée à l'étage, et l'unique ampoule allumée découpe distinctement l'ombre des poutrelles d'acier qui montent du sol au plafond. Des ballots d'étoffe en lambeaux, autrefois utilisés entre les caisses pour amortir les chocs, sont entassés ou empilés sur une hauteur respectable près du sommet de l'escalier. Plusieurs d'entre eux ont été utilisés afin d'occulter les fenêtres du grenier, de crainte que les passants n'aperçoivent la lueur de l'ampoule et en soient intrigués.

Les seuls objets présentant un quelconque intérêt à cet étage se trouvent dans le coin nord ouest. C'est là que se déroule l'interrogatoire de Roerich. Une unique chaise (empruntée au bureau du rez-de-chaussée) est posée loin du mur. Juste à côté, sur le plancher, se trouve un grand sac de papier kraft contenant un grand rouleau de corde acheté dans un bazar du centre-ville.

L'interrogatoire

Quatre hommes se trouvent à l'intérieur du bâtiment lorsque les investigateurs y pénètrent. L'un d'eux est Nicholas Roerich, l'homme âgé et distingué qu'ils ont vu se présenter à la demeure Lexington. Il est ligoté à une chaise, dans le coin de l'étage supérieur. Quand les investigateurs arrivent, Roerich y subit un interrogatoire de la part des trois autres personnes présentes. Un sac de tissu peu épais lui recouvre la tête, l'aveuglant de fait. Ses mains et ses pieds sont liés ensemble par la même corde, qui forme également une boucle autour de son cou et à travers les barreaux du dossier de la chaise. Couper ou délier la corde est indispensable pour que le prisonnier retrouve sa liberté de mouvement.

Les trois autres hommes sont bien sûr les ravisseurs de Roerich. Ce sont des agents des Affairistes dirigés par Sothcott, l'homme qui a involontairement provoqué la mort de Douglas.

Les agents sont en train d'interroger Roerich lorsque les investigateurs arrivent. Les investigateurs peuvent, s'ils réussissent un test de **Discrétion**, s'approcher suffisamment près pour surprendre la conversation qui se tient à l'étage sans être repérés. Le cas échéant, ils entendent l'homme qui mène l'interrogatoire (Sothcott) répéter plusieurs fois les mêmes questions au prisonnier, qu'il appelle avec une politesse modérée « Herr Roerich ». Les réponses de Roerich sont toutes prononcées sur un ton neutre, et légèrement étouffées par le tissu.

Ce jeu de questions-réponses inclut notamment le dialogue suivant :

Sothcott : Où se trouve Herr professeur Dyer ?
Roerich : Je ne peux vous le dire. Je l'ignore.
S. : Où se trouve Herr Danforth ?
R. : Je ne connais pas cette personne.
S. : Qui d'autre est au courant de l'existence du Livre de Pym ?
R. : Je ne sais pas de quoi vous parlez. Pourquoi me traitez-vous ainsi ?
S. : Que faisiez-vous chez Lexington ?
R. : Je voulais essayer de la persuader de ne pas aller en Antarctique.
S. : Pourquoi ?
R. : Pour rendre service à un ami.
S. : Qui ?
R : William Dyer.
S. : Vous n'êtes guère serviable, Herr Roerich ! (bruit de coup)

Le gardien est encouragé à élaborer d'autres questions de son cru et à inventer d'autres événements qui émailleront l'interrogatoire. La séance est brève, guère plus de quinze minutes. Il n'y a aucun cri, ni aucune menace. Tous les échanges se font sur un ton faussement courtois. Roerich demeure invariablement distingué et poli, mais il ne révèle de fait aucun des détails qui intéressent ses kidnappeurs. L'homme qui pose les questions s'arrête de temps en temps pour laisser ses assistants travailler le prisonnier au corps, principalement par des coups à l'estomac ou au visage.

Si les investigateurs ne sont pas découverts ou s'ils ne s'interposent pas, l'interrogatoire se termine bientôt. Sothcott remercie Roerich pour sa patience et son attention, avec une mauvaise foi consommée. Le captif est alors assommé d'un violent coup à l'arrière du crâne, transporté jusqu'à la voiture noire, conduit à plusieurs kilomètres de la ville et jeté sans ménagement sur une portion déserte d'une route de campagne. Si les investigateurs se débrouillent pour les suivre et pour récupérer Roerich, les événements se déroulent pour l'essentiel comme décrit dans la partie « Les contrecoups du sauvetage », qui suit.

À l'assaut de l'entrepôt

Si les investigateurs veulent arracher la victime des mains de ses ravisseurs, ils disposent de plusieurs options. Les kidnappeurs ne sont guère prudents et aucun d'entre eux ne fait le guet. Ils ne resteront pas dans le bâtiment très longtemps, et ne comptent pas y revenir. En dépit des apparences, ce sont eux-mêmes des enquêteurs, peu portés sur la violence. Leur mission s'achève bientôt ; dans moins de trois jours, ils auront quitté les États-Unis pour leur pays.

Sothcott et son équipe ne seront pas spécialement enchantés à la perspective d'un combat, mais ils se battront avec acharnement s'ils s'y retrouvent acculés. Leur prise la plus importante, le manuscrit de Dyer, est déjà en sécurité loin de l'entrepôt, dans les mains de l'homme parti en canot à moteur. D'ici quelques heures, le manuscrit et les carnets de bord de Douglas seront chargés sur un bateau en partance pour l'Europe.





Nicholas Rœrich

59 ans, riche philanthrope et artiste

APP	15	Prestance	75 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	09	Puissance	45 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	12
Santé Mentale	60

Compétences

Baratin	60 %
Culture artistique :	
- Théâtre	75 %
- Peinture	75 %
- Sculpture	75 %
Bibliothèque	40 %
Crédit	70 %
Equitation	30 %
Mythe de Cthulhu	3 %
Persuasion	55 %
Savoir-vivre (haute société)	50 %
Sciences de la vie :	
- biologie	20 %
- histoire naturelle	40 %
Sciences humaines :	
- Droit	10 %
- Histoire	35 %
- Philosophie	60 %
Sciences occultes	40 %

Langues :

Allemand	60 %
Anglais	60 %
Cantonnais	40 %
Espagnol	45 %
Français	75 %
Grec	30 %
Russe	80 %
Tamil (Tamoul)	25 %

Arme

aucune

Seul Sothcott dispose d'une véritable arme, un pistolet automatique chargé et glissé dans une poche de son pardessus. Ses deux complices ne sont munis que de couteaux.

Tous les trois sont accaparés par leur interrogatoire. Ils n'ont que 20 % de chances de remarquer les investigateurs, à moins que ces derniers ne se montrent particulièrement maladroits ou bruyants.

Si l'équipe des Affairistes remarque les intrus, les trois hommes essayent immédiatement de s'enfuir, abandonnant Roerich à son sort. Leur canot à moteur n'étant plus disponible, ils ne peuvent compter que sur leur voiture, à moins qu'ils ne tentent d'atteindre à pied la prochaine bouche de métro. Si les investigateurs bloquent l'accès à la voiture, l'affrontement devient inévitable.

Si les investigateurs capturent un ou plusieurs de ces mystérieux agents, ceux-ci refusent de répondre aux questions, en bons professionnels. Les intimidations et les menaces physiques ne suffisent pas à briser leur silence. Puisqu'ils disposent de Roerich comme témoin, les investigateurs devraient les laisser partir ou les livrer à la police.

Les statistiques de Nicholas Roerich peuvent être trouvées ci-contre.

Les contrecoups du sauvetage

Si les investigateurs sont parvenus à capturer ou à mettre en fuite l'équipe engagée par les Affairistes, il leur reste désormais à venir en aide à Nicholas Roerich.

Roerich est un homme élégant de 59 ans, habillé avec goût. Il a des cheveux blonds tirant vers le blanc, clairsemés, et une moustache blanche soigneusement entretenue. Il est raffiné dans son élocution comme dans ses manières, et parle avec un accent russe travaillé. Roerich a des ecchymoses sur les côtes et au niveau de l'estomac, le visage meurtri et entaillé, une ou deux dents déchaussées, et quelques difficultés pour marcher. Il est extrêmement reconnaissant aux investigateurs de l'avoir aidé, et leur demande leurs noms (il est visiblement surpris s'ils répondent sincèrement, puis admet qu'il les connaît en raison de l'agitation médiatique qui entoure Starkweather). Il leur demande quel genre de récompense conviendrait à leur bravoure. Il demande également une dernière faveur : peuvent-ils le déposer à un hôpital afin qu'il puisse y consulter un docteur ?

Roerich est venu à New York car plusieurs de ses peintures y sont actuellement exposées, et aussi pour animer un banquet de charité à l'intention des pauvres d'Asie souffrant de la famine. William Dyer, avec qui il s'est lié d'amitié quelques années auparavant, lui a demandé de remettre un colis à Starkweather et Moore, et de leur adresser ce message : n'allez pas en Antarctique, ou tout du moins évitez le Camp Lake et les montagnes au-delà.

L'amitié de Roerich est très précieuse. Son nom est familier à quiconque évolue dans la haute société. Un test de **Connaissance** ou de **Crédit** réussi indique son identité ainsi que son statut. Il dispose d'une influence extrêmement étendue. Le gardien peut souhaiter réutiliser Roerich comme mécène dans des scénarios ultérieurs, puisqu'il montre un intérêt constant pour les études mystiques et religieuses, et qu'il reçoit des nouvelles régulières de pèlerins et de mystiques à travers le monde entier.

Poser des questions

Si les investigateurs exigent de Roerich qu'il leur fournisse des explications plutôt qu'une récompense (telles que la raison de sa présence à la demeure d'Acacia Lexington, ou la cause de son enlèvement), il se montre ouvert et amical, mais n'en révèle guère plus aux investigateurs qu'il n'en a dit à ses ravisseurs.

Roerich explique qu'il est venu à New York dans un but caritatif, afin de lever des fonds pour venir en aide aux hommes et aux femmes qui souffrent de la faim à travers le monde. Récemment, Roerich a reçu une lettre et un paquet d'un ami, William Dyer. C'est un professeur renommé de l'Université Miskatonic qui s'est installé quelque part dans l'océan Pacifique Sud depuis un an environ. La lettre pressait Roerich de se rendre à New York afin d'y supplier en son nom Starkweather et Moore d'abandonner leurs projets d'expédition. En dernier recours, a écrit Dyer, Roerich devait leur remettre le manuscrit scellé joint à la lettre.

« Je devais me rendre à Manhattan de toute façon », ajoute-t-il en souriant, « aussi était-il naturel que j'accepte. »

Le manuscrit, continuait la lettre, était en fait le récit, écrit par Dyer, des aléas et du destin réels de l'expédition Miskatonic de 1929 en Antarctique. S'il n'y avait aucun autre moyen de convaincre Starkweather et Moore, Dyer semblait estimer que son récit fidèle serait suffisamment persuasif pour venir à bout de leurs dernières réticences.

***Note au gardien** : ce texte est le Texte Dyer ! Une copie de ce manuscrit refera surface en Antarctique.*

Roerich se trouve à New York depuis seulement deux jours. Sa lettre adressée à Starkweather est restée sans réponse, et ses appels téléphoniques ont été ignorés. Jusqu'ici, il n'est pas parvenu à obtenir un rendez-vous avec l'un ou l'autre des responsables de l'expédition.

La nouvelle du départ imminent d'Acacia Lexington a totalement surpris Roerich ; il ignorait, avant son arrivée à New York, qu'elle projetait également de naviguer au sud vers la banquise. Roerich explique qu'il était autrefois un proche ami du père d'Acacia et qu'il l'a, à ce titre, connue lorsqu'elle n'était qu'une enfant. Face aux refus répétés de Starkweather et Moore de le rencontrer, il a décidé d'apporter la mise en garde de Dyer à Miss Lexington, dans l'espoir de toucher une auditrice plus réceptive.

Quand Roerich s'est rendu à sa résidence, le manuscrit à la main, il a été intercepté par le ravisseur avant même qu'il ne puisse sonner à la porte. L'autre homme l'a menacé avec une arme à feu, a exigé sa coopération et l'a assuré que s'il l'aidait, il ne serait pas blessé. Ils sont montés à bord de la voiture noire, et ont roulé jusqu'à l'entrepôt.

L'histoire de Roerich s'achève ici. Il affirme qu'il ne connaît ni le livre de Pym, ni l'Antarctique, ni Danforth, ni aucun des autres sujets évoqués par Sothcott. Le professeur Dyer ne souhaite pas que son adresse soit connue. Roerich respecte ce vœu, même face aux supplications les plus désespérées des investigateurs.

Le plus tragique dans toute cette histoire, insiste Roerich, c'est que les crapules qui l'ont enlevé ont pris la fuite en emportant le manuscrit de Dyer. Roerich n'a pas lu l'ouvrage en personne. Il n'a connaissance que de très peu de détails relatifs au récit, insuffisants pour le reconstituer, et n'est pas en mesure d'entrer en contact avec Dyer.



Chronologie du Chapitre Trois

7 - 8 septembre – Après-midi. Si les investigateurs surveillent la demeure d'Acacia Lexington dans le Queens, ils voient un homme s'y faire enlever. S'ils suivent les ravisseurs, trois agents des Affairistes, jusqu'à un entrepôt de Harlem, ils peuvent y délivrer l'homme kidnappé, Nicholas Roerich.

Chapitre 4 : Le départ

8 – 11 septembre 1933

Où un incendie catastrophique menace l'expédition, avant qu'un célèbre philanthrope ne fasse des révélations sur l'étrange comportement d'Acacia Lexington.

Nous sommes le soir du 8 septembre, quelques heures à peine après les obsèques du commandant Douglas. Les préparatifs pour le voyage sont quasiment achevés. À quelques détails près, l'expédition est parée à prendre le large. Le professeur Moore en fait l'annonce solennelle aux membres de l'expédition durant le dîner :
« Mesdames et messieurs, nous appareillons demain, avec la marée de l'après-midi. Hormis vos affaires personnelles, quelques fûts de carburant et les ajouts de dernière minute à notre liste de provisions, tout a déjà été monté à bord. Je vous remercie pour ce travail rondement mené. »
« Tout le monde embarquera sur le navire ce soir, dès la fin de ce repas. Le second Turlow dispose de la répartition des cabines, aussi lorsque vos bagages seront empaquetés et déposés sur le pont, vous serez libres de profiter de votre dernière nuit en ville. »
« Encore une fois, je vous félicite et vous remercie pour votre dur labeur. Nous sommes prêts à appareiller, malgré quelques ennuis, et cela grâce à chacun de vous. »
« Essayez de ne pas rentrer trop tard », ajoute-t-il en souriant. « Rendez-vous à bord. »

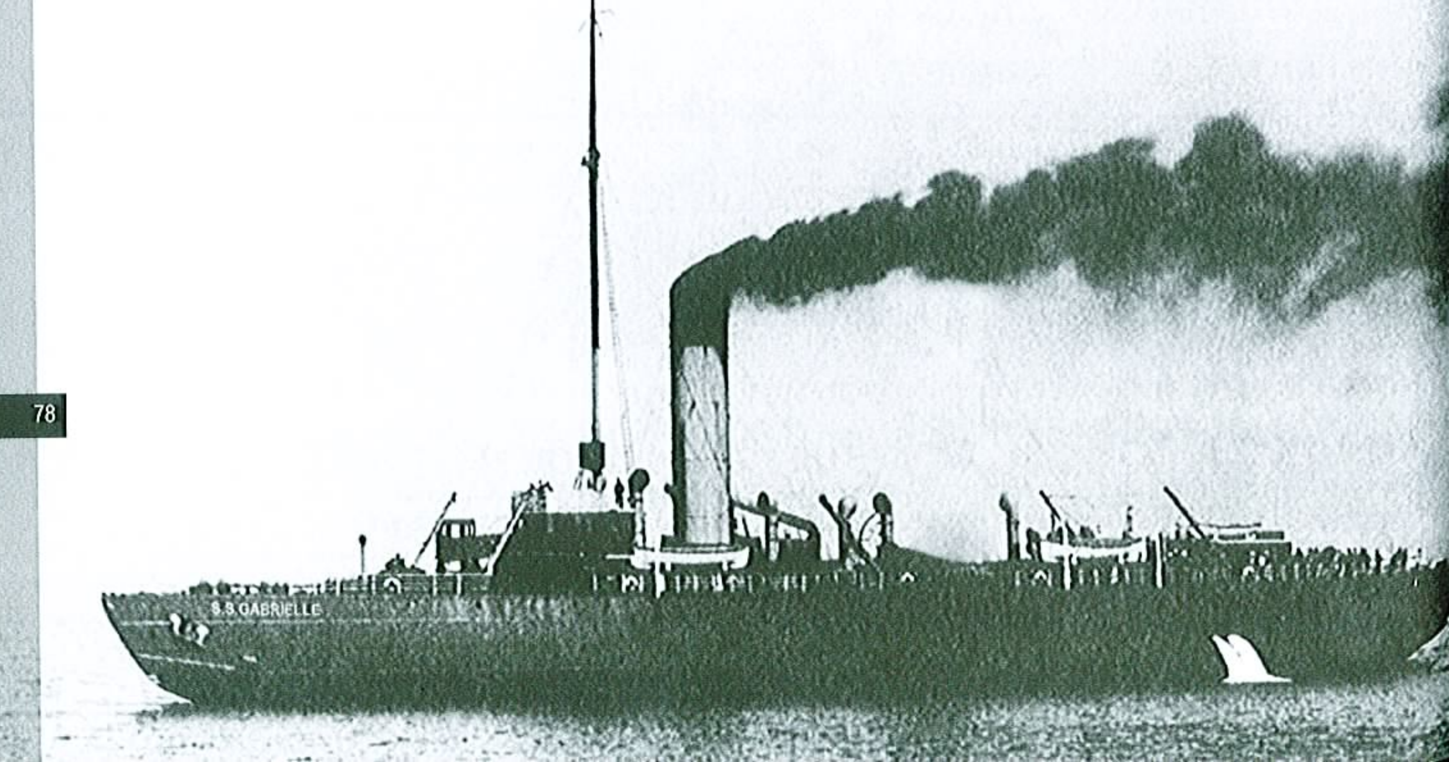
En quelques mots...

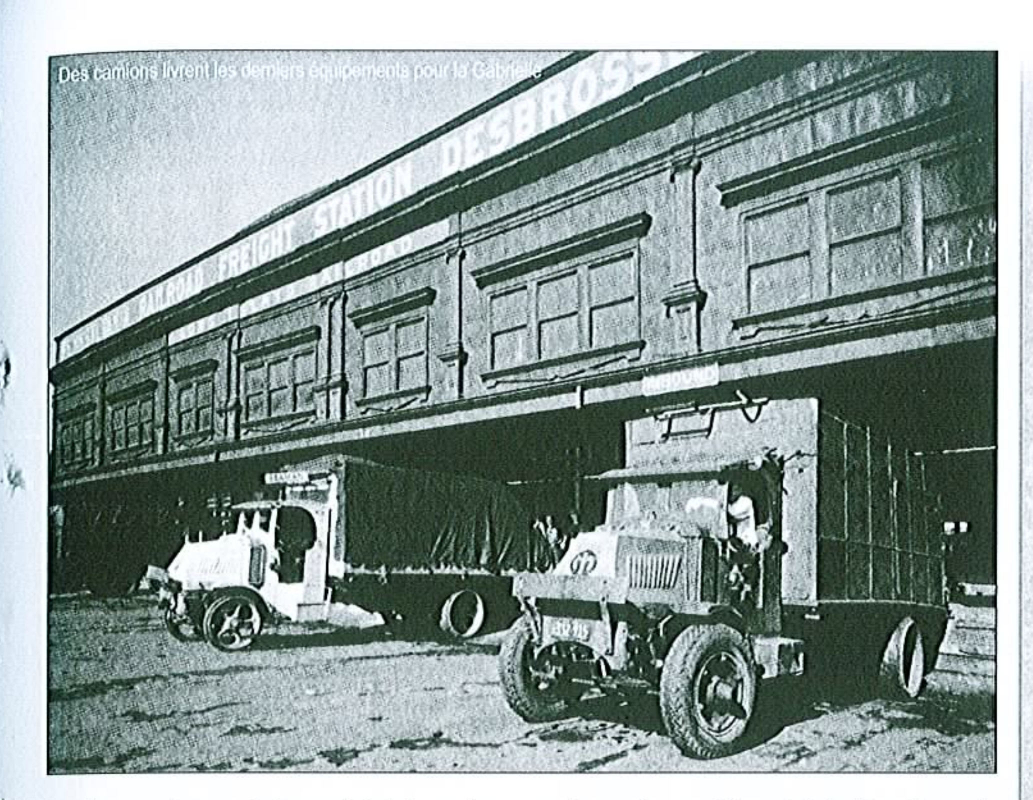
Ce chapitre couvre les trois jours qui s'écoulent entre l'enlèvement de Roerich et le départ effectif de l'expédition Starkweather-Moore. La *Gabrielle* va subir une tentative de sabotage au cours de laquelle les investigateurs auront l'occasion de travailler ensemble, mais qui retardera la date du départ de l'équipe. L'expédition Lexington en profite pour quitter New York la première. Les soupçons se tournent une fois de plus vers Acacia Lexington, mais aucune preuve tangible ne permet de l'accuser formellement.

Si les investigateurs ont participé au sauvetage de Roerich au Chapitre Trois, ils reçoivent une invitation à rencontrer le vieil homme dans sa chambre d'hôtel le lendemain de l'incendie. Roerich souhaite discuter d'une affaire personnelle : en tant qu'ami de longue date de la famille Lexington, il est inquiet pour la sécurité de la jeune femme et souhaite que les investigateurs s'engagent à faire tout ce qui est en leur pouvoir pour déterminer l'origine des attaques qui affectent les deux expéditions antarctiques, et s'assurer que toutes deux reviennent saines et sauves.

Ces trois jours constituent également une période propice pour que les investigateurs puissent mener des recherches sur Starkweather, Moore, Lexington, le manuscrit de Pym, l'équipe Barsmeier-Falken ou tout autre sujet qui les préoccupe. En ce sens, le retard imprévu est une aubaine si les personnages joueurs souhaitent faire des enquêtes de dernière minute. Moore cherche toutefois à

La Gabrielle





Des camions livrent les derniers équipements pour la Gabrielle

garder tout le monde à proximité du navire, en partie pour minimiser les risques de sabotage mais aussi afin d'éviter tout accident aux membres de l'expédition. En son for intérieur, Moore hésite toujours à attribuer la mort de Douglas à un pur hasard ou à une autre forme de sabotage.

Le long entretien avec Nicholas Roerich pourra soulever quelques questions intéressantes dans l'esprit des investigateurs et les lier plus solidement au sort de Starkweather. Plus tard, ils découvriront les défauts de ce dernier et verront Acacia Lexington avec plus d'objectivité, mais nous n'en sommes pas là. Plusieurs listes d'informations auxquelles pourraient s'intéresser les investigateurs sont rassemblées à la fin de ce chapitre. Le gardien est encouragé à les développer si nécessaire pour occuper le temps disponible.

Sur le navire

L'embarquement

L'éclairage intense de la *Gabrielle* contraste avec la pénombre vespérale qui règne alentour. Les équipes de chargement crient et peinent sous les projecteurs. Le vacarme des treuils que l'on manipule, mêlé aux cris des hommes, se propage le long des eaux et atteint même la rue.

Dans l'air frais du soir, les investigateurs parviennent en face du quai, où un gardien les arrête et contrôle leurs effets personnels en les gratifiant de quelques signes de tête familiers. Ils doivent porter leurs bagages eux-mêmes, en longeant la voie de chemin de fer, puis grimper la passerelle qui monte sur le navire.

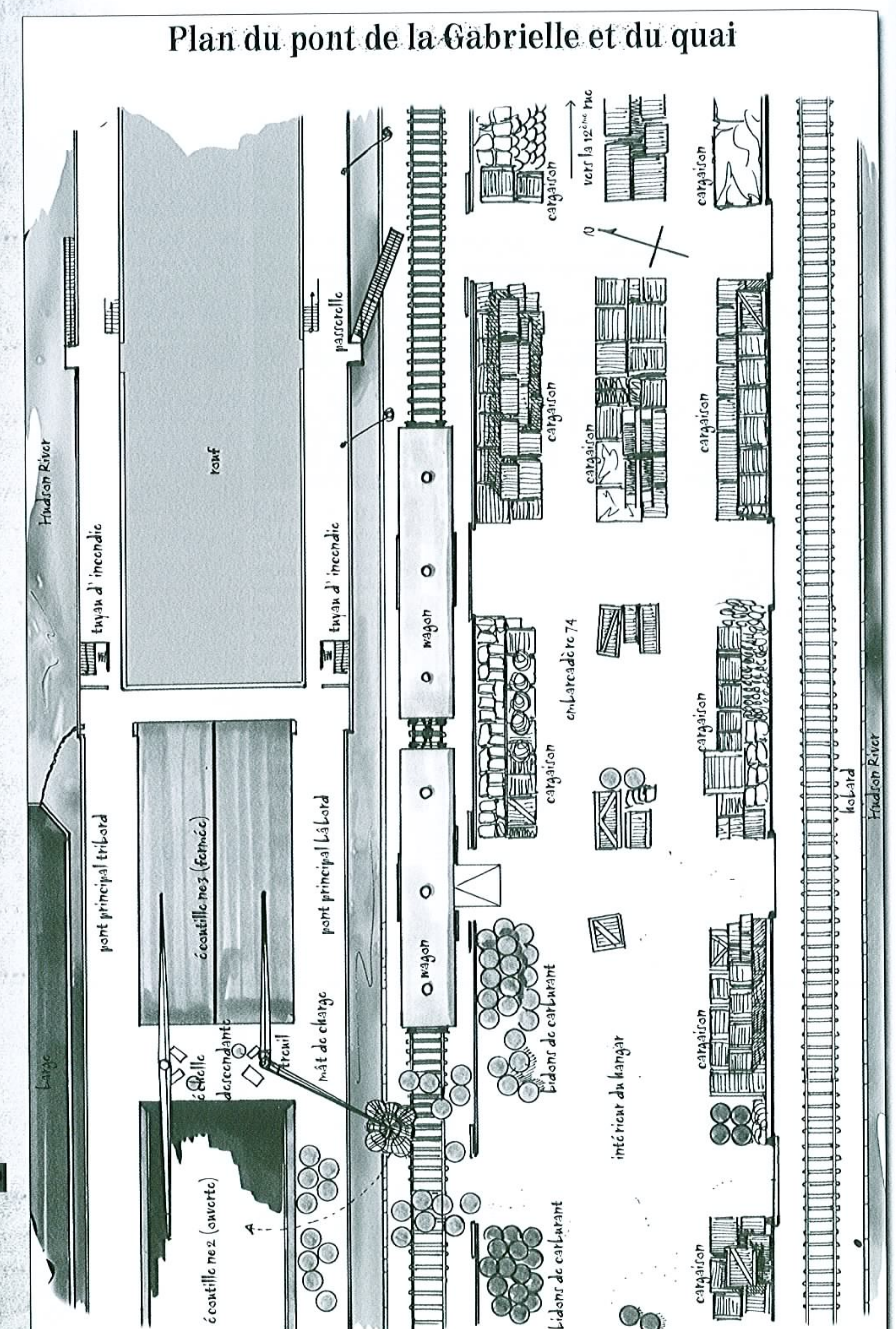
Au-dessus des têtes, les mâts de charge sont en activité quasi permanente. Des fûts de carburant jaune vif sont hissés à bord et arrimés trois niveaux en contrebas, au fond de la cale numéro deux, à l'avant du pont. Des groupes de dockers travaillent dans le hangar de l'embarcadère et sur les quais, transportant les fûts jusqu'à des palettes de chargement où l'on peut en disposer cinq à la fois. Leurs collègues travaillent près des écoutilles et dans la cale pour arrimer les fûts et boucher les interstices par des planches de fardage. Trois des portes coulissantes du hangar faisant face à la *Gabrielle* sont grandes ouvertes. Dans la cale numéro trois, un groupe de dix-huit dockers et quelques membres d'équipage arriment solidement deux grandes caisses contenant des ailes d'avions. La scène est bruyante et confuse : assourdis par le vacarme des cris, des fûts qui s'entrechoquent, des treuils vrombissants, des coups de marteau et du roulement des chariots, les investigateurs qui jouent les touristes et traînent sur les zones de travail seront houspillés sans aménité.

En haut de la passerelle, les investigateurs sont accueillis par un membre d'équipage qui les mène au mess des officiers. Paul Turlow, le second du navire, y dirige l'opération de chargement avec professionnalisme et efficacité. Il informe en outre chaque membre de l'expédition du numéro de sa cabine ; ces attributions ont été élaborées au préalable par le professeur Moore. Un marin est désigné pour les conduire à leurs compartiments respectifs.

À l'intérieur, l'atmosphère est calme, en dépit de la persistance du bruit étouffé provoqué par le chargement de la cargaison. Le commandant de bord et la plupart des membres de l'équipage sont restés à terre pour leur dernière nuit. Seule une équipe de surveillance réduite demeure à bord, avec Turlow à sa tête.

Note au gardien : *les caractéristiques de Turlow sont disponibles au sein de l'Annexe 5 : Caractéristiques des personnages non-joueurs. Des plans et une description du navire composent le Chapitre Quatre-B, « La S.S. Gabrielle ».*

Plan du pont de la Gabrielle et du quai



Où dormons-nous ?

Le gardien doit préparer à l'avance la répartition des cabines. La *Gabrielle* peut héberger un maximum de 34 membres d'expédition, Starkweather et Moore inclus. L'espace est limité. Si nécessaire, des couchettes supplémentaires peuvent être installées dans le mess de l'équipage.

Les meilleures cabines disponibles sont celles portant les numéros 11 et 12, à côté des cuisines et au centre du rouf. Chacune peut accueillir deux personnes. Starkweather et Moore partagent l'une d'elles, l'autre étant réservée aux membres féminins de l'expédition (s'il y a plus de deux femmes à bord, elles occuperont les deux cabines et les dirigeants de l'expédition s'installeront alors dans la cabine 13).

Les membres les plus âgés de l'expédition, ainsi que les scientifiques et les experts les plus compétents, devraient être affectés aux cabines 13 à 18, dans le rouf. Celles-ci hébergent trois personnes chacune et donnent sur le mess de l'équipage. Le personnel moins influent de l'expédition, tels que les assistants des professeurs, les doctorants, les ouvriers de camp et les techniciens de forage, hériteront de cabines à trois lits superposés, voisines de celles des ouvriers machines de l'équipage, et réparties entre le niveau du gaillard d'arrière et l'entrepont immédiatement en dessous.

Après avoir trouvé leurs cabines et s'y être installés, les investigateurs sont libres de passer une dernière nuit en ville.

Incendie sur la jetée

Peu après 22 heures, le transfert méthodique de la cargaison est brusquement interrompu par le bruit étouffé d'une explosion, un fracas de verre brisé et l'apparition soudaine de flammes sur le quai dans un grand « whoosh ! » La déflagration se fait nettement entendre dans tout le navire, et elle est assez forte pour réveiller les dormeurs qui réussissent un test de **Chance** (50 %). Cris, jurons, portes qui claquent et bruits de pas précipités s'ensuivent. De tous les coins du navire, les hommes se précipitent vers le pont.

« Au feu ! » crie un homme. « Au feu ! » Au loin, quelqu'un commence à hurler de douleur.

Du haut du bastingage, l'origine de la panique est évidente. Un incendie s'est déclaré autour des fûts de carburant stockés dans le hangar. Plusieurs d'entre eux ont explosé, détruisant les vitres des lucarnes au sommet du bâtiment et projetant du fuel en combustion dans toutes les directions. Les flammes nourries par le carburant s'élèvent vers le ciel ; un jet de liquide brûlant est projeté par-dessus le quai et retombe dans le fleuve à côté de la *Gabrielle*. Trois formes gisent, immobiles, juste après le seuil de la porte du hangar la plus proche. Quelque part à l'intérieur du bâtiment, d'autres hommes en proie aux flammes hurlent de douleur.

Des dockers courent sur le quai dans toutes les directions ; la plupart se précipitent vers la rue pour se mettre à l'abri. Un homme avance d'un pas chancelant le long de la jetée en traînant un camarade, sans prêter attention aux cris de celui-ci ni aux flammes qui lèchent son pantalon.

Les dockers présents à bord de la *Gabrielle* affluent depuis les cales et dévalent la passerelle, jurant et agitant les mains pour disperser les effluves de fumée âcre ; ils se joignent à la foule qui s'enfuit en masse vers un lieu plus sûr. Surgis de la proue, deux marins se figent

Les investigateurs et l'incendie

Si tous les investigateurs décident d'aller en ville lors de la dernière soirée à terre, ils manqueront l'incendie sur la jetée. Mais Moore peut prendre la décision d'affecter un ou plusieurs des personnages joueurs à quelques travaux de dernière minute qui les retiendront sur le navire, à moins que le gardien n'ajuste le déclenchement de l'incendie afin qu'un ou plusieurs des investigateurs soient à bord à ce moment-là.

Une fois le feu déclaré, il y aura beaucoup de bruit : des camions de pompiers et des véhicules de secours se précipiteront vers les lieux du sinistre. Des nuages de fumée et un rideau de flammes s'élèveront dans les airs. Les investigateurs se trouvant dans les rues alentour entendront le tumulte avec un test de **Vigilance** ou d'**Écouter** réussi.



dans leur course devant le spectacle des flammes qui ravagent le hangar, face au navire. Un nouveau « whoosh ! » se fait entendre depuis l'intérieur du hangar, puis l'on voit les flammes s'élever encore plus haut, comme si quelque nouveau combustible venait de prendre feu. Une vague de chaleur se propage violemment et balaye le navire.

James Starkweather surgit sur le pont avec fracas. Il ne porte ni col ni cravate, sa chemise est déboutonnée et ses cheveux sont ébouriffés. « Qu'est-ce qui se passe ? » aboie-t-il, avant de se figer en découvrant ce qui se joue de l'autre côté du bastingage. « Grand Dieu ! »

L'épée de Damoclès

L'incendie colore l'air ambiant d'une infernale teinte rouge et jaune. Les investigateurs présents à bord remarquent un plateau de chargement qui se balance au bout d'un câble en acier relié à une grue, près de la paroi du navire, à environ deux mètres du bastingage. Cinq fûts d'essence se trouvent sur la palette, juste au-dessus du torrent de feu, prêts à exploser comme quelque terrifiante machine à pop-corn. Sur le pont, une quinzaine d'autres fûts sont entreposés près de l'écoutille numéro deux, actuellement ouverte. Les niveaux inférieurs contiennent une quantité encore plus importante de carburant inflammable.

Il est évident que si les fûts en équilibre au-dessus de l'incendie explosent sous l'effet de la chaleur, les flammes qu'ils produiront entraîneront probablement l'explosion de ceux déjà présents à bord de la *Gabrielle*.

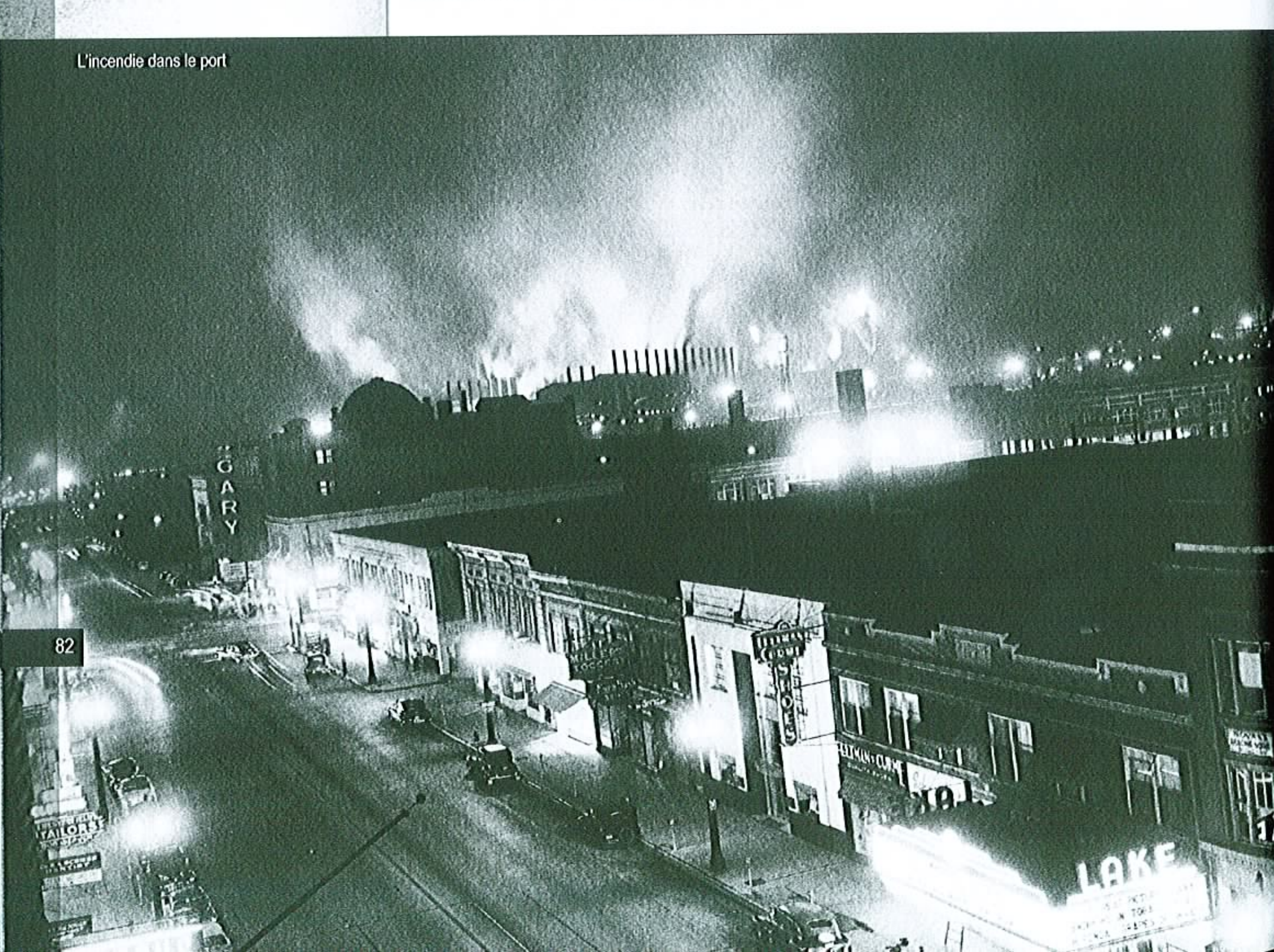
Le second Turlow pousse un juron et se précipite vers la passerelle de navigation, tandis que l'équipage resté à bord commence à larguer les amarres de la *Gabrielle*. Starkweather se tourne vers les investigateurs à proximité de lui.

« Allez, les gars ! » leur crie-t-il, traversant précipitamment le pont. « Avec moi ! Vers le treuil ! »

Il hurle et s'agrippe à quelques dockers parmi les derniers fuyards. « Bande de lâches ! » aboie-t-il. « Aidez-nous à combattre ça ! » Un gros costaud grogne et lui assène un coup de poing en pleine mâchoire, tout en se précipitant vers la passerelle de service. Starkweather tombe à terre. Aucun docker ne ralentit son allure.

Un voile de fumée grasse et âcre recouvre le pont. Au loin, un sifflet à vapeur commence à se faire entendre.

Starkweather se redresse sur son séant et commence à faire des gestes en direction du treuil. « Déplacez ces fûts ! » ordonne-t-il. Tout en se relevant, il regarde aux alentours puis se dirige vers le plus proche tuyau d'incendie installé sur le pont. Dès qu'il en tourne le robinet, il devient évident qu'il ne pourra pas contrôler le puissant jet d'eau à lui tout seul. « Aidez-moi ! » lance-t-il à l'investigateur le plus proche, alors que le tuyau lui échappe et balaie violemment le pont.



L'incendie dans le port



Éviter la catastrophe

Les investigateurs présents à bord de la *Gabrielle* et qui souhaitent participer au sauvetage du navire et du hangar ont plusieurs possibilités. Ils peuvent affronter la fournaise sur la jetée et tenter de sauver les blessés restés dans le hangar ; ils peuvent essayer de manœuvrer le treuil afin de mettre les fûts de carburant suspendus hors d'atteinte du brasier ; ou bien ils peuvent tenter, seuls ou à plusieurs, de diriger contre les flammes les tuyaux d'incendie enroulées sur elles-mêmes et réparties régulièrement sur le pont.

Dans le hangar

Les sauveteurs courageux qui tentent de braver la fournaise à la recherche de personnes en danger n'ont chacun le droit qu'à un seul essai. L'intérieur du hangar est un véritable brasier ; l'air brûlant roussit les cheveux de ceux qui y pénètrent et un morceau d'étoffe humide plaqué sur le nez et la bouche s'y avère indispensable à la respiration.

Les joueurs dont les investigateurs tentent d'agir sans une telle protection devront réussir un test d'**Endurance** à -20 % à chaque round (voir le LdB de la 6ème édition française, la suffocation, page 149), faute de quoi leur personnage sera asphyxié par la chaleur et la fumée. Même équipé d'un chiffon humide, chaque investigateur doit obtenir une réussite spéciale sur un test d'**Endurance** toutes les cinq minutes tant qu'il évolue à l'intérieur du hangar embrasé. Un échec signifie que le sauveteur s'effondre sous les effets de l'incendie et doit être secouru à son tour.

Grâce à un test de **Vigilance** réussi, les investigateurs découvrent une silhouette effondrée sur le sol dans l'ombre d'une large caisse fumante : il s'agit d'un docker. Une rapide vérification, accompagnée d'un test de **Premiers Soins** réussi, permet de conclure que l'homme est inconscient, probablement asphyxié par la fumée. Traîner le docker en lieu sûr nécessite un test de **FOR** contre sa **TAI** (16) sur la Table de Résistance. Si l'homme est extrait vivant de la fournaise, ses sauveteurs deviendront de véritables héros et seront sollicités par les journalistes ; leurs exploits seront célébrés dans la presse du lendemain.

Les investigateurs découvriront aisément trois corps supplémentaires, tout au fond de l'entrepôt en feu, mais ces malheureux sont morts. Il faut environ cinq minutes pour trouver et sortir chaque victime, vivante ou non.

L'incendiaire

S'ils réussissent un deuxième test de **Vigilance**, les investigateurs croient entrevoir une forme humaine se déplaçant dans l'entrepôt, entre des caisses situées de l'autre côté de la fournaise. À moins de trouver un meilleur point de vue, les investigateurs n'obtiennent qu'un aperçu fugace de l'intrus : une silhouette voûtée transportant un large récipient. Ce n'est qu'en contournant le foyer de l'incendie que l'on peut clairement discerner les traits de l'individu : un gaillard trapu aux cheveux hirsutes et portant une barbe, affublé d'un foulard rouge sur le visage et vêtu comme un docker, mais transportant un bidon d'essence.

L'individu se nomme Jerry Polk. S'il est poursuivi, il s'enfuira à travers l'entrepôt en feu, prenant la direction du fleuve. Il franchira une porte restée ouverte sur le côté sud du hangar, dans l'intention de remonter le quai de la Royal Mail pour gagner l'abri de la rue. Un portail verrouillé entouré de grillage fera vite prendre conscience à Jerry qu'il a fait un mauvais choix. Les investigateurs déterminés le rattraperont avant qu'il ne parvienne à l'escalader et à sauter de l'autre côté.

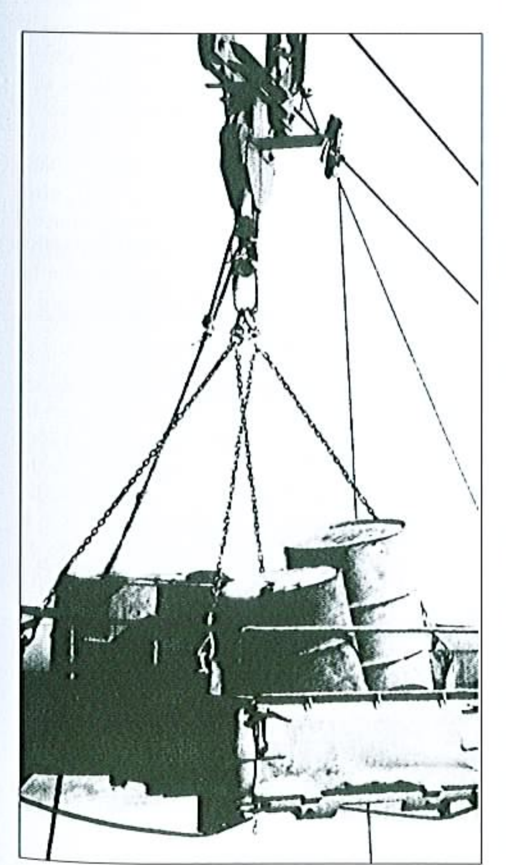
Jerry ne pourra être maîtrisé à moins d'être assommé. Cela accompli, il pourra être traîné au sol comme s'il était une autre victime de l'incendie. Il était déjà connu des services de police comme un petit escroc… il vient brusquement d'acquérir le statut d'assassin.

Les tuyaux d'incendie de la Gabrielle

Trois larges tuyaux de pompe à incendie sont enroulés à proximité du rouf, du côté bâbord du navire. Celui empoigné par Starkweather est le plus proche de la passerelle d'embarquement, mais n'importe lequel d'entre eux peut être dirigé contre l'incendie.

Toutefois, répandre de l'eau sur l'essence en feu aurait comme seul effet de propager les flammes. L'intention de Starkweather est d'asperger les fûts de carburant suspendus afin de les maintenir les plus froids possible. S'ils n'y pensent pas par eux-mêmes et qu'ils réussissent un test d'**Intuition**, les investigateurs pourront parvenir aux mêmes conclusions à moins que, au gré du gardien, Starkweather ne leur communique ses instructions en criant.

Deux hommes doivent s'associer pour manipuler un tuyau en toute sécurité. Une fois que la vanne est ouverte, le groupe doit réaliser un test en opposition sur la Table de Résistance afin d'en maîtriser la force, en associant les **FOR** des deux hommes contre la **FOR** 20 correspondant à la pression dans le tuyau (voir le LdB de la 6ème édition française, Unir ses efforts, page 78). Un échec signifie que le tuyau leur échappe, fouettant le pont et répandant de l'eau partout. Dans ce cas, chaque membre du groupe a 50 % de chances d'être frappé par le tuyau à chaque round, recevant ainsi 1D3 points de dégâts par choc. L'eau doit absolument être coupée avant que le tuyau ne puisse être récupéré, action qui dure un round.



Le treuil

Les commandes de la grue à laquelle sont suspendus les fûts sont simples mais peu familières. Les investigateurs désirant manœuvrer ce treuil pourront tenter deux tests successifs de **Conduite**. Sur une maladresse à l'un des deux tests ou sur deux échecs successifs, le plateau chute brusquement dans les flammes en contrebas. Si l'un des deux tests de compétence est couronné de succès, le plateau en équilibre est ramené en sécurité à bord de la *Gabrielle*.

Si en revanche les fûts chutent dans les flammes qui ravagent le quai, ils explosent en une immense boule de feu qui s'élève au-dessus du navire, montant plus haut que le toit de l'entrepôt et balayant tout le monde d'une spectaculaire vague de chaleur et de lumière, qui ne cause toutefois aucun dommage significatif au navire (en ce qui concerne le quai et le hangar, c'est une autre histoire…). Si pour une raison quelconque, les investigateurs décident de ne pas agir et laissent les fûts suspendus sur le plateau prendre feu… il reste à espérer que les bateaux-pompes de la ville de New York parviendront à éteindre l'incendie avant le naufrage du navire.

Tandis que les efforts se concentrent sur le problème des fûts, que ce soit pour les amener à bord ou en les faisant chuter sur le quai, l'équipage de garde a, quant à lui, largué les amarres de la *Gabrielle* et le navire commence maintenant à s'éloigner lentement du quai et de l'incendie. Sans remorqueurs, avec un équipage restreint à bord, et sans pression de vapeur venant des machines, il s'agit d'une opération lente mais très risquée. Les camions de pompiers et des bateaux-pompes arrivent ensuite sur place et commencent à asperger d'eau le hangar, alors que le navire ne s'est pas encore beaucoup éloigné de son point d'amarrage.

Conséquences

Trente minutes après l'explosion, tandis qu'un remorqueur relève les amarres de la *Gabrielle*, une vaste section du toit du hangar s'effondre en une pluie d'étincelles. Quelques minutes plus tard, les trois wagons sur le quai s'ébranlent le long des rails déformés et roulent dans le fleuve. Leurs freins ont dû être desserrés. Starkweather crie en projetant un jet d'eau qui balaie le pont et éteint les quelques braises qui ont atterri là.

À peu près au même moment, le gardien doit demander aux investigateurs présents à bord du navire un test de **Vigilance**. Les personnages qui le réussissent remarquent les lumières d'un autre navire appareillant en aval



Jerry Polk

28 ans, incendiaire

Jerry est un marginal assez fruste. Il a déjà été arrêté sept fois et a purgé deux courtes peines de prison. C'est un bagarreur, de taille et de force respectables. De façon inattendue pour un incendiaire, il n'a pas peur de la confrontation physique. Il s'enfuit s'il remarque quelqu'un venant vers lui mais sera ravi de se battre s'il est surpris ou pris au piège. Il n'est pas le genre d'homme à se tirer d'affaire avec son bagout.

APP	11	Prestance	55 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	09	Intuition	45 %
POU	08	Volonté	40 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 2
Points de Vie	14
Santé Mentale	40

Compétences

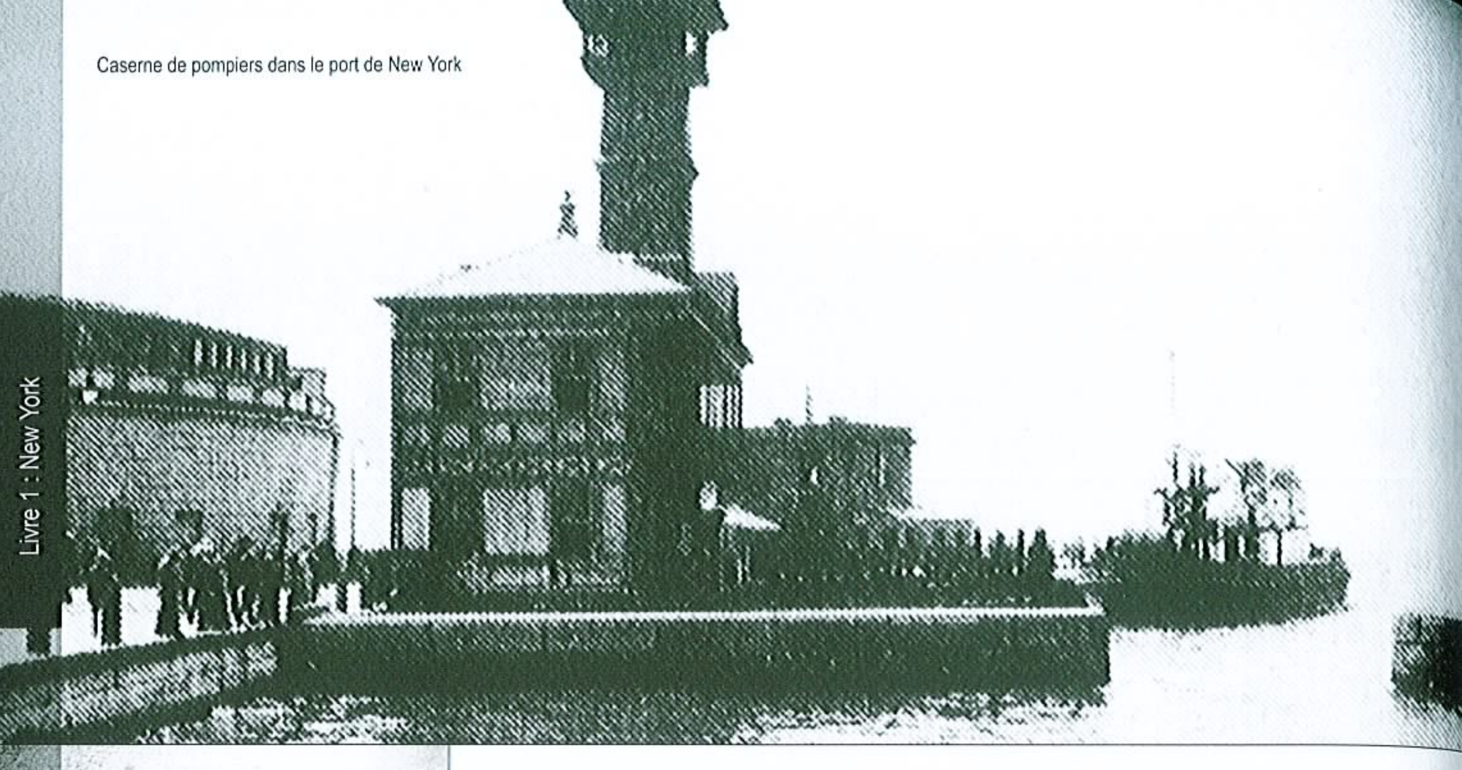
Athlétisme	20 %
Baratin	40 %
Discrétion	30 %
Dissimulation	25 %
Écouter	35 %
Se cacher	30 %
Trouver Objet Caché	40 %

Armes

- Bagarre 50 %
  dégâts 1D3 + Imp
- Petit Couteau 45 %
  dégâts 1D4 + Imp

Équipement

Un bidon d'essence, un petit couteau, des allumettes.


Caserne de pompiers dans le port de New York

Et si les conséquences de l'incendie sont catastrophiques ?

Si par malheur le feu n'a pas pu être contenu et a irrémédiablement endommagé la Gabrielle, celle-ci ne pourra pas reprendre la mer avant plusieurs mois, voire jamais. Dans ce cas, vous pouvez envisager de relancer la campagne l'année suivante, avec la Gabrielle déjà en mer, en décalant tous les événements d'un an. Supprimez toute mention relative à Byrd et Ellsworth et ne conservez que la présence des trois expéditions fictives sur la banquise. Annoncez que tout ce qui s'est passé jusqu'à présent était un cauchemar n'est probablement pas une solution satisfaisante, mais d'autres explications plus crédibles peuvent vous venir à l'esprit.

La suite de cette campagne part du principe que la *Gabrielle* n'a été que peu endommagée par l'incendie.

sur le fleuve. L'utilisation de jumelles leur permet de distinguer, se découpant contre le ciel assombri, la forme du navire d'Acacia Lexington, le *Tallahassee,* qui est remorqué hors du port en direction de la mer. L'expédition Lexington est en route un jour plus tôt que prévu.

Lorsqu'il en est informé, Starkweather devient, sans surprise, vert de rage.

Quant à la *Gabrielle*, elle est remorquée dans l'heure vers un nouveau dock en aval, le quai 66, le milieu de son flanc bâbord brûlé et noirci.

Une armée de policiers, journalistes et badauds envahit les lieux. De nombreuses questions sont posées au second Turlow et à Starkweather ; en fonction de leurs prouesses, les investigateurs pourront également faire la une le lendemain matin, soit en tant que héros du jour, soit en tant que parfaits imbéciles.

Si Jerry Polk est remis à la police, les officiers auront besoin des dépositions des investigateurs pour établir leur rapport. Le procès de Jerry aura lieu après le départ de l'expédition, mais il n'apportera aucune révélation. Jerry n'a rien à cacher une fois capturé et il se confie aisément à la police. Son histoire est résumée dans l'encadré « L'histoire de Jerry Polk ».

Le lendemain

Le 9 septembre, les journaux du matin ont mis de gros titres à la une.

INCENDIE
SUR UN NAVIRE POLAIRE !
LE FEU TUE TROIS
PERSONNES SUR LES QUAIS !
L'EXPÉDITION ANTARCTIQUE
MENACÉE !

La catastrophe relègue le départ de Lexington en pages intérieures, ce qui ne console pas Starkweather pour autant.

Les trois victimes étaient des dockers présents dans le hangar lors de la première explosion. Une douzaine d'autres manutentionnaires ainsi que deux membres d'équipages sont brûlés plus ou moins grièvement.

L'incendie n'a que peu endommagé la *Gabrielle* elle-même, et le carburant perdu peut être remplacé en une journée si besoin est, mais une partie de la cargaison a été détruite dans le hangar. Il s'agit principalement des tentes, des moteurs de remplacement pour les Boeing et des skis qui seront montés sur les trains d'atterrissage de ceux-ci. Starkweather remuera ciel et terre pour obtenir ces pièces d'équipement et les faire acheminer jusqu'à New York, mais deux ou trois jours seront nécessaires pour que la dernière commande arrive à bon port. Starkweather devient furieux et soupçonneux, et rend Acacia Lexington ou ses agents responsables de la catastrophe.

Tout investigateur qui ne fait pas encore partie de l'expédition pourra dès à présent être invité par Starkweather à rejoindre ses équipes afin de remplacer un blessé, particulièrement si le personnage en question a participé à la lutte contre l'incendie.

La sécurité autour de la *Gabrielle* est à nouveau renforcée. Plusieurs gros bras supplémentaires sont engagés pour patrouiller jour et nuit sur le quai et même l'identité des dockers est désormais vérifiée sur une liste à chaque fois qu'ils viennent travailler. Les membres de l'expédition sont invités à rester autant que possible à bord du navire, et à se signaler aux gardiens et à l'officier de quart à chaque fois qu'ils quittent ou rejoignent le bord.

Toute personne ayant joué un rôle dans l'arrestation de Jerry Polk devient le héros du jour. Une fois n'est pas coutume, Starkweather partage de bon cœur sa place sous les feux des projecteurs, et les investigateurs qui ont participé à l'arrestation de l'incendiaire peuvent s'attendre à au moins une interview et une séance photo aux côtés du chef de l'expédi-

tion. Starkweather fera tout ce qui est en son pouvoir pour s'assurer qu'aucun de « ses gars » ne soit obligé de rester à terre pour être présent lors du procès. Une déposition complète laissée aux autorités, accompagnée des aveux de Jerry, laisse peu de questions encore en suspens.

Les investigateurs passent la plus grande partie de la journée à bord de la *Gabrielle,* à nettoyer les traces du désastre évité de justesse. Dès qu'ils quittent le navire, ils sont la proie des journalistes et de la police. Même l'inspecteur Hansen passe par là, histoire de fouiner et de dévisager les investigateurs d'un air songeur. « Les ennuis semblent vous coller à la peau comme une mauvaise odeur, les gars… » persifle-t-il, en inclinant ironiquement son chapeau.

Un bénéfice inattendu

Tout investigateur qui a œuvré aux côtés de James Starkweather afin de prévenir une catastrophe devient subitement son ami. L'aventurier fait preuve d'énormément de respect pour ceux qui ont montré du « cran » et « sont restés présents quand ça chauffait ».

L'amitié de Starkweather se manifeste de façons diverses, allant d'un occasionnel mot chaleureux, accompagné d'une cordiale tape dans le dos, à des privilèges et une liberté de mouvement accrus par rapport à leurs camarades, si le gardien le souhaite. Mêmes les femmes, si elles se sont montrées ostensiblement utiles lors de l'incendie, sont finalement acceptées comme membres à part entière de l'expédition par Starkweather, bien qu'avec une pointe de réticence. Les investigateurs qui se sont liés d'amitié avec l'aventurier découvrent désormais les avantages de ses bons côtés et devraient commencer à le voir autrement que sous les traits d'un homme irritable et avide de connaître une dernière fois la célébrité.

Cette amitié entre Starkweather et un ou plusieurs des investigateurs devra se développer tout au long du voyage, puis sur la banquise, notamment au travers de scènes occasionnelles où ces personnages seront réunis seul à seul avec le dirigeant de l'expédition, tout ceci afin de rendre d'autant plus dramatique son enlèvement, dans le Chapitre Dix-B.



Le remplacement des marchandises endommagées a déjà débuté

L'invitation

UN DIPLOMATE ATTAQUÉ ! UN ARTISTE PHILANTHROPE AGRESSÉ PAR DES BANDITS !

Si les investigateurs ont appelé la police pour qu'elle s'occupe de délivrer Nicholas Roerich, plusieurs journaux publieront l'information ce jour-là. Fait intéressant, si les personnages ont secouru Roerich par eux-mêmes, les journaux n'en parlent pas du tout.

Durant l'après-midi, les investigateurs n'ont plus grand-chose à faire. Les dernières tâches à accomplir avant le départ ne sont pas de leur ressort. Disposant de temps libre, ils peuvent le consacrer à mener leurs enquêtes personnelles, tant que c'est encore possible.

***Note au gardien** : si les investigateurs se sont débrouillés pour ne pas faire la connaissance de Roerich, sautez le reste de cette partie et reprenez le jeu à la partie « À la recherche de réponses ».*

Vers 16 h 30 le 9 septembre, des cartons d'invitation manuscrits faits d'un papier de qualité supérieure parviennent à la *Gabrielle*, adressés à chacun des investigateurs impliqués dans le sauvetage de Roerich. Lisez à voix haute la note ci-après, rédigée par l'artiste russe.

Hôtel Netherlands

9 septembre 1933

Cher ami,

J'apprécierais grandement de m'entretenir avec vous le plus rapidement possible à propos de votre voyage vers le grand Sud. Je resterai à mon hôtel ce soir ainsi que durant toute la journée de demain afin que vous ayez la possibilité de m'appeler.

Bien sincèrement,

Nicholas Roerich

Suite 410

L'histoire de Jerry Polk

Il y a cinq jours de cela, Polk a été approché par un homme aux cheveux roux qui prétendait s'appeler Doyle et lui a offert 100 $ pour mettre le feu aux hangars des expéditions Starkweather-Moore et Lexington. Pour chaque départ de feu transformé en incendie, le rouquin lui a promis 200 $ supplémentaires, qui lui seront remis le lendemain à midi, sous un pont à Central Park.

Naturellement, la police suit la piste fournie par Jerry. Tout aussi naturellement, personne ne se présente sous le pont. Le mystérieux Doyle disparaît définitivement. Polk sera jugé durant le voyage de retour de la *Gabrielle.*

Note au gardien : *l'employeur de Jerry Polk est en réalité Paul Danforth, les cheveux teints. Danforth comptait sur Polk pour réduire en cendres les entrepôts contenant les cargaisons de Starkweather-Moore et Lexington, mais Jerry a préféré avant toute chose dépenser son avance dans la boisson, perdant tant de temps qu'Acacia Lexington a pu appareiller avant que le petit criminel n'ait été en mesure d'incendier son hangar, laissant sa cargaison et ses provisions intactes. Évidemment, cela rend d'autant plus suspects Lexington et ses hommes, mais elle n'est pas impliquée le moins du monde dans cette affaire.*

Le Netherlands est un grand hôtel de luxe dans le style européen, à l'angle de la 5ème avenue et de la 57ème rue, avec vue sur Central Park. Ses espaces intérieurs sont tout de marbre et de bois poli, ornés de gros piliers de pierre dans le hall d'entrée et de fresques raffinées sur les murs.

Les investigateurs qui vont se renseigner à la réception apprennent qu'ils sont attendus. Un bref appel téléphonique plus tard, ils quittent l'ascenseur de laiton doré et parviennent dans un vestibule couvert de parquet.

La suite 410 occupe l'extrémité d'un petit couloir, non loin de l'ascenseur. Si les investigateurs frappent à la porte, un homme aux cheveux noirs d'une petite trentaine d'années leur ouvre. Il parle un anglais instruit avec un accent russe assez prononcé. Les visiteurs se présentent puis sont invités à entrer.

Le salon de la suite est grand et spacieux, garni d'épais tapis sur le plancher et d'un lustre en cristal au plafond. Nicholas Roerich est assis à une petite table entourée de quelques chaises. Un plat de service recouvert d'une cloche et un service à café finement décorés sont placés d'un côté de la table. De l'autre côté sont disposés deux chevalets, supportant chacun une toile. La première est apparemment une œuvre en cours de création. L'esquisse d'un paysage dans les tons ocre et brun y est tracée à grands traits.

Le second tableau, quant à lui, est achevé et d'une troublante beauté. Il représente une immense forteresse se dessinant face à une chaîne de montagnes démesurées. Les pics de celles-ci forment comme des crocs dentelés, marqués d'ombres profondes contrastant avec des zones de couleurs plus pâles. Le tableau semble représenter quelque lieu antédiluvien où seraient tapis de nombreux secrets.

Les séquelles de l'enlèvement de Roerich sont faciles à constater. Son visage est couvert de traces de contusions et de coupures, il a un œil au beurre noir, des points de suture sur le front et, dans l'ensemble, une mine épouvantable.

« Bienvenue », lance-t-il aux investigateurs en leur indiquant de s'asseoir. « C'est bien aimable à vous d'être venus. »

Roerich présente l'homme aux cheveux sombres comme étant son fils, George. Si l'heure s'y prête, il leur offre un cognac et les autorise aimablement à fumer.

Par courtoisie, Roerich entame l'entrevue en s'enquérant d'abord de l'avancée des préparatifs de l'expédition, de l'état du navire suite à l'incendie, ainsi qu'en présentant les civilités d'usage.

« Vous êtes-vous déjà restaurés ? » demande-t-il. « Je peux faire apporter des rafraîchissements si cela vous sied. Ce que j'ai à vous exposer peut prendre un certain temps. »

Puis il envoie George faire une course et en vient à la raison de son invitation.

Certains éléments de l'histoire présentée ci-dessous ont déjà pu être révélés par Roerich juste après son sauvetage. Si tel est le cas, le Gardien peut passer ces quelques paragraphes et se rendre directement à la partie « Les pièces du puzzle », ci-contre.

Le récit de Roerich

Roerich explique qu'il est venu à New York pour participer à une œuvre de charité, destinée à amasser des fonds pour soulager la faim des hommes et des femmes dans le monde. Récemment, il a reçu une lettre et un colis envoyés par l'un de ses amis : le professeur William Dyer de la célèbre université Miskatonic, qui vit quelque part dans le Pacifique Sud depuis à peu près un an. Par cette missive, celui-ci exhortait Roerich à se rendre à New York en son nom, afin d'y convaincre Starkweather et Moore de renoncer à leur projet d'expédition. En dernier recours, écrivait Dyer, Roerich devrait leur confier le manuscrit scellé présent dans le colis.

« Je me rendais à Manhattan de toute façon », ajoute-t-il. « J'ai donc accepté. »

D'après la lettre, le manuscrit devait correspondre au compte rendu de Dyer détaillant le véritable déroulement de l'expédition Miskatonic de 1930-1931 en Antarctique, et notamment la vérité sur son dénouement tragique. En dernier ressort, si Starkweather et Moore ne se laissaient pas persuader d'abandonner, Dyer semblait penser que son compte rendu serait en mesure de les en convaincre. Roerich n'était à New York que depuis deux jours au moment de son enlèvement. La lettre qu'il avait expédiée à Starkweather était restée sans réponse et ses appels téléphoniques étaient systématiquement ignorés.

« Alors, comme vous le savez, je suis allé rendre visite à Miss Lexington. »

La nouvelle du départ imminent de la jeune femme a surpris Roerich ; il ignorait, avant son arrivée, qu'elle avait également prévu de s'embarquer vers les glaces australes. Roerich était autrefois un bon ami de son père, et avait connu Acacia alors qu'elle était une toute jeune fille. Ignoré par Starkweather et Moore, il prit la décision de faire connaître les exhortations de Dyer à cette dernière, dans l'espoir de trouver oreille plus réceptive.

Roerich téléphona à la demeure Lexington le matin de son enlèvement, et prit rendez-vous auprès du secrétariat de Miss Lexington. Alors qu'il se rendait chez elle, le manuscrit à la main, il fut intercepté dans l'allée par son ravisseur, qui le menaça d'un pistolet avant de lui demander sa coopération et de lui assurer que s'il se laissait faire, il ne risquait rien. Ils montèrent tous deux dans la voiture noire et roulèrent jusqu'à l'entrepôt.

« Je pense que vous connaissez la fin de cette histoire. »

Roerich ajoute que les malfaiteurs qui l'ont enlevé lui ont malheureusement dérobé le manuscrit de Dyer. Il n'en connaît lui-même que peu de choses et ne l'a même pas lu. Il ne

peut pas en reconstituer le contenu, et n'est plus en mesure de contacter Dyer.

« Tout cela m'amène à la raison pour laquelle je vous ai demandé de venir ici aujourd'hui. »

Les pièces du puzzle

Roerich espérait avoir une nouvelle occasion de s'entretenir avec Acacia Lexington. Elle a cependant refusé de répondre à ses appels depuis l'enlèvement, et a désormais appareillé en direction du sud.

Après y avoir beaucoup réfléchi, Roerich a conclu à regret qu'elle a probablement joué un rôle dans son agression. Roerich considère les points suivants comme des indices pour élucider son enlèvement :

- Les agresseurs n'étaient pas de simples bandits. Ils n'étaient pas intéressés par l'argent, mais en voulaient au manuscrit du professeur Dyer, et se sont montrés particulièrement pressants lorsqu'il s'est agi de lui faire révéler où ce dernier se trouve actuellement.

- Les seules personnes à connaître l'existence du compte rendu de Dyer étaient les dirigeants des expéditions antarctiques. Roerich a en effet écrit à Starkweather et à Lexington, mais n'a parlé de tout cela à personne d'autre jusqu'à son agression. Comment ses kidnappeurs ont-ils pu savoir qui il était, où le trouver, et qu'il avait sur lui le manuscrit de Dyer, à moins qu'un des dirigeants des expéditions ne les en ait informés ?

- Ses agresseurs étaient allemands. Roerich en est certain, mais il n'est pas sûr de ce que cela implique. De mémoire, il a réalisé un croquis du visage de son ravisseur, qu'il sera ravi de confier aux investigateurs ; un portrait similaire a déjà été remis à la police.

Note au gardien *: si les investigateurs pensent à montrer cette esquisse au réceptionniste de l'hôtel Westbury, celui-ci reconnaît le visage de Sothcott, l'homme qui résidait dans la chambre 21, mitoyenne de celle du défunt commandant Douglas.*

- Ses ravisseurs n'ont cessé de l'interroger à propos du « livre de Pym », ce qui ne lui évoquait rien de précis à ce moment-là. Le nom lui était pourtant familier, et après y avoir réfléchi durant la nuit, il se souvient à présent pourquoi. Cela lui rappelle un autre vol qui s'est produit dix ans auparavant, et dont les Lexington furent les victimes.

Premières informations sur Pym

Autrefois, explique Roerich, il était ami avec le père d'Acacia. Cette amitié s'est achevée au début des années 1920 suite à une dispute, mais Roerich a continué à suivre la vie publique de la famille. La mort de P. W. Lexington en 1921 a été traitée par la presse comme un suicide. Ce nom était alors mêlé à un certain nombre d'affaires louches et de scandales financiers, mais aucune preuve n'a pu être apportée de ses connexions à de potentielles activités criminelles, et aucune accusation n'a jamais été lancée à son encontre par la justice.

Cependant, les proches de Lexington ont avancé une autre version, à savoir que P.W. n'avait pas mis fin à ses jours, mais avait été assassiné car quelqu'un convoitait l'un de ses livres.

Le jour du suicide, une vente aux enchères était en effet prévue, au cours de laquelle P.W. comptait vendre quelques biens personnels de valeur. Il est décédé avant qu'elle ne puisse avoir lieu. L'un des objets qu'il souhaitait vendre, un manuscrit unique en son genre, a disparu après sa mort et n'a pas été retrouvé depuis.

Cet objet était une œuvre d'Edgar Allan Poe, *Les Aventures d'Arthur Gordon Pym*, dont les vingt-cinq premiers chapitres avaient été publiés en feuilleton en 1837. La fin du récit n'a jamais été publiée. Roerich se remémore avoir entendu Lexington père mentionner ce très rare manuscrit, qu'il était particulièrement fier de posséder. En effet, cette version diffère radicalement de toutes celles disponibles dans le commerce : elle contient quatre chapitres supplémentaires, en faisant ainsi une œuvre achevée. Ces chapitres finaux n'ont jamais été publiés, et l'on pensait même qu'ils n'avaient jamais été écrits.

Roerich n'a jamais tenu le livre entre ses mains, poursuit-il, mais P. W. semblait persuadé qu'il s'agissait non pas d'une fiction, mais d'un véritable récit de voyages dans l'Antarctique.

« Cela semble si dérisoire à présent. Quelqu'un a dérobé cet ouvrage à l'époque, et hier quelqu'un s'est emparé du récit de mon ami. J'espère que ces deux affaires n'ont été motivées que par l'appât du gain, car sinon… » Il hausse les épaules. « Je ne cherche pas à démontrer que ces événements sont liés, mes amis. Mais la pensée qu'ils puissent l'être me tourmente sans que je puisse la chasser. Si ceux qui m'ont interrogé étaient si avides d'informations sur le livre de Pym, c'est que ce récit doit les intéresser d'une quelconque manière, bien que je n'arrive pas à comprendre en quoi. »

La requête

Roerich est inquiet pour Miss Lexington. Il a le sentiment qu'elle est liée d'une manière ou d'une autre aux malfrats qui l'ont kidnappé et lui ont volé le manuscrit de Dyer. Cependant, il ne croit pas qu'elle soit responsable de tout cela et craint qu'elle n'ait été entraînée par des mauvaises fréquentations : probablement des Allemands, et peut-être même des Nazis – sa relation ambiguë avec le mouvement national-socialiste est bien connue de Nicholas, mais elle peut constituer une surprise pour les investigateurs.

Il pense que Miss Lexington va faire équipe avec l'expédition Barsmeier-Falken, un important groupe de scientifiques et de prospecteurs



Nicholas Roerich

qui doit quitter l'Allemagne pour l'Antarctique dans quelques jours, d'après ses informations. Il ne connaît ni leurs objectifs, ni ce qui pousse Acacia à s'intéresser à eux. Ce qu'il sait, c'est que le professeur Dyer, tout scientifique reconnu et explorateur aguerri qu'il est, n'a jamais évoqué ce qu'il a découvert en Antarctique et qu'il pâlit en perdant sa sérénité lorsque le sujet est abordé. Quoi qu'il ait pu y voir, cela a dû être vraiment terrible.

Roerich ne veut pas aller contacter la police ou les tribunaux. Il n'a aucune preuve qu'Acacia Lexington ait commis quelque chose d'illégal. De plus, le professeur Dyer a fortement insisté sur le fait que le contenu du manuscrit ne devait être divulgué au public sous aucun prétexte. Mais alors, que peut faire Roerich ?

N'étant plus en mesure d'essayer de convaincre Miss Lexington, d'autant qu'elle le considère peut-être comme un ennemi, tandis que Starkweather et Moore refusent obstinément de le recevoir et de l'écouter, Roerich se tourne à présent vers les investigateurs : accepteraient-ils de tenter de découvrir ce qu'Acacia Lexington et ses complices allemands cherchent à faire en Antarctique ? Consentiraient-ils à entreprendre tout ce qui est en leur pouvoir pour s'assurer qu'elle revienne saine et sauve ?

« Je vous en fais la demande, mes amis. Soyez mes mains et mes yeux. Il ne m'est pas possible de vous accompagner, hormis peut-être en pensée ; mais je ne peux rester ici les bras croisés, et vous êtes mon meilleur recours. Puis-je avoir l'audace de placer tous mes espoirs entre vos mains ? »

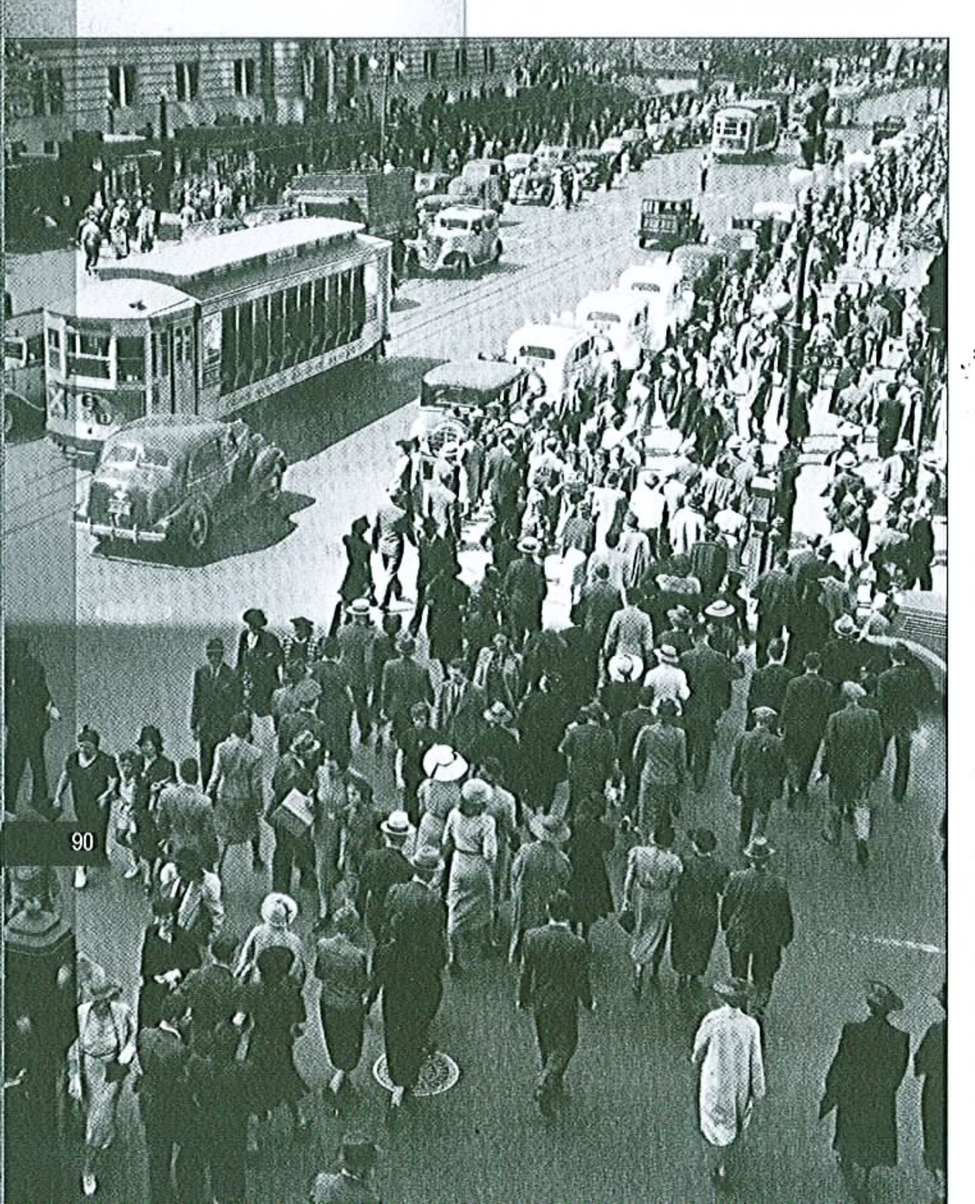
Après que Roerich a révélé ce qu'il sait aux investigateurs et obtenu leur accord, ou du moins une preuve qu'ils appréhendent la gravité de la situation, il n'a plus grand-chose à ajouter. Les investigateurs peuvent alors prendre congé.

À la recherche de réponses

Il reste encore deux jours avant le départ de l'expédition. Si les investigateurs souhaitent enquêter un peu plus, c'est le peu de temps dont ils disposent. Roerich prête son aide à l'équipe sans hésitation, s'il est en mesure d'apporter quoi que ce soit de concret, mais il refuse d'aller faire part de ses soupçons à la police s'ils n'ont pas recueilli de preuves irréfutables.

Différents sujets peuvent être explorés, et les informations s'y rapportant sont disséminées en divers endroits, que le temps imparti ne permettra pas de tous visiter. Mais des personnages débrouillards et ayant de bons contacts à New York (ou ailleurs) peuvent en apprendre un peu plus sur cinq thèmes généraux. Chaque sujet est développé ci-dessous.

- L'expédition de l'Université Miskatonic
- Le professeur William Dyer
- Acacia Lexington
- Percival (« P. W. ») Lexington, le père d'Acacia
- La mystérieuse querelle entre Acacia Lexington et James Starkweather
- Le récit des *Aventures d'Arthur Gordon Pym*, par Edgar Allan Poe
- L'expédition Barsmeier-Falken, avec des précisions sur ses membres, ses origines et ses objectifs



L'expédition de l'Université Miskatonic

Tous les renseignements disponibles sur l'expédition Miskatonic de 1930 sont dans les archives publiques et détaillés dans la partie « Sur une piste » du Prologue. Boston et Arkham sont à quatre heures de train de New York, mais un ou plusieurs investigateurs entreprenants peuvent vouloir faire le voyage. Le cas échéant, les hommes de Hansen ne suivent pas le groupe hors de New York.

William Dyer

Comme indiqué dans le Prologue, personne ne sait où se trouve Dyer. Il a pris un congé à durée indéterminée en décembre 1932 et n'est pas revenu à l'université depuis. Certains indices laissent à penser qu'il est quelque part dans le Pacifique sud (une carte postale adressée à Moore depuis Hawaï, et le manuscrit de Dyer dérobé, qui portait des timbres d'Hawaï et de Samoa), mais aucune information disponible à New York ne permet aux investigateurs de le localiser précisément.

Dyer lui-même ne souhaite pas être retrouvé. Il mène une vie simple depuis plusieurs mois, voyage d'île en île sous une fausse identité, et n'envoie de rares lettres qu'avant de quitter un endroit.

Acacia Lexington

Une biographie détaillée d'Acacia Lexington, incluant une explication de sa brouille avec Starkweather, est à la disposition du gardien au sein de l'Annexe 5. Cette biographie rassemble une grande partie des réponses aux questions que pourraient se poser les joueurs. Cela comprend notamment les sujets suivants.

- Son adolescence de jeune première dans un milieu très mondain
- Ses relations passées avec Starkweather, et tout particulièrement le voyage en Afrique en 1920
- La conviction publiquement affichée que la mort de son père était un meurtre motivé par un vol
- Sa rétractation ultérieure de cette déclaration
- Sa rapide ascension professionnelle, à l'aide de la fortune familiale
- Son intérêt pour l'exploration
- Ses affinités avec des idées politiques peu orthodoxes
- Des mentions et des articles complets sur Acacia Lexington sont relativement faciles à trouver dans les anciens numéros de nombreux journaux new-yorkais. Elle apparaît dans les pages mondaines, durant sa jeunesse et son adolescence (à peu près entre 1914 et 1922). Depuis lors, la plupart des articles la concernant se trouvent dans les rubriques économiques des grands journaux, en particulier le *Wall Street Journal*



La salle des archives des journaux de la New York Public Library

Il est possible de trouver des articles sur Miss Lexington en feuilletant les archives reliées des journaux conservés à la Bibliothèque Municipale de New York. Cependant, une telle recherche se révélera vite désespérément laborieuse, à moins que les investigateurs ne concentrent leurs recherches sur des dates connues. Chacun des articles signalés dans la liste ci-dessous peut être découvert grâce à la réussite d'un test de **Chance** (50 %) (si la date approximative n'est pas connue) suivie de celle d'un test de la compétence **Bibliothèque** (dans tous les cas).

- « La merveilleuse petite Lexington », *N.Y. Mirror*, 16 mai 1919. L'article offre une description élogieuse et complète de l'« entrée dans le monde » de la jeune Acacia, non sans détailler sur trois paragraphes la robe portée à cette occasion. *Ce paragraphe est lu à voix haute aux joueurs : l'article n'est pas fourni*
- Aide de jeu 4.1 : « L'audacieux sauvetage d'une héritière ! », *N.Y. Pillar-Riposte*, 20 octobre 1920
- Aide de jeu 4.2 : « Tragédie chez les Lexington », *N.Y. Pillar-Riposte*, 23 juillet 1921
- Aide de jeu 4.3 : « Un manuscrit rare lié à la mort de Lexington », *Daily Globe*, 24 juillet 1921
- « La jeune *Lady* prend sa fortune en main », *N.Y. Times*, 3 novembre 1921. Dans la section affaires, un long article traite de la possibilité qu'Acacia Lexington prenne à sa charge la gestion de la fortune de son père, suite au décès de ce dernier. L'auteur est très condescendant, allant jusqu'à suggérer qu'Acacia devrait se trouver un mari, ou « un homme de confiance capable et fidèle, afin de gérer cette vaste fortune. Une femme ne devrait aucunement s'essayer aux affaires financières. La Nature lui a accordé une place élevée dans l'ordre des choses, une responsabilité que l'homme ne peut usurper ; en retour, elle ne devrait point essayer de revendiquer une position à laquelle elle est naturellement inadaptée. » *Ce paragraphe est à lire à voix haute aux joueurs : l'article n'est pas fourni*
- Les investigateurs auront plus de chance s'ils pensent à faire des recherches dans les archives des journaux régionaux. La réussite de tests de **Crédit** ou de **Baratin**, accompagnée d'une poignée de dollars, leur permet d'accéder au dossier de presse concernant Acacia Lexington. Ces dossiers comportent généralement quelques articles de la trempe de ceux présentés ci-dessus, ainsi que de nombreux autres de moindre importance, évoquant par exemple ses voyages à travers le monde durant ces dernières années, dans un style proche de ceux concernant Charlene Whitston présentés au sein du Chapitre Un. Le dossier contient

également les prises de note et les articles originaux, avant les retouches des rédacteurs en chef menant aux versions publiées, de même que les propositions d'article refusées et jamais publiées. Ces documents sont sensibles, voire potentiellement explosifs. Les investigateurs ont besoin d'un contact au sein de l'équipe du journal afin d'avoir accès à ces dossiers.

- La police de New York conserve également des dossiers sur Acacia Lexington, la plupart d'entre eux contenant les articles cités ci-dessus ainsi que des rapports d'enquêtes mineures et des résumés généraux à son sujet. Une telle pratique est courante pour la police en ce qui concerne les personnalités importantes, qu'elles soient locales ou de passage. La question de savoir si les investigateurs peuvent obtenir ou pas ces informations est à la discrétion du gardien. En effet, ces dossiers sont censés être secrets, et peuvent très bien contenir des informations sulfureuses sur les mœurs sexuelles du sujet, sa pratique des jeux de hasard, ses relations avec les milieux criminels, et ainsi de suite. Si les investigateurs ont recours à l'achat d'un informateur, il leur en coûtera beaucoup d'argent.
La meilleure chance d'accéder aux dossiers de la police consiste à passer par l'inspecteur Hansen. Cette possibilité est réduite à néant si les investigateurs ont perdu sa confiance. Le dossier qu'a établi la police sur Lexington contient aussi les listes de ses rencontres avec un certain nombre de groupes politiques activistes durant les deux à trois dernières années (et les chiffres de ses contributions financières à ces organisations). Ces groupes incluent les socialistes, les communistes, les fascistes, le Parti Crédit social du Canada et toute autre faction au choix du gardien.
Acacia n'a jamais été arrêtée. Elle n'a pas comparu en justice depuis les auditions relatives à la succession de son père en 1921 et 1922.
- Des détectives privés embauchés par les investigateurs pourraient rassembler une synthèse de ces informations en une seule journée. Un bon détective coûte 20 $ par jour plus les frais. Ces derniers peuvent faire monter la note jusqu'à 100 $ à cause des pots-de-vin. Les investigateurs obtiendront en retour un rapport écrit du détective privé, mais pas de copies des documents consultés.

Percival Woodrow Lexington

La majorité des informations concernant P. W. Lexington se trouve au sein de la biographie d'Acacia en Annexe 5. Le gardien est encouragé à compléter les explications fournies par tous les détails supplémentaires qui se révéleront utiles. La biographie d'Acacia Lexington évoque les points suivants à propos de son père.

- Son parcours politique
- Son suicide en 1921
- La vente aux enchères qui était prévue le jour de sa mort
- Les rumeurs au sujet d'affaires douteuses qui ont fait surface après son décès
- Le fait que sa fille ait publiquement affirmé qu'il avait été volé et assassiné
- La brusque rétractation de celle-ci au sujet de ces affirmations

L'AUDACIEUX SAUVETAGE D'UNE HÉRITIÈRE !

Nairobi (I.N.S.) – Le Continent Noir, où les merveilles de la nature peuvent se retourner dangereusement contre l'Homme, a apporté à nouveau la preuve que partout où l'Européen pose le pied, la galanterie l'accompagne. Des dépêches nous arrivant des colonies belges d'Afrique rapportent le sauvetage audacieux de notre jeune première facétieuse, Acacia Lexington, par un vaillant officier britannique, le capitaine James Starkweather.

L'adorable Lexington savourait depuis quelques jours la visite des savanes de l'Afrique Noire dominées par le puissant lac Tanganyika. Les indigènes se battent quotidiennement avec des alligators plus grands qu'une Duesenberg*, afin d'assurer le passage du commerce dans cette région exotique et sauvage. En dépit des conseils de ses aînés, Lady Lexington insista pour se rendre dans la province d'Eyasi, fameuse pour sa concentration de couples de girafes avec leur progéniture. Sous la direction experte du capitaine Starkweather, l'expédition brava alors les étendues sauvages de l'Afrique pour parvenir dans les plaines dont les hautes herbes ondoyantes sont indispensables à la survie de ces animaux.

Les girafes, peu habituées à la présence de l'homme, furent pourtant adoucies par notre charmante Miss Lexington, au point de s'approcher à quelques mètres des hommes, le plus paisiblement du monde. La présence de la jeune Acacia était si fascinante que, lorsqu'elle tomba nez à nez avec un tout jeune girafeau dormant dans les herbes, celui-ci fut immédiatement apprivoisé et se laissa même étreindre brièvement avant de s'enfuir pour rejoindre son troupeau, faisant gagner à la jeune fille son surnom chez les sauvages : « Celle Qui Est Aimée Des Girafes ».

Lors du retour vers Nairobi, des pluies soudaines empêchèrent l'expédition de traverser un bras du puissant fleuve Nakuru. L'équipement fut presque perdu lorsque les sauvages furent pris de panique sous les assauts conjugués des flots et de l'averse. Le vaillant capitaine Starkweather rallia les autochtones et leur fit abattre des arbres afin de construire des radeaux destinés à passer les vivres en toute sécurité. La découverte par le capitaine d'un village voisin permit l'acquisition de suffisamment de canoës pour transporter les hommes sur l'autre berge. La traversée fut éminemment dangereuse mais, grâce à la supervision habile de Starkweather, l'expédition fut de retour en ville à temps pour l'embarquement de Miss Lexington sur le paquebot qui nous la ramène actuellement à bon port.

Nous ne remercierons jamais trop le capitaine Starkweather pour le retour de l'une des plus brillantes étoiles de notre saison, saine et sauve. Hourra pour le capitaine et hourra pour la galanterie !

(***NdT** : automobiles de luxe des années 1920 et 1930)

Aide de jeu 4.1 : N.Y. Pillar-Riposte, Édition anticipée, 3 cents - 20 octobre 1920

Tragédie chez les Lexington

New York (*AP*) – Une scène macabre attendait aujourd'hui la police chez P. W. Lexington, le fameux avocat et industriel new-yorkais, qui se serait apparemment donné la mort dans sa résidence du Queens.

Percival Woodrow Lexington a été retrouvé mort dans son cabinet de travail, atteint d'une balle en plein crâne. La police a d'abord soupçonné une action criminelle en raison du désordre régnant dans la pièce.

« Nous avons par la suite découvert des traces de poudre concordantes sur le crâne et la main gauche de la victime », a déclaré le commissaire Ronald O'Meira. « De plus, la position du corps et de l'arme est également caractéristique d'un suicide. »

Acacia Lexington, la fille du défunt, n'est cependant pas de cet avis. « Papa n'aurait jamais commis un tel acte. Ces incompétents ont recours à une explication facile pour éviter d'avoir à remplir convenablement leur tâche », a déclaré la jeune femme en larmes. « Je jure que je trouverai les assassins de mon père et que je le leur ferai payer. »

D'autre part, une source anonyme à Wall Street a suggéré que les investissements de P. W. Lexington s'étaient dernièrement révélés dangereusement élevés.

Le ciel de la finance new-yorkaise est ce soir assombri, et les zones d'ombre entourant cette mort requièrent des investigations plus approfondies.

Aide de jeu 4.2 : N.Y. Pillar-Riposte, Édition du soir, 3 cents - 23 juillet 1921

- Des mentions et des articles complets sur P. W. Lexington sont relativement faciles à trouver dans les anciens numéros de nombreux journaux new-yorkais. Ses relations de longue date avec d'importants hommes d'affaires et politiciens font de lui quelqu'un dont la carrière est aisée à suivre ; il est présent dans le « Who's Who » entre 1916 et 1922. Un test de **Bibliothèque** réussi permettra de tracer les grandes lignes de son existence : son mariage, la création de son cabinet d'avocat, la naissance de sa fille, le décès de sa femme dû à la grippe, en 1913, et son apparent suicide dans des circonstances suspectes en 1921.
- Les dossiers de la police de New York et ceux des autorités judiciaires contiennent de nombreux documents établis ou publiés à l'époque de la mort de P. W. Le gardien est invité à développer les détails fournis. Les rapports des enquêteurs et les comptes rendus d'interrogatoires d'Acacia, du personnel de maison de la demeure familiale, des amis et des relations professionnelles du défunt complètent le tableau dressé par les articles présentés ici.
- D'autres informations peuvent aisément être dénichées grâce à la réussite d'un test de **Chance** (50 %), ou encore en accédant aux archives d'un journal. Les articles suivants, qui pour la plupart ont déjà été signalés plus haut, racontent le décès de l'homme d'affaires, l'enquête qui a suivi, et la prise en main de ses biens par sa fille.
- Aide de jeu 4.2 : « Tragédie chez les Lexington », *N. Y. Pillar-Riposte*, 23 juillet 1921
- Aide de jeu 4.3 : « Un manuscrit rare lié à la mort de Lexington », *Daily Globe*, 24 juillet 1921
- Aide de jeu 4.4 : « L'héritière Lexington revient sur ses déclarations », *N. Y. Pillar-Riposte*, 26 juillet 1921
- « La jeune *Lady* prend sa fortune en main », *N.Y. Times*, 3 novembre 1921 ***(Note au gardien** : reportez-vous au paragraphe « Acacia Lexington » ci-dessus pour un résumé de cet article)*

Un manuscrit rare lié à la mort de Lexington

(Envoyé Spécial) – Un communiqué provenant de la famille Lexington demande aux collectionneurs et vendeurs de livres anciens de signaler l'éventuelle apparition sur le marché d'un manuscrit volé pouvant être lié au décès récent de Percival Lexington.

Il s'agirait d'une version particulièrement rare du récit d'Edgar Allan Poe intitulé *Les Aventures d'Arthur Gordon Pym*. Cette épreuve d'imprimeur, d'un prix inestimable, aurait disparu du cabinet de travail où M. Lexington a été retrouvé mort hier.

« Le vol est un mobile possible », a déclaré le commissaire Ronald O'Meira. « Cependant, les pièces à conviction dont nous disposons nous orientent vers d'autres conclusions. Ce livre va probablement réapparaître d'ici quelques jours. Il est toujours très douloureux pour la famille d'accepter la perte d'un être cher dans de telles circonstances. »

Le communiqué a été rendu public par Acacia Lexington, la fille du défunt. La jeune femme avait déjà fait part de ses soupçons quant à la nature crapuleuse du crime, et mis en cause l'enquête policière.

« Ce manuscrit est unique. Je suis persuadée qu'il a quelque chose à voir avec l'assassinat de mon père », nous a-t-elle déclaré. « Cette épreuve diffère sensiblement de la version publiée. Il n'est pas impossible qu'un collectionneur ait eu recours au meurtre pour l'acquérir. »

Ce document devait être vendu aux enchères publiques aujourd'hui même, ainsi que plusieurs autres biens de grande valeur provenant de la collection personnelle de Percival Lexington.

Le rapport du médecin légiste est attendu pour demain. Une cérémonie ouverte au public, suivie d'un enterrement dans l'intimité, se tiendra ce vendredi. La cérémonie aura lieu en la cathédrale épiscopale Saint-Jean le Divin à 11 heures du matin.

Aide de jeu 4.3 : Daily Globe - 24 juillet 1921, 2 cents

L'HÉRITIÈRE LEXINGTON REVIENT SUR SES DÉCLARATIONS

New York (AP) – Acacia Lexington, fille de l'industriel Percival Lexington décédé en début de semaine, est revenue aujourd'hui sur ses déclarations antérieures. À peine quelques jours après avoir affirmé par voie de presse qu'il s'agissait d'un meurtre abusivement classé comme suicide par les forces de l'ordre, Miss Lexington a offert aux journalistes présents, à l'issue de l'inhumation de son père, un récit en tous points différent.
« Le rapport du médecin légiste et l'accumulation de preuves matérielles me contraignent à accepter la triste vérité au sujet de la mort de mon père », a-t-elle déclaré.

Il y a quelques jours, Acacia Lexington avait affirmé que le décès de son père était lié à la disparition d'un manuscrit rare de la bibliothèque de celui-ci, installée dans la pièce où le corps a été retrouvé sans vie.

« Je pense que ce livre se trouve encore dans son cabinet de travail », a-t-elle répondu lorsque nous l'avons interrogée sur ses affirmations antérieures. « Je n'ai pas encore achevé le nécessaire inventaire des biens présents dans notre demeure familiale. Lorsque cela sera fait, je ne doute pas que je retrouverai cet ouvrage. »

« Nous savons que Miss Lexington traverse une période difficile », a déclaré le commissaire Ronald O'Meira qui a conclu au suicide dans cette affaire. « Les supputations qu'elle a pu avancer durant les journées écoulées s'expliquent évidemment par la tension nerveuse qu'elle a eue à subir. »

De nombreux amis et collègues de Percival Lexington ont tenu à lui rendre un dernier hommage, dont l'industriel John D. Rockfeller et le célèbre financier John Pierpont Morgan. À la suite d'une cérémonie donnée dans la plus stricte intimité, le corps a été inhumé dans la propriété familiale du comté de Suffolk.

Le testament et les dernières volontés du défunt seront dévoilés au cabinet de son avocat mercredi prochain. Sa fille unique Acacia devrait logiquement hériter de l'intégralité de la fortune familiale. On ne sait pas encore qui sera à l'avenir chargé de gérer l'entreprise et les investissements Lexington pour le compte de la jeune femme.

Aide de jeu 4.4 : N.Y. Pillar-Riposte, Édition du soir - 26 juillet 1921

- Un détective privé engagé pour découvrir ces informations peut parvenir à ses fins aisément, en une seule journée. Il en coûtera de 20 $ à 100 $, frais inclus. Si le même détective est engagé pour des recherches sur les deux Lexington, il pourra fournir les renseignements concernant le père *et* la fille en même temps, sans frais supplémentaires

New York Public Library



La mystérieuse querelle

Aucun journaliste ne semble en connaître la raison, mais les correspondants de presse ont remarqué une attitude de politesse glaciale entre Miss Lexington et le capitaine Starkweather lors des quelques soirées mondaines où l'on a pu les voir ensemble, que ce soit à New York ou à l'étranger. Il ne s'agit pas d'une querelle notoire, elle demeure peu connue du grand public mais, comme celle de l'Antarctique qu'ils cherchent tous deux à rallier, une glace épaisse et impénétrable semble les séparer.

Il est possible d'en trouver une explication dans l'Aide de jeu 4.1, « L'audacieux sauvetage d'une héritière ! », explicitée dans l'Annexe 5.

Le récit des Aventures d'Arthur Pym

L'histoire complète des étranges aventures d'Arthur Pym ainsi que celle des périples de son insaisissable manuscrit se trouvent au sein de l'Annexe 3 : Contexte détaillé, de même qu'un résumé des chapitres connus et l'intégralité des chapitres perdus. Les investigateurs qui cherchent à se renseigner sur l'homme ou son parcours disposent de nombreuses pistes à explorer.

- Ils peuvent lire les *Aventures d'Arthur Gordon Pym* dans une bibliothèque, ou bien acheter une copie de la nouvelle pour 25 à 50 cents dans n'importe quelle bonne librairie. Un lecteur déterminé peut venir à bout de cette histoire, initialement publiée en feuilleton dans la presse, en quelques heures. Le récit s'arrête brusquement à la fin du Chapitre XXV, alors que Pym et son compagnon sont sur le point de basculer au fond d'un abîme inconnu, quelque part au cœur d'un improbable océan, si chaud que de la vapeur s'en échappe et pourtant situé près du pôle Sud.

4 septembre 1921
Philadelphie, Pennsylvanie

Cher Monsieur Boseley,

Je vous écris en réponse à votre courrier du 28 août.

C'est toujours avec peine que j'apprends le décès prématuré de quelqu'un, particulièrement celui d'un homme avec lequel j'ai entretenu des relations par le passé. Mes rapports avec Percival Lexington datent déjà d'il y a plus de vingt ans, cependant, et j'ignore quels profits vous pourrez tirer de mes souvenirs, si longtemps après les faits.

Comme vous ne l'ignorez pas, je suis un amateur d'antiquités. C'est en cette qualité que je fus en mesure d'acquérir le manuscrit ancien de Poe auprès d'un gentleman partageant ma passion, un collectionneur nommé Lionel White. L'ouvrage me fut livré en bon état et répondait parfaitement à la description qui m'en avait été faite. Je me souviens qu'il s'agissait de feuilles volantes, non reliées, et qu'un certain nombre de pages montraient quelques signes d'usure. Monsieur White y avait joint une notice résumant ses propres recherches concernant l'origine de l'ouvrage. Son avis, formel, était qu'il s'agissait d'une œuvre authentique. Je fus au regret, après diverses inspections, de me ranger à l'opinion contraire.

Vous êtes probablement conscient, monsieur, que le récit des Aventures d'Arthur Gordon Pym offre d'importantes différences stylistiques du reste de l'œuvre d'Edgar Allan Poe. Le manuscrit que j'ai acquis était, pour ce qui concerne ses vingt-cinq premiers chapitres, largement semblable à la version publiée de la même œuvre, y compris en ce qui concerne ces usages et tours de phrase inhabituels. Cependant, les cinq chapitres restants étaient sensiblement différents, en termes de style comme de contenu, du reste du manuscrit, et avaient manifestement été rédigés par un autre auteur.

Lorsque ce fait devint évident pour moi, je perdis tout intérêt pour l'ouvrage. Aussi astucieuse que fût l'imitation, il était clair qu'il s'agissait non pas de la fin du roman de Poe mais d'un hommage, voire d'une mystification délibérée. Je cherchai en conséquence quelque moyen de récupérer la somme payée pour ce faux. Monsieur Lexington se montra absolument ravi d'acquérir l'objet et je pus même en tirer un léger bénéfice qui me dédommagea de ma peine.

Je ne dissimulai rien de ce que je savais à monsieur Lexington lorsqu'il vint examiner le manuscrit. C'est ainsi que je règle toutes mes affaires. Il tira ses propres conclusions au vu de l'ouvrage et fut tout à fait content de son achat. Je lui donnai ma bénédiction. Si je m'en souviens bien, il me semble qu'il était excité par la possibilité que ce récit fût une collaboration inconnue de Poe avec un tiers, plutôt qu'une œuvre originale. Je ne cherchai pas à l'en dissuader.

Plusieurs autres amateurs se sont renseignés à propos de cet ouvrage ; je les ai tous renvoyés vers Lexington.
Je pense n'avoir rien d'autre à vous apprendre au sujet de cet achat.

En ce qui concerne votre autre question, à propos de la teneur des chapitres supplémentaires, je crains de vous être de peu d'utilité. J'ai le souvenir d'un texte désagréablement spéculatif, plus macabre que nécessaire, et de commerces avec une tribu d'horreurs non-humaines vivant en Antarctique et pratiquant des sacrifices humains. C'est tout ce dont je me souviens.

Tout en vous souhaitant bonne chance dans la suite de vos recherches,
Cordialement,

Stanley Edgar Fuchs

Aide de jeu 4.5 : La lettre de Fuchs



Frank Boseley

• Les investigateurs peuvent également enquêter sur les villes et les personnes mentionnées dans le récit.

• Ils peuvent rechercher des informations sur Arthur Pym à la Bibliothèque Municipale de New York (les références existantes n'aboutissent qu'à la définition : « personnage fictif inventé par Edgar Allan Poe »).

• Le gardien peut également faire jouer des déplacements jusque dans d'autres villes, comme Nantucket (où Pym est né et a grandi) ou Richmond, en Virginie (où il est mort, et où Poe et Thomas White ont édité son manuscrit). Les détails de la vie de Pym après son retour d'Antarctique ainsi que sa mort spectaculaire à bord d'un ferry en feu sont laissés à l'imagination féconde du gardien. Ce dernier peut également offrir aux investigateurs d'apprendre une partie des informations divulguées dans la partie « *Les Aventures d'Arthur Gordon Pym* : Un bref historique » au sein de l'Annexe 3. Il devra toutefois prendre garde à ne pas révéler d'informations trop sensibles sur les tenants et aboutissants de cette campagne.

• Ils peuvent entrer en contact avec Boseley's, la société de vente qui devait mettre aux enchères l'ouvrage. Elle est mentionnée dans un article du *N. Y. Post* intitulé « Un manuscrit rare lié à la mort de Lexington », publié le 24 juillet 1921. L'adresse de la société peut être trouvée dans n'importe quel annuaire de New York ; il s'agit de la 28[eme] rue, quatre blocs au sud de l'Empire State Building (la maison Boseley n'est pas représentée sur les cartes fournies dans ce livre, mais sa position peut être extrapolée grâce au Plan du centre de New York destiné aux joueurs de l'Annexe 9, page 655). Étant donné que P. W. Lexington ne leur a jamais remis le manuscrit, les commissaires-priseurs ne savent rien à son sujet, hormis la description sommaire qu'il leur en avait fourni.



Le patron, Frank Boseley, se souvient bien de ce dossier. La réussite d'un test de **Persuasion** ou de **Baratin**, ou alternativement une offre de dix dollars ou plus, incite fortement Boseley à parler : il racontera tout ce qu'il sait, ce qui au final ne constitue rien de concluant ou d'utile.

La tournure prise par les événements avait intrigué Boseley, l'entraînant à faire quelques recherches de son côté. Il peut montrer aux investigateurs le catalogue de la vente aux enchères. Boseley leur montrera également une lettre que lui a envoyée Stanley Fuchs, l'ancien propriétaire du manuscrit (voir l'Aide de jeu 4.5 page 93).

L'expédition Barsmeier-Falken

En Europe, il est de notoriété publique que les Allemands comptent envoyer une expédition en Antarctique cet automne, mais peu d'informations à son sujet ont filtré en Amérique. Les investigateurs qui tentent de se renseigner sur l'expédition allemande doivent se tourner vers des ressources bien spécifiques. Quelques brefs articles ont été publiés en Europe, principalement dans des journaux français et allemands. Ceux-ci peuvent être trouvés dans des magasins proposant des articles importés de l'étranger ainsi que dans certaines des plus grandes bibliothèques.

L'expédition Barsmeier-Falken s'apprête à quitter le port de Bremerhaven le 15 septembre. Elle est constituée de plus d'une centaine d'hommes et de plusieurs avions, et semble se destiner à passer le gros de la saison à cartographier et établir la topographie de l'Antarctique Occidentale, en particulier la barrière de Filchner et la région de la mer de Weddell. La mission officielle de l'expédition est d'identifier et d'analyser les gisements en ressources naturelles présentes sur le continent antarctique.

Les investigateurs qui trouvent ces coupures de presse (grâce à la réussite de tests de **Bibliothèque**) et sont en mesure d'en déchiffrer le contenu (par un test de la **Langue** appropriée) peuvent en apprendre un peu plus sur le matériel embarqué par l'expédition, sur ses dirigeants et sur ses objectifs officiels. Ce genre de renseignement est à extraire de l'Annexe 3, au sein de la sous-partie consacrée à l'E.B.F, qui est riche en informations, et inclut un plan et une description du camp de base Barsmeier-Falken que le gardien pourra utiliser ultérieurement. En outre s'y trouvent éclairés quelques tenants et aboutissants de cette campagne.

Enfin !

Malgré (ou peut-être grâce à) la vigilance anxieuse et continue de chacun, aucun autre incident ne vient troubler les derniers préparatifs avant le départ. Tous les membres de l'expédition se rassemblent à bord du navire pour la dernière fois le matin du 11 septembre 1933. La *Gabrielle* appareille enfin, en début d'après-midi.

Le ciel est couvert de minces nuages d'altitude et la mer est légèrement agitée ; de nombreux petits bateaux se rassemblent pour assister au départ du navire, qui salue au passage la statue de la Liberté avant de virer au sud, vers la solitude de l'Atlantique.



Chronologie du Chapitre Quatre

8 septembre – Le chargement de la cargaison s'achève. Les membres de l'expédition prennent leurs quartiers sur le navire. La plupart des explorateurs passent leur dernière soirée libre en ville. Incendie criminel à la *Gabrielle*, tard le soir. Trois hommes périssent, une partie de la cargaison est détruite. Le départ de la *Gabrielle* est repoussé ; le *Tallahassee* de Lexington appareille dans la nuit.

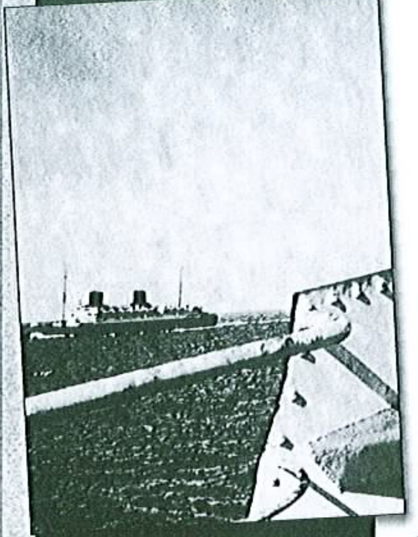
9 septembre – La cargaison incendiée est remplacée. Roerich invite les investigateurs à lui rendre visite. Il leur demande de veiller sur Acacia Lexington et leur recommande de se méfier de l'expédition Barsmeier-Falken. Le reste de la journée peut être consacré à la recherche d'éclaircissements sur les nombreuses questions en suspens que se posent les investigateurs.

10 septembre – Journée libre. Les investigateurs peuvent poursuivre leurs recherches.

11 septembre – La *Gabrielle* quitte New York.



Livre 2
L'océan



L'océan

Où les investigateurs traversent les océans,
sont confrontés à une féroce campagne de sabotage, et aux dangers de la banquise

En quelques mots...

La *Gabrielle*navigue de New York jusqu'à l'Antarctique. Les investigateurs découvrent la vie à bord et l'équipage, et des formations cruciales pour leur survie en Antarctique leur sont dispensées. Mais dans l'ombre, Henning entame le sabotage des équipements stockés dans les soutes. C'est durant la traditionnelle cérémonie du passage de la Ligne, dans les eaux du Pacifique, que l'équipage découvre le premier de ces méfaits, qui provoque la perte des denrées comestibles.

L'empoisonnement des chiens confirme la présence d'un traître à bord. Si les investigateurs ne le démasquent pas, il pourrait mener l'expédition à sa perte. L'escale à Melbourne doit permettre de réparer les dégâts causés par ces sabotages, autant que possible. Puis l'expédition reprend la mer et tente un pari risqué : profiter des tempêtes persistantes pour se frayer un passage dans l'océan pris par les glaces, exposant la *Gabrielle* au double danger des ouragans et des icebergs à la dérive. Le navire parvient finalement en Antarctique et les hommes y déchargent leur matériel. La rupture brutale de la banquise les contraint à un nouvel effort pour déplacer leur camp de base vers une zone plus sûre.

A l'affiche

Henry Vredenburgh

La capitaine de la *Gabrielle*. Il dirige son navire dans les règles, et ses hommes d'une main sévère, mais juste. Il n'hésite pas à se charger personnellement de tout ce qui pourrait troubler la paix de la traversée.

Paul Turlow

Le Second de la *Gabrielle* n'est pas aussi expérimenté que le capitaine, son seul supérieur direct, mais il est compétent et a le sens du commandement

Adam Henning

Engagé en tant que steward à bord de la *Gabrielle*, Henning a été chargé par Danforth de saboter l'expédition une fois en mer. Guidé par sa haine de James Starkweather, qu'il tient pour responsable de la mort de son frère, Henning va accomplir sa tâche avec zèle. Il est intelligent, prudent, et déterminé à parvenir à ses fins.

Résumé de l'épisode précédent

Fraîchement embarqués dans l'expédition Starkweather-Moore, les investigateurs se sont retrouvés aux prises avec les lettres de menace et les sabotages de Danforth, l'assassinat du capitaine Douglas et l'enlèvement de Roerich, avant même que la *Gabrielle* ne lève l'ancre. Leur attention s'est probablement portée sur la tragique expédition Miskatonic, et les expéditions Lexington et Barsmeier-Falken.

Enjeux et récompenses

Trouver le Saboteur
Une fois que la présence d'un saboteur à bord est avérée, Moore et Turlow chargent les investigateurs d'inspecter la cargaison à la recherche d'autres méfaits. S'ils veulent mettre le félon hors d'état de nuire, ils devront l'identifier, prouver sa culpabilité et soigneusement choisir à qui le dénoncer, afin qu'il soit remis aux autorités.

Protéger la *Gabrielle*
Entre les différents sabotages et les tempêtes incessantes, le navire de l'expédition est soumis à rude épreuve. Le matériel endommagé par Henning peut être remplacé à Melbourne. Mais plus au sud, la course folle de deux moteurs d'avions, détachés en pleine tempête, risque de ravager les cales si les investigateurs n'interviennent pas.

Le *Wallaroo*
L'expédition croise la route d'une épave de baleinier, le *Wallaroo*, pris dans la banquise. Si les investigateurs l'inspectent, ils apprennent les raisons de son destin tragique, avertissement édifiant sur les dangers de l'Antarctique.

Débarquer sur la banquise
Bien que les investigateurs puissent se contenter de suivre les ordres, ce débarquement marque leur première rencontre avec ce continent inhospitalier, et toute erreur d'inattention pourrait déjà être lourde de conséquences.

Ambiance

La vie à bord de la *Gabrielle* peut au départ n'être rien de plus que dépaysante, laissant aux explorateurs le temps de prendre leurs marques. Mais à mesure que le navire s'approche du pôle et que les sabotages et les caprices du climat se multiplient, cet espace peut vite devenir étouffant, et transformer l'événement le plus anodin en situation explosive. Une fois le navire isolé dans les mers du sud, le moindre problème (et la moindre suspicion) peuvent prendre des proportions inattendues.



Fiche technique

Investigation	●●●●○
Action	●●●○○
Exploration	●●○○○
Interaction	●●●●○
Mythe	●○○○○
Style de jeu	Horreur Lovecraftienne
Difficulté	Éprouvé
Durée estimée	15 à 20 heures
Nombre de joueurs	6 (icônes)
Type de personnages	Explorateurs
Époque	1933



Chapitre 4-B : La SS Gabrielle

Où est décrite la Gabrielle, unique navire de l'expédition Starkweather-Moore, ses cabines, ses cales, sa cargaison et ses capacités.

Un navire de haute mer est comme une petite ville, miniaturisée par des mains ingénieuses dans un espace d'une longueur à peine supérieure à celle d'un terrain de football américain et, dans le cas de la Gabrielle, d'une largeur de 14 mètres seulement. Ses murs (la coque) la protègent des océans. On y trouve de tout : des générateurs électriques, des lits, des cuisines, des garde-manger, des douches, des étagères garnies de livres et une infirmerie. Il n'y a pas d'enfants à bord, mais rien n'empêche d'en accueillir. Les remparts et les artères de la cité se réduisent à des coursives, des échelles et des portes étanches, où l'on se déplace en file indienne du fait de l'étroitesse des passages. Des cérémonies peuvent certes avoir lieu à bord, mais l'on serait bien en peine de les conclure par des parades.

La Gabrielle, navire à vapeur

Durant les deux chapitres suivants et le Chapitre Seize, la SS (« Steamship », navire à vapeur) *Gabrielle* sera le foyer des investigateurs. Ils doivent se familiariser avec elle. Les informations proposées ici sont réservées au gardien, mais presque toutes peuvent être dévoilées aux joueurs à leur demande.

La vue en coupe et les schémas intérieurs peuvent être photocopiés et distribués si nécessaire ; le gardien devra vraisemblablement recopier à la main les plans des différents ponts, étant donné qu'ils comportent certaines informations susceptibles d'aider les investigateurs, qui ne devraient être transmises qu'au moment où ils en prennent réellement connaissance dans le jeu (c'est aussi le cas des descriptions des cabines).

Performances / Statistiques

Ce navire à vapeur fonctionnant au mazout, construit pour naviguer dans les eaux arctiques, a été mis à la mer en 1913 en Écosse. Il possède une coque de fonte fabriquée en Suède, d'une épaisseur de trois centimètres, trop peu pour en faire un véritable brise-glace. Le coût de location de la *Gabrielle* est d'environ 2 000 $ par jour, en comptant l'assurance (incluse) ; le prix du bateau est évalué aux environs de 250 000 $.

Dimensions

Longueur : .... 134 mètres
Largeur : .... 13,70 mètres
Profondeur, de la quille au pont principal : .... 12 mètres
Tirant d'eau, navire à vide : .... 3 mètres
Tirant d'eau, navire chargé : .... 8 mètres
Jauge (tonnage) : .... 7 500 tonneaux

Déplacement

Navire à vide : .... 4 550 tonnes
Navire en charge : .... 13 350 tonnes
Port en lourd : .... 8 800 tonnes
- équipage et provisions .... 40 tonnes
- mazout .... 1 690 tonnes
- eau douce .... 160 tonnes
- cargaison .... 6 910 tonnes

Espaces de stockage

Nb de cales .... 5 + chambre froide
Écoutilles .... 5 (chacune mesurant 14 m de long sur 7,5 m de large)
Mâts de charge .... 6 d'une capacité de 1 tonnes
6 d'une capacité de 10 tonnes
2 d'une capacité de 30 tonnes (à l'avant de la cale n°2)
Vitesse de chargement .... 25 tonnes par heure et par équipe (18 hommes par équipe) pour des charges de moins de 1 tonne (une équipe par écoutille habituellement)

Machinerie

- machine à vapeur à mouvement alternatif, alimentée au mazout, vitesse maximale 12 nœuds (22 km/h)
- consomme 0,14 tonne de mazout par mille nautique à une vitesse de 11 nœuds (20 km/h)
- autonomie maximale à la vitesse de croisière : environ 12 000 milles (env. 22 220 km)

Équipage (47 personnes au total)

- le capitaine et ses 4 officiers de pont
- le chef mécanicien et 4 ingénieurs mécaniciens
- un opérateur radio, un charpentier, un magasinier, un maître d'équipage (« bosco »)
- 3 quartiers-maîtres et 9 marins
- 15 ouvriers machines (graisseurs, pompiers, des hommes chargés de l'entretien et du ravitaillement en eau)
- 1 intendant en chef, 5 stewards/commis (cuisinier, serveurs, blanchisseurs...)

Note au gardien : pour les caractéristiques individuelles des différents officiers, consultez l'Annexe 5 : Caractéristiques des personnages non-joueurs.

Équipement de secours

- lance-amarre, 18 bouées de sauvetage avec lampes étanches, pistolets de signalisation et fusées éclairantes, 4 canots pneumatiques
- 4 canots de sauvetage, d'une capacité de 25 personnes chacun ; 2 d'entre eux sont motorisés avec une vitesse maximale de 6 nœuds (11 km/h).

Équipement incendie

- Le navire possède un réseau de tuyaux d'incendie alimentés par des pompes d'eau de mer indépendantes
- On trouve à bord 14 extincteurs manuels au dioxyde de carbone, pour la plupart dans les espaces d'habitation. 10 sont signalés dans la description des cabines, les 4 autres peuvent être placés où le gardien le juge approprié.
- Des seaux de sable sont généreusement répartis à travers les quartiers d'équipage.

Agencement des cabines

La *Gabrielle* possède cinq ponts, sur lesquels circulent les passagers et l'équipage. De haut en bas, il s'agit de la passerelle de navigation, du pont des embarcations, du pont principal, de l'entrepont et du pont inférieur (encore appelé cale ou cale machine).

Les passagers et l'équipage, lorsqu'ils ne se trouvent pas sur le pont, passent la plupart de leur temps dans l'une des trois zones d'habitation : le gaillard d'avant, le gaillard d'arrière ou la superstructure. Ces lieux sont décrits ci-dessous.

Le *gaillard d'avant* est un petit ensemble de cabines sur le pont principal, tout à l'avant du navire, juste avant l'étrave. L'usage veut que ces compartiments soient occupés uniquement par l'équipage, généralement les marins et leurs quartiers-maîtres.

Les cabines du *gaillard d'arrière* sont habituellement réservées aux équipes de mécaniciens et aux techniciens de bord, comme les charpentiers. Elles s'étendent du pont principal jusque dans l'entrepont, tout à l'arrière du navire, juste au-dessus des hélices.

Le capitaine, les officiers et les éventuels passagers occupent habituellement la *superstructure*, qui s'élève sur trois ponts à partir du pont principal, au milieu du navire. Cette zone est située directement au-dessus de la salle des machines. La passerelle de navigation se trouve sur le niveau le plus haut et pointe vers la proue du navire. L'étage de la superstructure situé sur le pont principal est appelé le *rouf*.

Les cabines des gaillards avant et arrière sont petites et exiguës, et ne disposent pas de hublots. La plupart hébergent plusieurs occupants qui dorment sur d'étroites couchettes superposées. Les portes des cabines ont des évents d'aération, mais les pièces ne disposent d'aucun autre dispositif de circulation d'air ou de climatisation. En cas de besoin, les cabines sont chauffées au moyen de radiateurs à vapeur solidement fixés au sol ou aux parois.

Les cales occupent le reste du navire. On en dénombre cinq au total, numérotées de 1 à 5 de la proue vers la poupe. Les cales 1, 2 et 3 se trouvent à l'avant de la superstructure, tandis que les 4 et 5 se situent en arrière de celle-ci. Un grand compartiment réfrigéré (la « chambre froide ») se trouve juste à l'avant de la cale n°4, au-dessus du réservoir de carburant principal du navire.

Cabines et compartiments

Description des compartiments et cabines

1 Toilettes, de taille et d'attrait variables.

2 Douches, avec une ou plusieurs cabines.

3 Cabines trois places du gaillard d'avant, pour les quartiers-maîtres et les marins.

4 Cabines trois places du gaillard d'arrière et de l'entrepont, destinées aux mécaniciens, commis, intendant, magasinier, charpentier, maître d'équipage et aux douze membres de l'expédition les moins « influents ». Un extincteur manuel est situé dans la coursive du niveau supérieur.

5 Cabine du second. Un bureau et plusieurs étagères garnies de livres, d'instruments de navigation, de journaux, de quelques notes, des feuilles de paie de l'équipage et des instructions détaillées de chargement de la cargaison. On y trouve aussi un téléphone.

6 Cabine du chef mécanicien. Un bureau et plusieurs étagères contiennent des livres et les documents de référence concernant les machines du navire et sa structure, ainsi que des ouvrages généraux sur la mécanique. Cette cabine dispose elle aussi d'un téléphone.

7-12 Cabines deux places, destinées à trois officiers de pont, quatre officiers mécaniciens, l'opérateur radio du navire, ainsi que deux à quatre membres de l'expédition. Si un ou deux personnages féminins sont à bord, une de ces cabines leur sera réservée ; si trois ou quatre femmes se trouvent à bord, elles hériteront de la dernière cabine, et Starkweather et Moore dormiront avec leurs troupes dans les cabines moins confortables décrites ci-dessous. La cabine de l'opérateur radio dispose d'une sonnette d'alarme déclenchée par le dispositif d'alerte de la radio du navire.

13-18 Cabines trois places, destinées aux 18 membres restants de l'expédition. L'une d'entre elles, occupée par le docteur Greene, possède un coffre à alcools sanglé, enchaîné et solidement verrouillé sous la couchette de celui-ci.

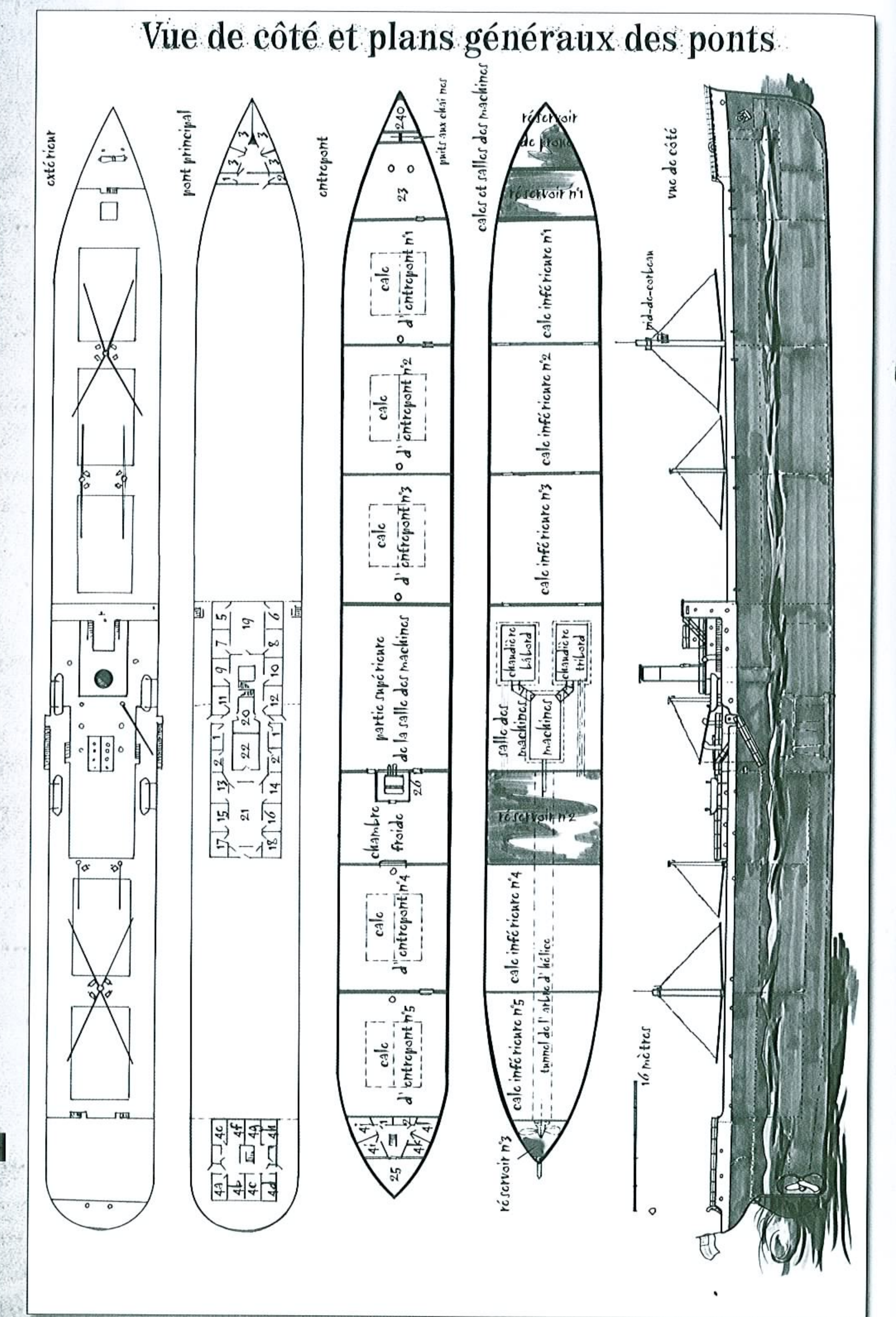
19 Le mess des officiers, qui accueille également les membres les plus âgés de l'expédition et probablement les exploratrices. On y trouve un téléphone et un extincteur manuel.

20 Les cuisines, avec un fourneau à charbon. On y trouve aussi un extincteur manuel.

21 Le mess de l'équipage (ou réfectoire) ; les membres de l'expédition passeront la majorité de leur temps dans cette pièce, lisant, jouant aux cartes, jouant de la guitare ou de l'harmonica, écoutant un disque phonographique sur un gramophone, ou une radio ondes courtes, etc. On y trouve un extincteur manuel (un plan de cette pièce et des zones attenantes se trouve Chapitre Seize, page 410, et au sein de l'Annexe 9 : Documents destinés aux joueurs, page 638).

22 Partie supérieure du puits de lumière, qui descend sur une hauteur de cinq étages jusqu'à la salle des machines, à travers un réseau de plates-formes, de canalisations, de machines, de générateurs, de pompes et d'échelles. Lorsque les machines tournent, il y règne une chaleur étouffante et un

Vue de côté et plans généraux des ponts



bruit assourdissant. Le poste des mécaniciens est équipé d'un ensemble d'appareils destinés à assurer une communication fiable avec la passerelle de navigation : un télégraphe moteur (ou « transmetteur d'ordres »), des téléphones ordinaires et de secours (fonctionnant sans électricité, grâce aux vibrations de la voix), et un tube acoustique montant directement à la passerelle. On trouve en outre deux extincteurs dans la salle des machines.

23 Ce compartiment sombre et mal aéré est la réserve du maître d'équipage : torches et rallonges électriques, cordes, planches, toiles, outils, tout un fatras… Un lourd cadenas interdit l'ouverture du panneau qui mène à cette pièce. Cinq extincteurs supplémentaires sont entreposés ici, ainsi que les éventuels extincteurs déchargés. Une petite boîte de bois verrouillée et rangée dans une soute à valeurs renferme des détonateurs et des cordeaux de mèche. Si des membres de l'expédition ont emmené des armes à feu, elles seront étiquetées et entreposées ici dans une caisse, jusqu'au débarquement. Deux petites trappes dans le sol s'ouvrent sur des échelles descendant dans un autre compartiment inférieur, rempli d'un tas d'objets rarement utilisés ou tout simplement cassés.

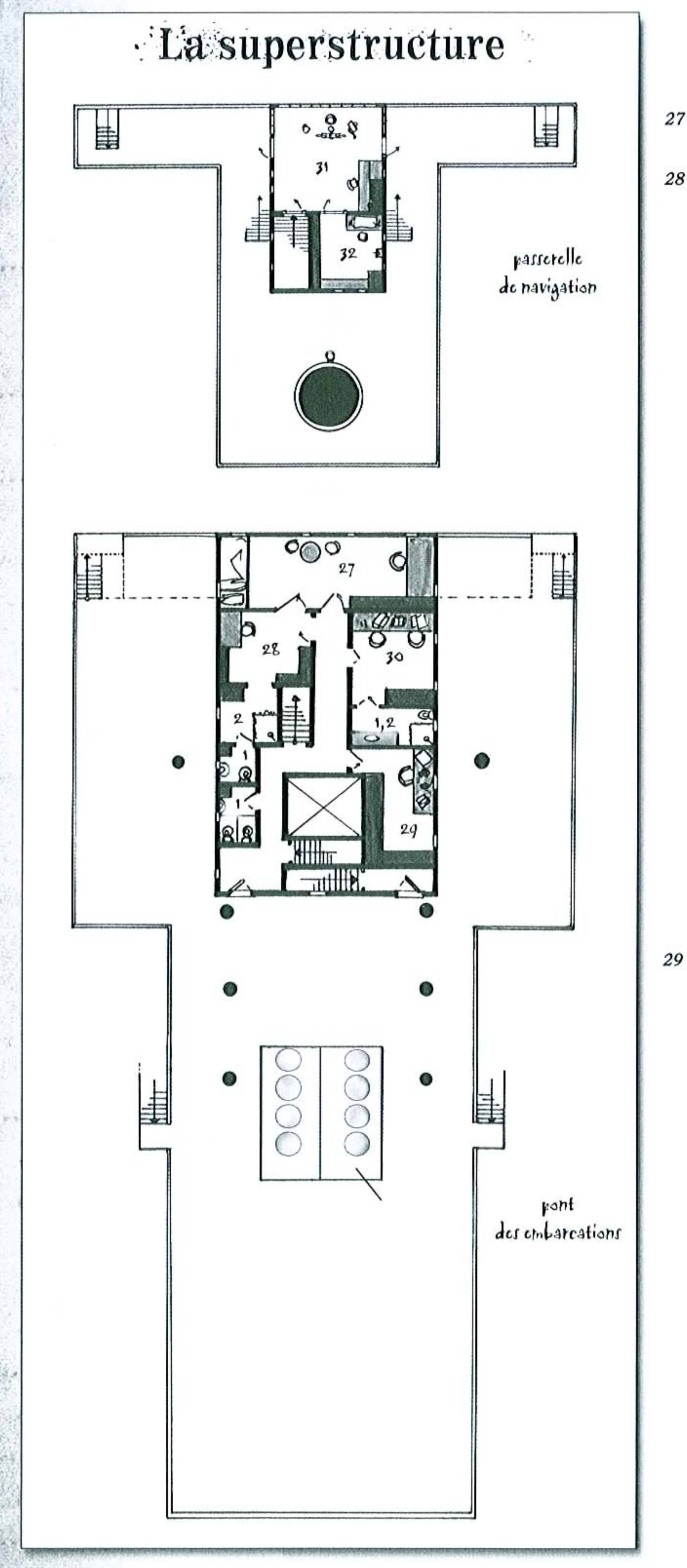
24 Un petit compartiment, auquel on ne peut accéder que par une trappe d'accès verrouillée située dans le gaillard d'avant. Il ne contient que quelques valves et tuyaux pour le réservoir de proue, situé en dessous.

25 Le dispositif de commande du gouvernail occupe la quasi-totalité de ce compartiment aux formes étranges. La mèche de gouvernail pénètre dans cette salle par en dessous et est entraînée par un engrenage denté en forme de quart de cercle de près de deux mètres de rayon, lui-même actionné par un moteur à vapeur à deux cylindres, de plus de trois mètres de large sur un mètre de long. Ce moteur ne possède pas de chaudière, mais il est relié à la salle des machines principale par une conduite de vapeur très bien isolée et faisant dix centimètres de diamètre. En cas d'urgence, une roue de gouvernail permet de commander directement le moteur. On y trouve aussi un tuyau porte-voix, ainsi que des téléphones ordinaires et de secours qui permettent à la passerelle de pouvoir communiquer avec l'homme présent à la barre en presque toutes circonstances. Ce compartiment contient également une barre de fortune, une paire de lourdes poulies reliées à des cordes et à des câbles destinées à actionner la mèche du gouvernail d'un côté à l'autre au moyen d'un grand treuil. Il est préférable d'utiliser l'un des treuils d'amarrage à vapeur présents sur le pont, mais si les chaudières à vapeur du navire ne peuvent plus délivrer de pression, quatre marins peuvent diriger le navire manuellement en utilisant ce treuil (un plan de ce compartiment ainsi que des cabines de cette partie arrière de l'entrepont se trouve Chapitre Seize, page 410, de même qu'au sein de l'Annexe 9 : Documents destinés aux joueurs, page 638).

26 L'équipement de réfrigération, pour la chambre froide. Ce compartiment dégage une forte odeur d'ammoniaque et il est rempli de réservoirs,

Vue du centre en coupe verticale

0
16 mètres
cheminée
passerelle extérieure
passerelle de navigation
claire-voie de la salle des machines
pont des embarcations
mess
cuisines
mess
chambre froide
machine réfrigérante
cale d'entrepont
salle des machines
ligne de flottaison
ligne de flottaison
réservoir n°2
chaudière bâbord
cale inférieure n°3
tunnel de l'arbre d'hélice



de gaines, de cadrans et de jauges, de tuyaux de vapeur venant de la salle des machines, de conduites d'eau de mer, de conduits d'aération vers le pont supérieur, etc.

27 La cabine du capitaine. Un téléphone classique et un téléphone de secours y sont installés.

28 Le bureau du capitaine. Un bureau et quelques étagères contiennent des livres et des documents sur la navigation, le droit maritime, le climat polaire, l'histoire, etc. Il y a ici aussi deux téléphones, l'un classique et l'autre de secours. Le coffre-fort du navire se trouve dans cette pièce. Une armoire fermée à clé contient une boîte à pharmacie ainsi qu'une petite sacoche de médecin qui renferme du matériel médical, chirurgical et de premiers soins, adapté au traitement d'une douzaine de blessures graves. Cependant, dans le cadre de ce long et périlleux voyage, les assureurs de cette entreprise ont exigé que ces soins soient prodigués sous la responsabilité d'un médecin plutôt que celle du capitaine. Le docteur Lansing a été embauché pour le voyage, augmentant l'effectif normal de la *Gabrielle* d'une personne supplémentaire.

Le coffre-fort contient plusieurs documents importants (tels que les volumes précédents du journal de bord), 3000 $ en liquide (principalement en billets verts de 10 $ et 20 $, mais également 500 pièces en argent de 1 $), un flacon contenant 120 comprimés de sulfate de morphine, une petite bouteille de laudanum (teinture alcoolique d'opium servant à calmer les douleurs), deux revolvers calibre .38 Special et une boîte de 50 cartouches calibre .38 Special. Le capitaine et le second possèdent tous deux la combinaison. À noter qu'il y a un autre coffre dans la cabine de l'armateur (n°30).

29 La salle radio. On y trouve des postes radios à ondes courtes et longues. Les commutateurs téléphoniques primaires se trouvent dans cette cabine, ainsi bien sûr qu'un téléphone. Plusieurs grosses batteries au plomb-acide stockées dans un robuste coffre peuvent fournir plusieurs heures de courant pour les transmissions d'urgence. Dans la mesure où ce navire ne dispose que d'un seul opérateur radio à bord, cette pièce est équipée d'un système d'alarme automatique qui fait résonner une sonnette dans la cabine de l'opérateur, ainsi que sur la passerelle de navigation et dans cette salle, si l'équipement radio détecte le signal Morse 'a' à plusieurs reprises (point–trait). Ce système automatique est sujet à des défaillances. Il va parfois se mettre en route sans aucune raison, et peut aussi très bien ne pas détecter un signal de détresse réel, mais c'est toujours mieux que rien. C'est également depuis cette pièce que l'on actionne l'antenne de radio détection (l'ancêtre du radar, qui permet, en balayant les alentours du navire d'ondes radios, de détecter les obstacles et leur direction).

30 La cabine de l'armateur. Rarement utilisée en temps normal, cette cabine a été transformée en bureau et laboratoire pour l'expédition Starkweather-Moore. L'équipement de grande valeur et les appareils fragiles sont stockés ici durant le voyage vers l'Antarctique. Un petit coffre est installé dans un placard. C'est dans cette pièce que l'on trouvera souvent Starkweather et Moore lorsqu'ils seront éveillés. Un téléphone est présent.

Le coffre contient le revolver Webley calibre .455 de Starkweather et ses munitions lorsqu'il est à bord, ainsi que tout objet que les responsables de l'expédition désireraient garder en lieu sûr (tels que les armes des investigateurs particulièrement indisciplinés). Starkweather, Moore et le capitaine possèdent tous trois la combinaison de ce coffre.

31 La passerelle de navigation. Les téléphones classiques et de secours (fonctionnant sans électricité), le télégraphe moteur (ou transmetteur d'ordres) et les tuyaux porte-voix qui arrivent ici permettent aux officiers de quart de diriger le navire. La corne de brume, le sifflet et les feux de navigation sont actionnés depuis cette pièce ; l'habitacle du compas et la roue de gouvernail (ou barre) du navire occupent le milieu du compartiment. Le « loch » indique la vitesse du navire, tandis que le cadran de l'indicateur d'angle affiche l'angle du safran (la partie immergée) du gouvernail par rapport à la quille du navire. Des râteliers et des armoires sur les murs contiennent tout un ensemble de pavillons (nationaux et de signalisation), trois jeux de pavillons de sémaphore, deux pistolets de signalisation avec leurs cartouches éclairantes, cinq grosses fusées pyrotechniques, des sondes à main (des lignes équipées d'un plomb) pour mesurer la profondeur de l'eau, trois paires de jumelles, deux lampes de signalisation à main, six torches électriques, deux extincteurs manuels, et quelques autres pièces d'équipement de petite taille.

32 Cabine des cartes. Le journal de bord du navire est tenu ici ; un téléphone est installé. La machine à sonder (bathymètre) commandée d'ici peut mesurer la profondeur jusqu'à 100 brasses (183 mètres) lorsque le navire est en mouvement, à l'aide d'un filin muni d'un lest déroulé automatiquement à partir de la quille du navire.

Au fond de la pièce se trouvent six carabines à verrou de calibre .30-06, cadenassés à un râtelier à l'aide d'une chaîne passée dans leurs pontets (la garde métallique entourant la gâchette). Un coffre à combinaison, verrouillé et situé à proximité du râtelier, contient douze boîtes de 25 cartouches de calibre .30-06. Le capitaine et le second disposent de la clé du cadenas et de la combinaison du coffre.

Les cales

Les cales ne communiquent pas entre elles. Pour passer d'une cale à une autre, il est nécessaire de remonter sur le pont principal. Pour descendre dans les cales de l'entrepont, on emprunte une échelle verticale ; de l'entrepont vers chaque cale inférieure, on emprunte une simple échelle enfermée dans un tube métallique mesurant un mètre de diamètre. Durant le voyage, tous les panneaux d'écoutilles sont en place – aussi bien ceux fermant l'accès à l'entrepont que ceux menant aux cales inférieures. Ces panneaux sont construits à partir de lourdes poutres, de bois épais et de toile goudronnée, et ils sont presque aussi solides que le pont qui les entoure. Ils servent de plancher solide pouvant supporter d'importantes charges, et l'on ne peut les déplacer que grâce aux treuils et aux mâts de charge du pont.

Les cales ne disposent pas d'un éclairage permanent ; à la place on utilise des torches électriques reliées à de longues rallonges. Ces torches sont constituées d'un réflecteur de 45 cm de diamètre protégé par une solide grille métallique et contenant quatre ampoules de 200 watts. Des crochets à l'arrière de ces lampes permettent de les fixer en hauteur dans les cales. Seize torches électriques de ce type sont disponibles.

Le compartiment réfrigéré (la « chambre froide ») ne possède pas d'écoutille donnant sur le pont ; il est chargé et déchargé via une ouverture de plus de 3,50 mètres de large découpée dans la cloison le séparant de la cale n°4 de l'entrepont.

Une fois chargées pour le voyage vers l'Antarctique, les cales de la *Gabrielle* sont loin d'être pleines. Leur contenu est détaillé ci-dessous.

Cale n°1 : La cale de l'entrepont contient l'équipement lourd de l'expédition : les tracteurs chenillés adaptés aux conditions polaires, les générateurs et les appareils pour faire fondre la glace. La cale inférieure n°1 est presque entièrement vide ; elle ne contient que les réservoirs d'oxygène, solidement arrimés et protégés par un lattis de fardage.

*(**NdT** : lattes de bois qui sont réparties dans les interstices entre des objets pour qu'ils ne tapent pas l'un contre l'autre durant les tempêtes).*

Cale n°2 : La cale de l'entrepont contient l'un des Boeing (le *Shackleton*), dont les ailes sont démontées au niveau des nacelles moteur, et le nez démonté en avant du cockpit. L'appareil est soigneusement arrimé au pont, le sommet de sa gouverne frôlant tout juste les 3,70 mètres de hauteur. Les deux caisses contenant les ailes mesurent chacune près de 9 mètres de long sur 4,50 mètres de large, et reposent à plat sur le sol de chaque côté de l'avion. Les hélices et les moteurs ont également été retirés et sont rangés dans de grandes caisses arrimées le long des cloisons, en compagnie du nez de l'avion et de deux caisses contenant des moteurs et hélices de rechange. Dans la cale inférieure, trois couches superposées de bidons de 200 litres se dressent avec un air inquiétant ; les rangées sont séparées par des planches de fardage de 2 cm sur 15. Les fûts contiennent de l'essence, du

Vue en coupe de la cale n° 2

lubrifiant et (pour l'un d'entre eux) de l'alcool à usage industriel.

Le monoplan Fairchild de l'expédition (le *R.F. Scott*) est perché au sommet de la couche supérieure de fûts d'essence, avec ses ailes repliées vers l'arrière ; il est maintenu en place par de lourds câbles, des crochets, des chaînes et des cordes. Seuls quelques-uns des fûts de la couche supérieure peuvent être ouverts (en dévissant leurs bouchons de remplissage) sans l'intervention des grues du navire.

Cale n°3 : La cale de l'entrepont accueille la majorité de l'équipement réservé aux campements et aux attelages de l'expédition. Traîneaux, tentes, outils, lampes et cordes sont sanglés sur des palettes ou arrimés hors du passage. Bien que le panneau fermant l'écoutille vers la cale inférieure soit en place, rien n'a été déposé sur celui-ci. La cale inférieure n°3 contient la lourde rampe de déchargement en bois préfabriquée qui sera utilisée pour décharger tout le matériel sur la barrière de Ross.

Cale n°4 : La cale de l'entrepont et la cale inférieure contiennent chacune un Boeing supplémentaire (l'*Enderby* et le *Weddell*), avec leurs hélices, moteurs et extrémités d'ailes démontés et arrimés. Contre la cloison arrière de la cale de l'entrepont, à bâbord, une sorte de petite mais très solide cabane en bois d'à peine deux mètres cinquante de côté a été construite ; elle est entourée de sacs de ciment. Un lourd cadenas en bloque l'ouverture ; le second Turlow en possède l'unique clé. À l'intérieur, sur un lit de sable, repose une caisse de dynamite.

Cale n°5 : La cale de l'entrepont abrite les chiens. La cale inférieure contient des cloisons préfabriquées, une réserve de planches et du matériel destiné à la construction du camp de base.

En plus de la nourriture destinée à l'expédition une fois qu'elle sera parvenue en Antarctique, la chambre froide contient aussi les vivres « ordinaires » pour l'équipage et les explorateurs tant qu'ils sont en mer. Le compartiment est divisé en deux zones : un espace de congélation et un grand espace de réfrigération.

Autres informations sur le navire

Au-dessus de la passerelle de navigation se trouve la passerelle extérieure, avec deux ailes s'étendant de chaque côté ; une marquise de toile peut être montée sur une armature pour protéger du soleil les occupants de ce niveau. Par beau temps, le navire sera manœuvré de cet endroit grâce à un poste contenant un compas, un télégraphe moteur (ou transmetteur d'ordres), des téléphones, des tubes à voix, et autres instruments installés dans des coffres protégés, ainsi qu'une corde permettant d'actionner le sifflet à vapeur. La grosse lampe de signalisation du navire est installée ici, ainsi qu'un inclinomètre (servant à mesurer l'inclinaison longitudinale du navire, que l'on appelle la gîte) sur chaque aile de la passerelle. Les pavillons de signalisation sont déployés à partir d'ici (ils sont contenus dans un coffre fixé contre le garde-corps).

Le canon lance-amarres (aussi connu sous le nom de « Lyle gun »), qui ressemble à un petit mortier de la Guerre Civile, est monté ici. Un lourd coffre d'acier verrouillé, étanche et garni de liège, contient six sacs d'une demi-livre (environ 225 grammes) de poudre noire destinée à lancer les amarres, pesant chacune plus de 8 kilos. Un autre coffre verrouillé contient une boîte de 25 amorces à percussion pour la mise à feu du canon, les six projectiles, la « bouée culotte » (bouée sur laquelle est attachée une culotte en toile, destinée à faciliter la récupération des naufragés), et divers équipements auxiliaires.

Quatre lignes de cordages légères, de plus de 500 mètres chacune, sont lovées en glènes (rouleaux) dans des caisses situées à proximité, prêtes à être lancées par le canon ; deux caisses supplémentaires sont stockées dans la réserve du bosco ou maître d'équipage (compartiment n°25). Un autre filin de plus de deux centimètres de diamètre et de plus de 450 mètres de long est enroulé sur un gros treuil manuel installé juste à côté pour remonter la bouée culotte. Dans les faits, il est impossible de tirer avec précision sur quoi que ce soit avec le canon lance-amarres.

Les 18 bouées de sauvetage du navire, équipées de lampes étanches, sont rangées sur deux râteliers sur cette passerelle. Ces bouées sont dotées d'une petite fusée en cuivre, qui s'allume automatiquement 30 secondes après avoir été jetée à l'eau, et brûle pendant 45 minutes. 18 autres bouées, sans lampes, sont fixées au bastingage en divers endroits du navire.

Des boîtiers situés à la proue et à la poupe du navire contiennent chacun un téléphone classique ainsi qu'un téléphone de secours (sans électricité). Un téléphone supplémentaire se trouve dans la vigie (traditionnellement appelé nid-de-pie, mais aussi nid-de-corbeau sur les navires polaires comme la *Gabrielle*).



Un peu de vocabulaire nautique

Au vent : Côté du navire (ou d'un objet) faisant face au vent.
Bâbord : La gauche du navire, lorsque l'on regarde vers la proue
Barre : Organe de commande du gouvernail (roue de gouvernail).
Bosco : Maître d'équipage ; petit officier de l'équipage.
Déplacement : Poids du navire dans différentes conditions de chargement (le port en lourd représentant la charge maximum transportable).
Filin : Une corde.
Gaillard d'avant : Superstructure à la proue accueillant des cabines.
Jauge : Volume intérieur du navire.
Machines : Système de propulsion du navire, fonctionnant à la vapeur et alimenté par du mazout (ou fioul lourd) ou du charbon servant de combustible aux chaudières, couplées à un moteur qui entraîne l'arbre de l'hélice.
Pavillon de signalisation : Pièce d'étoffe rectangulaire ou triangulaire hissée dans la mâture ou à la poupe d'un navire, pour indiquer sa nationalité, l'autorité présente à bord, son appartenance à une compagnie commerciale, ou pour communiquer un message en signalisation maritime.
Poupe : Partie arrière du navire (où se trouve l'étrave).
Proue : Partie avant du navire (où se trouve l'étambot).
Sous le vent : Côté du navire (ou d'un objet) faisant dos au vent.
Télégraphe moteur : A ne pas confondre avec un télégraphe classique terrestre. C'est ce que l'on appelle un « transmetteur d'ordre » à bord d'un navire, soit la fameuse roue à cadran surmontée d'un levier que l'on peut voir dans nombre de films et que le capitaine ou un officier actionne pour indiquer aux opérateurs en machine le sens et l'allure requise : avance toute, avance lente, STOP, arrière lente, arrière toute, etc. Une petite cloche résonne à chaque mouvement du levier pour signaler le changement d'ordre.
Tribord : La droite du navire, lorsque l'on regarde vers la proue.

Chapitre 5 : En mer

11 septembre - 18 octobre 1933

Où la Gabrielle prend la mer, les investigateurs consolident leurs connaissances de l'Antarctique, traquent un saboteur et franchissent la « Ligne », devenant des « sujets de Sa Majesté Neptune ».

Cap au sud, enfin. Après des années de planification suivies de mois de préparation matérielle.
Le reflet de la lune sur l'eau, la brise évoquant les aventures qui nous attendent, puis la tempête, la mer bouillonnante, et par-dessus les hurlements du vent, le tintement apaisant de la cloche du bateau qui égrène les heures… Le vent, qui s'atténue enfin pour se réduire à un murmure, et le toussotement à peine audible du moteur, assouvissant notre ardent désir de voyage, nous portant vers des terres nouvelles où la richesse, la gloire et le pouvoir ne signifient plus rien…

– R.E. Byrd, Journal de bord, 13 octobre 1928.

En quelques mots...

Ce chapitre traite de la première étape du périple de l'expédition vers le sud, d'abord jusqu'à Panamá puis à travers l'Océan Pacifique jusqu'à Melbourne, en Australie. Le voyage est tout sauf ennuyeux. Comme les membres de l'expédition vont bien assez tôt le constater, il reste fort à faire avant d'atteindre la Glace.

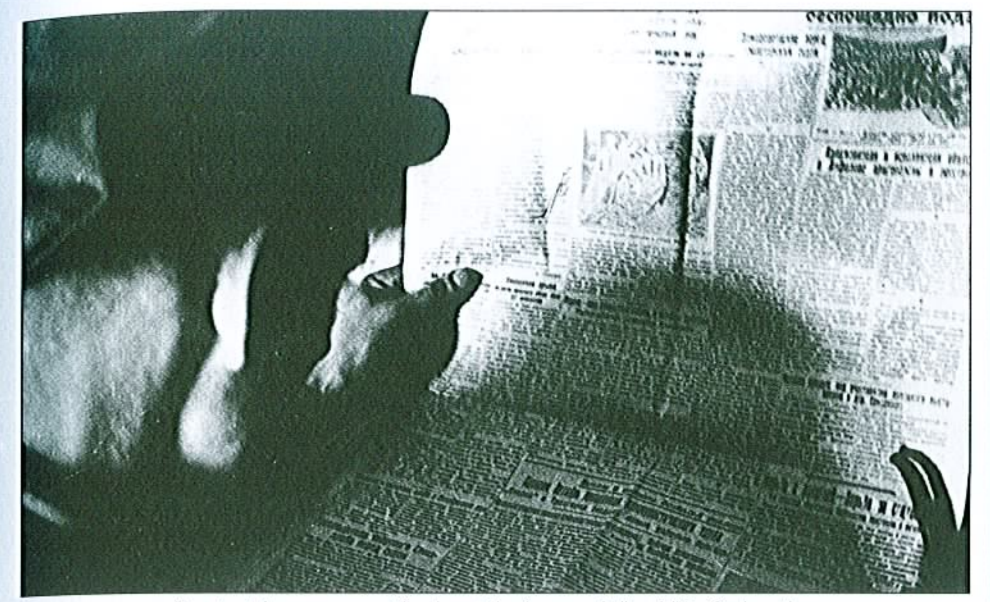
Néanmoins, après le rythme effréné des deux semaines précédentes, les premiers jours en mer ressemblent à une idyllique croisière touristique. Aucun événement inhabituel ne survient au cours du trajet vers Panamá, laissant aux investigateurs de nombreuses occasions de faire plus ample connaissance et de sympathiser avec les autres membres de l'expédition.

Pendant cette première partie du voyage, le gardien peut laisser les investigateurs se remettre des épisodes new-yorkais et en profiter pour faire apparaître la personnalité d'autres membres de l'expédition et de certains membres d'équipage. En particulier, le capitaine Vredenburgh et le second Turlow sont amenés à jouer un rôle important lors des prochains chapitres et cette période serait propice à leur introduction sur fond de routine quotidienne. Pour la description des officiers, reportez-vous à l'Annexe 5 : Caractéristiques des personnages non joueurs.

Les problèmes reprennent lorsque la *Gabrielle* pénètre dans les eaux du Pacifique. Le steward Henning, engagé par Danforth pour faire échouer l'expédition, s'attelle à commettre une série de discrets sabotages. Les investigateurs doivent le démasquer et l'arrêter avant qu'il ne mette un terme définitif à l'expédition et même, ils peuvent le craindre, à leurs vies. Les explorateurs sont entravés dans cette tâche par l'équipage qui, sous l'influence subtile de

Le sabotage débute déjà dans le port de New York





Dans toute la presse on peut lire des articles à propos de l'expédition Starkweather

Henning, se montre méfiant et superstitieux à l'égard des membres de l'expédition.

Lorsque le navire atteint finalement Melbourne, Henning est mort ou aux arrêts. Les investigateurs doivent passer quelques jours au port, le temps que l'expédition remplace l'équipement détruit ou perdu, puis il sera temps de mettre enfin le cap au sud, vers la glace.

Le saboteur

Adam Henning est steward à bord de la *Gabrielle*. Il a été engagé par Paul Danforth afin d'empêcher, par tous les moyens possibles, l'expédition Starkweather-Moore d'atteindre l'Antarctique. Il est fermement résolu à mener à bien cette mission.

La motivation de Henning trouve son origine dans la rancune qu'il entretient à l'égard de James Starkweather. En effet, le steward tient ce dernier pour responsable du décès de son frère Allan, survenu lors d'une ascension alpine. Cette excursion avait été mise sur pied par Starkweather en 1926. Bien que la haine de Henning ne soit pas suffisante à elle seule pour le pousser à passer à l'acte, elle l'a rendu très réceptif à la proposition que Danforth lui a soumise à New-York, et il se consacre dorénavant à la chute de Starkweather.

Note au gardien : *puisque Starkweather n'a rencontré Allan que quelques heures avant sa mort, il n'y a que 01 % de chance pour qu'il se souvienne ne serait-ce que de son nom.*

Henning est un homme intelligent mais sans pitié, disposant de l'argent de sa famille pour agir et de temps pour élaborer un plan efficace. Il croit que l'homme qui l'a engagé pour ce travail agit pour le compte d'Acacia Lexington, se représente la riche femme d'affaires comme une alliée invisible et se voit déjà récompensé lorsqu'ils seront, elle et lui, de retour aux États-Unis.

Il n'a aucun scrupule mais reste néanmoins prudent ; il est vindicatif mais certainement pas déséquilibré. Il endommagera le navire par tous les moyens à sa disposition, notamment par le feu, tant qu'il peut s'en tirer sans être blessé ni repéré. Il fera de son mieux pour ne pas être accusé de meurtre ou d'incendie criminel, mais en revanche il se montre totalement indifférent au sort des autres personnes présentes à bord.

Vue d'ensemble

Henning a eu le loisir d'analyser en détail le fonctionnement de l'expédition et de choisir la meilleure façon de procéder. Son plan s'agence en plusieurs phases.

- Il cherche à rendre l'équipage méfiant envers Starkweather et les autres membres de l'expédition en répandant des rumeurs. Une telle ambiance de suspicion gênera les investigations des personnages et il deviendra d'autant plus difficile de prendre Henning sur le fait. De plus, le fait de décharger ainsi sa rancœur auprès de ses compagnons d'équipage lui est d'un certain soulagement.
- En sabotant avec soin l'équipement dans les cales, Henning espère stopper Starkweather en s'exposant à un minimum de risques. Des dégâts sévères mais suffisamment discrets pour que la découverte en soit retardée jusqu'à l'arrivée de l'expédition sur la banquise condamneront cette dernière à rebrousser chemin. Il sera alors impossible de revenir avant l'année suivante.
- En outre, Henning souhaite humilier personnellement James Starkweather en le faisant passer pour un pitre incompétent. Il hésite quant à la meilleure façon d'y parvenir. Le scénario comprenant l'empoisonnement des chiens et le sabotage de la chambre froide du navire a été élaboré à cette fin. Mais face au calme et à la détermination affichés par Starkweather, ces méfaits vont contribuer à exposer le saboteur plutôt qu'à causer du tort à l'explorateur.

1 - Rumeurs à New York

Le saboteur est déjà à pied d'œuvre avant même le départ de l'expédition : il répand des rumeurs (visant Starkweather) parmi les



Adam Henning

33 ans, steward et saboteur en quête de vengeance

APP	10	Prestance	50 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	13
Santé Mentale	56

Compétences

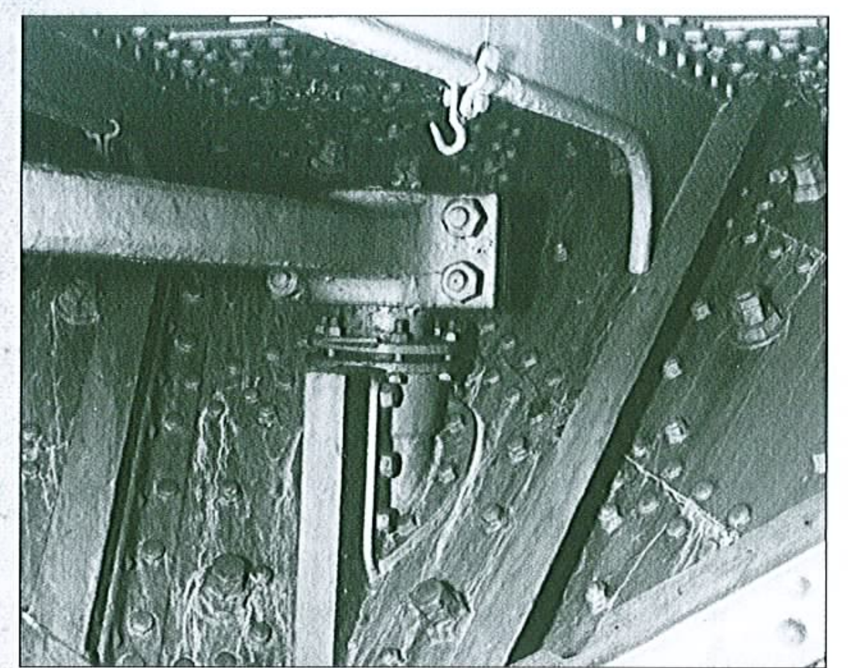
Athlétisme	40 %
Baratin	45 %
Comptabilité	24 %
Conduite	40 %
Crédit	40 %
Discrétion	30 %
Dissimulation	25 %
Écouter	50 %
Métiers :	
- Explosifs	10 %
- Restauration	35 %
- Serrurerie	10 %
Navigation	35 %
Négociation	30 %
Persuasion	20 %
Premiers Soins	40 %
Psychologie	40 %
Trouver Objet Caché	30 %

Langues

Anglais	65 %
Français	10 %

Armes

• Fusil à verrou calibre 30.06 dégâts 2D6 + 4	35 %



Les endroits sensibles du navire sont particulièrement explosés au sabotage

membres de l'équipage. Il déterre de vieilles anecdotes et retrouve des articles de journaux dont il s'arrange pour qu'ils soient découverts inopinément par l'équipage et fassent le tour des quais. Il reste ainsi insoupçonnable dans un premier temps ; plus tard, lorsque les rumeurs se seront généralisées, Henning pourra intervenir directement dans les débats sans risquer de se faire remarquer.

Henning a également dérobé plusieurs objets utiles à ses futurs sabotages dans les entrepôts de l'expédition et les a dissimulés à bord du navire.

La campagne de diffamation débute à New York, dans les bars du front de mer. Henning commence à raconter à la cantonade que Starkweather porte la guigne, que les choses tournent systématiquement mal dès qu'il se trouve dans les parages. Les comptes rendus des échecs rencontrés par Starkweather dans le passé que l'on peut retrouver dans les journaux sont suffisamment nombreux pour appuyer ces affirmations, et très vite les allégations de Henning sont allégrement colportées par le bouche à oreille.

La mort de Douglas renforce le malaise ; il devient encore plus palpable après l'incendie de l'entrepôt sur les quais.

Lorsque le navire prend le large, les marins sont déjà quasiment convaincus que Starkweather porte la poisse – ou du moins qu'il a des ennemis déterminés à se débarrasser de lui. Henning n'a alors plus besoin d'intervenir : la malchance de Starkweather est désormais de notoriété publique.

2 - Sabotage

La stratégie prudente mise en place par Henning consiste à endommager le matériel de l'expédition de façon irrémédiable mais discrète, contraignant toute l'équipe à faire demi-tour lorsque les dégâts seront découverts. Le saboteur a emporté à bord deux fioles d'acide sulfurique, achetées grâce aux fonds fournis par Danforth. Il compte verser l'acide dans les moteurs, les radios et tous les mécanismes comportant des pièces mobiles. Le liquide attaquera le métal, le bois et le tissu, et rendra inutilisables les véhicules. Henning veut éviter d'être pris : les dégâts doivent donc être discrets et passer inaperçus lors des rondes.

Henning entame la détérioration systématique des équipements le troisième jour du voyage, alors que la routine s'installe doucement à bord.

Il ne dispose que de quelques occasions pour accéder discrètement aux cales du navire. Il doit donc travailler rapidement une fois à l'intérieur. Il concentre ses efforts sur les équipements essentiels et qu'il peut facilement atteindre. Il sait qu'il dispose d'un temps confortable devant lui et il ne veut pas que ses méfaits soient découverts trop tôt, s'ils le sont. Les dégâts ne sont pas visibles au premier coup d'œil. Le temps que le navire atteigne Panamá, Henning a déjà endommagé plusieurs appareils importants, mais il est prudent : tous les dégâts sont internes, et ne peuvent être découverts sans une inspection minutieuse.

Le planning de sabotage et les équipements endommagés par Henning sont résumés dans l'encadré ci-contre.

3 - Le coup de grâce

Une fois Panamá laissé derrière eux, après quatre jours de navigation, la SS *Gabrielle* franchit l'équateur. Le capitaine Vredenburgh organise une fête pour célébrer l'événement. Henning profite de la confusion qui règne pour saboter la chambre froide du navire, gâchant ainsi une grande partie des denrées périssables. Starkweather refuse de faire demi-tour, et Henning empoisonne alors une partie des chiens de l'expédition. Constatant que cela ne suffit toujours pas à stopper l'expédition, il se tourne vers des mesures plus radicales.

Cependant, l'empoisonnement des chiens de traîneau fait prendre conscience de la présence d'un saboteur à bord du navire. Lorsqu'une traque s'organise pour le neutraliser, Henning réalise qu'il sera désormais privé d'occasions de pratiquer des sabotages discrets. Il conçoit alors un dispositif incendiaire de fortune à l'aide du carburant aéronautique et des détonateurs qu'il a dérobés, et prévoit de l'actionner lorsque le navire sera à quai à Melbourne. Un incendie suffisamment important devrait mettre un terme définitif à l'expédition, tout en permettant à l'équipage (et donc à Henning) de s'en sortir sain et sauf.

La traversée des océans

La fête de départ

La SS *Gabrielle* quitte New York City dans l'après-midi du 11 septembre 1933 et navigue

sans heurt vers le sud en suivant la côte Est. Une sensation d'étrange liberté s'empare des membres de l'expédition Starkweather-Moore. Enfin, leur voyage commence : ils laissent à terre quantité de problèmes et s'élancent vers l'aventure. Malgré les nombreux mystères entourant les événements des derniers jours, l'atmosphère est chargée d'une excitation palpable.

Après coup, il est difficile de se rappeler qui a fait sauter le premier bouchon, mais une heure après le départ, dès que le navire a franchi la limite des eaux territoriales, le champagne coule à flot au sein du mess des officiers dans lequel s'est rassemblé l'ensemble des explorateurs. Starkweather et Moore, le sourire jusqu'aux oreilles, portent des toasts à l'avenir et à la bonne fortune de l'expédition. Peter Sykes anime la fête de vieux chants de baleiniers de Terre-Neuve rythmés par un orchestre de cuillères et de marmites, et se propose d'en apprendre les paroles à qui le souhaite. Les voyageurs les plus expérimentés régalent leurs camarades des récits de grandes aventures passées auxquelles ils ont participé et de désastres dont ils ont été témoins.

La fête se poursuit jusqu'au soir, lorsque le cuisinier débarrasse la pièce afin d'y dresser la table pour le dîner. Les membres du groupe disposent d'une heure avant de prendre le repas, servi sur de longues tables disposées dans les mess. Après quoi ils ont à nouveau quartier libre.

Le bateau progresse avec sérénité sur les eaux de l'Atlantique. Le tangage du navire sur les vagues reste modéré bien que perceptible ; il est accompagné du ronronnement léger, régulier et plutôt apaisant des moteurs situés sous le pont. Tout le monde est certes un peu chancelant dans les premiers temps, mais au bout de quelques heures chacun trouve son équilibre et le mouvement du bateau semble alors naturel.

Le calendrier de sabotage de Henning

Du 14 au 18 septembre, Henning endommage discrètement certains équipements. Il prend garde à passer inaperçu (et d'ailleurs aucun marin de quart ne le surprend quand il descend dans les cales) et ne laisse aucune trace de son action qui soit détectable par une inspection de routine. Il veille également à ne pas forcer de serrure ou de sangle, et à ne pas arracher de clous, évitant notamment de toucher au contenu des caisses.

De ce fait, seule une inspection minutieuse permet de remarquer les sabotages : les investigateurs qui cherchent à découvrir les méfaits de Henning doivent expressément spécifier qu'ils inspectent l'intérieur des caisses ou obtenir une réussite spéciale à leur test de **Trouver Objet Caché** pour découvrir les dégâts.

Reportez-vous au plan des ponts dans le chapitre Quatre-B, décrivant l'organisation de la *Gabrielle*, pour une description des cales, leur emplacement et leur contenu détaillé.

Le 14 septembre, en milieu d'après-midi : Henning, chargé de remonter des aliments pour le dîner, pénètre dans la cale d'entrepont n°3. Il en profite pour verser quelques gouttes d'acide sulfurique à l'intérieur de chacune des deux grosses radios de camp fixe. Les deux appareils deviennent inutilisables. Un test de **Métier : électricité** puis un second de **Métier : mécanique** sont nécessaires pour les réparer, à condition de disposer des pièces de rechange et des outils appropriés.

Le 15 septembre au petit matin : Henning pénètre dans la cale d'entrepont n°3 pour y chercher de quoi préparer le petit-déjeuner ; en parallèle il verse quelques gouttes d'acide sulfurique à l'intérieur des quatre petites radios portatives. Les conséquences sont identiques à celles décrites pour les radios de camp au paragraphe précédent.

Le 15 septembre, en milieu d'après midi : Henning pénètre dans la cale d'entrepont n°3 pour y chercher de quoi préparer le dîner ; il en profite pour verser de grandes quantités de sel et de chlore dans les bidons contenant les produits de développement photographique. Les réactifs deviennent immédiatement inutilisables. Un test réussi de **Chimie** permet d'identifier la nature du problème, mais il est impossible d'y remédier et les produits doivent donc être remplacés.

Le 16 septembre, au petit matin : Henning pénètre dans la cale n°1, pont inférieur, et desserre les vannes des bouteilles d'oxygène qu'il peut atteindre. La pression de 10 des 35 bouteilles commence à chuter, et à la nuit tombée elles sont vides et doivent être remplacées ou à nouveau remplies.

Le 16 septembre, dans l'après-midi : En cette journée particulièrement chaude, Henning apporte des boissons fraîches aux membres de l'expédition qui assistent au cours de Miles portant sur la maintenance des aéroplanes. Il assiste à la fin du cours puis s'attarde après le départ des autres. Il fragilise à l'acide les attaches des sangles qui maintiennent les caisses des moteurs de rechange solidement arrimées contre la coque, avant de sortir et de refermer la cale. Dès que la mer sera forte, les moteurs se détacheront et seront balancés dans tout le compartiment. Ce sabotage est le plus difficile à déceler : une réussite spéciale sur un test de **Trouver Objet Caché** est nécessaire, même si les investigateurs examinent tout particulièrement les taquets d'attache et les caisses. Idéalement, le gardien ne devrait pas permettre aux investigateurs de découvrir ce sabotage avant la fin de la violente tempête survenant durant le Chapitre Six.

Le 18 septembre, en fin de soirée : Henning pénètre dans la cale d'entrepont n°1 et verse le reste de l'une de ses fioles d'acide dans les valves de remplissage d'huile des trois générateurs électriques à essence de 300 watts. Ces appareils sont dorénavant inutilisables : s'ils sont mis en route, après une minute ou deux de fonctionnement, ils commencent à chauffer et à fumer anormalement puis s'arrêtent en grinçant ou s'emballent avant de prendre feu. Un test réussi de **Métier : mécanique** permet d'identifier l'origine du dysfonctionnement, mais également de réaliser que les générateurs ne peuvent être réparés que par un professionnel. Ils devront être remplacés.

Vie quotidienne à bord de la Gabrielle

La *Gabrielle* n'est pas l'un de ces luxueux paquebots qui sillonnent les océans du globe. Les cabines sont exiguës, offrant tout juste assez de place pour les occupants, leurs couchettes et un minimum de bagages. Les compagnons de chambre sont entassés à deux ou trois par cabine, sur d'étroits lits superposés. Les tabourets et les chaises sont rapidement réquisitionnés pour les mess, où on leur trouve un meilleur usage.

Les salles de bain sont tout aussi spartiates et il n'y pas une seule baignoire à bord du navire. Les stewards assurent la blanchisserie, mais sont dans l'impossibilité de répondre aux demandes particulières : il est préférable de garder les vêtements délicats rangés durant toute la traversée.

L'équipage est présent partout sur le navire ; très sociable, il se mêle aux explorateurs et se confond même parfois avec eux. Malgré leur tempérament chaleureux, les marins sont dans l'ensemble peu instruits. Il leur est en outre difficile de cacher qu'ils considèrent les explorateurs comme des intrus dans leur univers. La plupart des membres de l'équipage se montrent plutôt bavards, mais d'autres se contentent d'observer et ne font montre d'aucun geste amical. Il plane même, de temps à autre, un étrange sentiment de malaise, comme si les explorateurs faisaient l'objet de suspicion ou de peur.

Les investigateurs qui réussissent des tests de **Psychologie** réalisent que cette défiance est réelle et largement partagée. Elle est particulièrement forte chez les marins et les mécaniciens, mais ne semble pas affecter les officiers. Les hommes refuseront de détailler leurs inquiétudes aux membres de l'expédition, et les investigateurs qui pensent à interroger un officier se voient simplement répondre que « l'équipage est superstitieux. Ces hommes pensent que vous jouez de malchance. »



Henry Vredenburgh

55 ans, capitaine de la SS *Gabrielle*

APP	12	Prestance	60 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	17	Agilité	85 %
FOR	09	Puissance	45 %
TAI	09	Corpulence	45 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées

Impact	aucun
Points de Vie	12
Santé Mentale	90

Compétences

Athlétisme :	
- natation	40 %
Baratin	35 %
Comptabilité	45 %
Conduite	40 %
Conteur	70 %
Crédit	35 %
Droit (maritime)	40 %
Écouter	30 %
Médecine	20 %
Métier :	
- électricité	20 %
- mécanique	30 %
Navigation	70 %
Négociation	67 %
Orientation	45 %
Persuasion	50 %
Premiers soins	65 %
Psychologie	60 %
Trouver Objet Caché	55 %
Vigilance	80 %

Langues

Anglais	60 %
Espagnol	25 %
Tagalog	35 %

Armes

- Revolver cal.45 — 35 %
  dégâts 1D10 + 2
- Carabine cal.30-06 — 45 %
  dégâts 2D6 + 4

Contrairement à l'équipage, le capitaine et les officiers du bord ont un comportement amical, sans jamais se départir de leur professionnalisme. Le second Turlow est en charge de la gestion des affaires courantes à bord ; il a donc toutes les chances d'avoir à intervenir si des événements imprévus surviennent durant le voyage. Il supervise aussi les exercices d'évacuation à bord des canots de sauvetage. Il est également à même d'expliquer les petites péripéties de la vie à bord, comme le tristement célèbre « signal d'alarme » : une petite cloche attachée à la radio du navire et censée sonner quand le récepteur détecte un signal de détresse. Elle s'acquitte efficacement de cette tâche, mais a par ailleurs une fâcheuse tendance à sonner suite à d'autres sollicitations, comme les messages de salutation des vaisseaux croisés en mer ou encore les crépitements électriques causés par la foudre.

La SS *Gabrielle* ne transporte ni prêtre ni aumônier à son bord. Le capitaine Vredenburgh préside un court office chrétien dans le mess des officiers chaque dimanche matin. Un grand nombre de membres de l'équipage et de l'expédition y assistent.

Le train-train quotidien

Dès le matin du mardi 12 septembre, le lendemain du départ, la vie de l'expédition s'organise selon une routine bien huilée, qui n'est pas sans rappeler celle des deux semaines passées à quai. Les encadrés « La vie de l'expédition en mer » et « L'emploi du temps du navire » permettent de comparer ces journées à celles de l'équipage.

Les investigateurs disposent de temps libre entre les repas et le soir. Les autres membres de l'expédition lisent, bavardent, jouent aux cartes, apprennent à jouer de la guitare et d'autres instruments, écoutent la radio ou des disques dans l'un des salons, etc. L'accès à certaines parties du navire est cependant interdit : les cales sont vérouillées, et il est demandé de ne pas entrer dans la salle des machines lorsque la *Gabrielle* est en mer. Ces salles mises à part, les passagers sont libres d'explorer le navire, tant qu'ils ne gênent pas les membres d'équipage.

L'ennui ne constituera pas un réel problème. Le professeur Moore a trouvé le moyen d'y remédier.

Formation en pleine mer

Moore souhaite que chaque explorateur devienne aussi familier que possible avec les conditions de vie en Antarctique avant d'y débarquer. Il a demandé à quelques-uns des spécialistes que compte l'expédition de profiter de la traversée pour donner des conférences ou dispenser des cours dans leurs champs d'expertise respectifs. Sans être obligatoires, ces cours sont néanmoins vivement recommandés. Les sessions commencent immédiatement après le départ et se poursuivent pendant toute la durée du voyage. L'encadré « Les bienfaits de l'enseignement » page 116 offre des détails supplémentaires sur ces cours.

Peter Sykes, le guide polaire, enseigne à de petits groupes comment monter, démonter et réparer le matériel de campement. Les cours durent une heure ou deux chaque matin et se déroulent au sein du mess des officiers. Aux mêmes heures, le docteur Greene prodigue des leçons de premiers soins et de médecine dédiées aux affections que l'on rencontre en milieu polaire dans le laboratoire et bureau de l'expédition.

Les frères Sorensen enseignent chaque après-midi la confection de raquettes, la réparation et l'entretien des skis, ainsi que les bases des principes de sécurité de l'escalade. Pendant ce temps, Patrick Miles aborde la maintenance aéronautique dans la cale d'entrepont n°2.

Gregor Pulaski et Enke Fiskarson permettent aux explorateurs intéressés de faire connaissance avec les chiens et leur enseignent les





C'est sur la glace que les chaussures faites artisanalement montreront leur qualité



Paul Turlow

33 ans, capitaine en second de la SS *Gabrielle*

APP	11	Prestance	55 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	11	Connaissance	55 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 1D4
Points de Vie	14
Santé Mentale	50

Compétences

Athlétisme	40 %
- natation	55 %
Comptabilité	10 %
Écouter	50 %
Métier :	
- électricité	25 %
- mécanique	35 %
Navigation	55 %
Négociation	40 %
Orientation	40 %
Premiers soins	40 %
Psychologie	25 %
Sciences de la vie :	
- Histoire naturelle	35 %
Trouver Objet Caché	60 %
Vigilance	45 %

Langues

Anglais	55 %
Espagnol	30 %

Armes

• Bagarre dégâts 1D3 + 1D4	50 %
• Revolver cal.45 dégâts 1D10 + 2	30 %
• Carabine cal.30-06 dégâts 2D6 + 4	40 %

La vie de l'expédition en mer

Le petit-déjeuner est pris entre 8 et 9 heures. Un petit tableau noir est installé dans les deux mess. Chaque matin, on peut y trouver la position du bateau en longitude et latitude, les heures de lever et coucher du soleil, les prévisions météorologiques, ainsi que toutes les tâches à accomplir et les enseignements proposés pour la journée.

Le cuisinier ne sert pas de déjeuner à table le midi, mais des sandwichs et autres mets froids sont mis à disposition de 12 à 13 heures dans les deux mess. M. Starkweather prend son thé tous les jours au mess des officiers à 16 heures. Enfin, le repas du soir est servi à 20 heures.

Plusieurs fois par semaine, James Starkweather et le professeur Moore transmettent au reste du monde des « communiqués de l'expédition », remplis d'informations dispensables sur la vie quotidienne à bord de la *Gabrielle*. Ces émissions amusent la plupart des explorateurs, qui en font circuler des versions satiriques dans les salons du navire, provoquant l'hilarité générale.

Les repas sont servis collectivement, « comme à la maison », dans de grosses marmites que les stewards apportent de la cuisine. L'expédition est séparée en deux groupes. Starkweather, Moore, les scientifiques les plus âgés et les femmes présentes mangent dans le mess des officiers, en compagnie du capitaine et de ses officiers. Leurs repas sont pris dans une atmosphère sereine, avec de la vaisselle en porcelaine et des couverts en argent, et ils s'achèvent sur un digestif et un cigare. La vingtaine de membres de l'expédition restants se retrouve dans le mess de l'équipage, à l'arrière du rouf, où l'on mange avec des couverts tordus et de la vaisselle ébréchée dans une ambiance conviviale et bruyante.

L'emploi du temps du navire

Par tradition, les activités à bord d'un navire sont divisées en quarts. On compte trois quarts pour chaque période de 12 heures : de 0 à 4, de 4 à 8 et de 8 à 12.

Le second prend en charge les quarts de 4 à 8 – c'est-à-dire de 4 à 8 heures du matin et de 16 à 20 heures. Le lieutenant (immédiatement inférieur hiérarchiquement) prend en charge les quarts de 0 à 4, tandis que ceux de 8 à 12 sont du ressort du troisième officier. Le commandant de bord ne prend pas de quart ; le quatrième officier remplace les trois autres par roulement, ainsi qu'en cas de maladie ou de blessure.

Les officiers mécaniciens suivent une organisation similaire : le chef mécanicien ne prend pas de quart, et les charpentiers, maître d'équipage, magasinier et commis sont en général de quart durant la « journée ».

La nuit, les officiers de quart sont généralement réveillés ou, s'ils sont déjà debout, simplement avertis une demi-heure avant leur prise de quart. Ils se présentent cinq minutes avant l'heure, en compagnie des autres membres de leur quart. L'équipe en fin de quart quitte généralement son poste cinq minutes après la fin de celui-ci.

Une équipe composée d'un quartier-maître et de trois marins est présente à chaque quart. Normalement, le quartier-maître sera à la barre, un ou deux marins à la vigie et les autres occupés à diverses corvées. Cinq ouvriers machines sont également de service à chaque quart

Les repas sont servis à l'équipage à 7 h 30, 11 h 30 et 19 h 30.

Les cales sont inspectées au moins une fois par semaine par le second et le charpentier. Hormis lors de ces inspections, elles sont généralement verrouillées. Seules trois personnes disposent des clés en permanence : le capitaine, le charpentier et l'officier de quart. La chambre froide, qui contient les denrées périssables utilisées pour la cuisine du bord, fait exception car l'intendant possède lui aussi la clé des lieux.

rudiments de l'attelage et de la sécurité en traîneau.

Douglas Halperin donne des leçons de navigation aérienne et le professeur Albermarle des conférences sur la météorologie antarctique. Louis Laroche enseigne la radiocommunication et les bases du code Morse. Gilmore et O'Doul inculquent les principes de l'assemblage et de l'utilisation de la foreuse de Pabodie et des fondeuses à glace.

Le professeur Griffith prodigue un cours magistral en « géologie et histoire de l'Antarctique », tandis que le professeur Moore en personne donne des conférences retraçant la découverte et l'exploration de ce continent.

Le contenu des séances d'enseignement évolue de jour en jour, au bon vouloir des professeurs, et les horaires varient, mais chaque cours est proposé à de multiples reprises. Les investigateurs qui souhaitent donner des leçons de leur cru sont les bienvenus. Il leur suffit pour cela d'en informer le professeur Moore, ou simplement d'inscrire leur propre annonce sur le tableau noir prévu à cet effet le matin même.

Au fil du voyage, le programme des enseignements évolue, couvrant des disciplines plus larges et parfois plus fantaisistes. D'ici à ce que le navire accoste à Melbourne, le docteur Greene aura mis en place un surprenant cours de danse de salon, Samuel Winslow tentera de monter un quartet de chansonniers, et de petites figurines de papier plié comme celles dont David Packard enseigne la confection auront fait leur apparition un peu partout sur le bateau, au grand désespoir de ce dernier.

Changement de temps

Une semaine de navigation sépare New York du canal de Panamá. À mesure que la *Gabrielle* progresse vers le sud, dépasse la Floride et pénètre dans les eaux turquoise de la mer des Caraïbes, le temps change. Finies les soudaines bourrasques glacées de l'Atlantique Nord ; l'air est maintenant chargé d'humidité, chaud et oppressant, et la pluie, qui ne s'abat plus que tous les deux ou trois jours, est tiède et limpide.

En un mot, c'est une période idyllique. Les seuls qui semblent ne pas l'apprécier sont les chiens. Il ne se passe pas une heure sans qu'on ne les entende gémir et hurler. Leurs plaintes résonnent étrangement à travers le navire, mêlant des notes de tristesse et de désorientation.

Le bateau contourne la pointe orientale de Cuba le 15 septembre. D'épaisses frondaisons de palmiers émergent de la jungle qui s'étale au-delà des falaises rocheuses et défilent en silence de chaque côté du navire, presque à portée de main. Un destroyer à quatre cheminées de l'U.S. Navy les salue au loin. La *Gabrielle* lui répond de trois coups de sifflet à vapeur.

Cette nuit-là, la radio annonce que le *Tallahassee* de Lexington est arrivé à Panamá. Starkweather reçoit la nouvelle dans un silence glacial.

La *Gabrielle* met trois jours et trois nuits supplémentaires à traverser la mer des Caraïbes. Des amas de nuages parcourent le ciel, déversant de courtes mais fréquentes ondées. Les levers et couchers de soleil consistent en explosions soudaines de poussière d'or ; des odeurs de lys et d'épices exotiques affleurent en permanence derrière le piquant salé des embruns.

Le navire arrive à Colón au matin du 19 septembre 1933. Reportez-vous à la carte du canal de Panamá pour une description de celui-ci et des principales curiosités de la traversée.

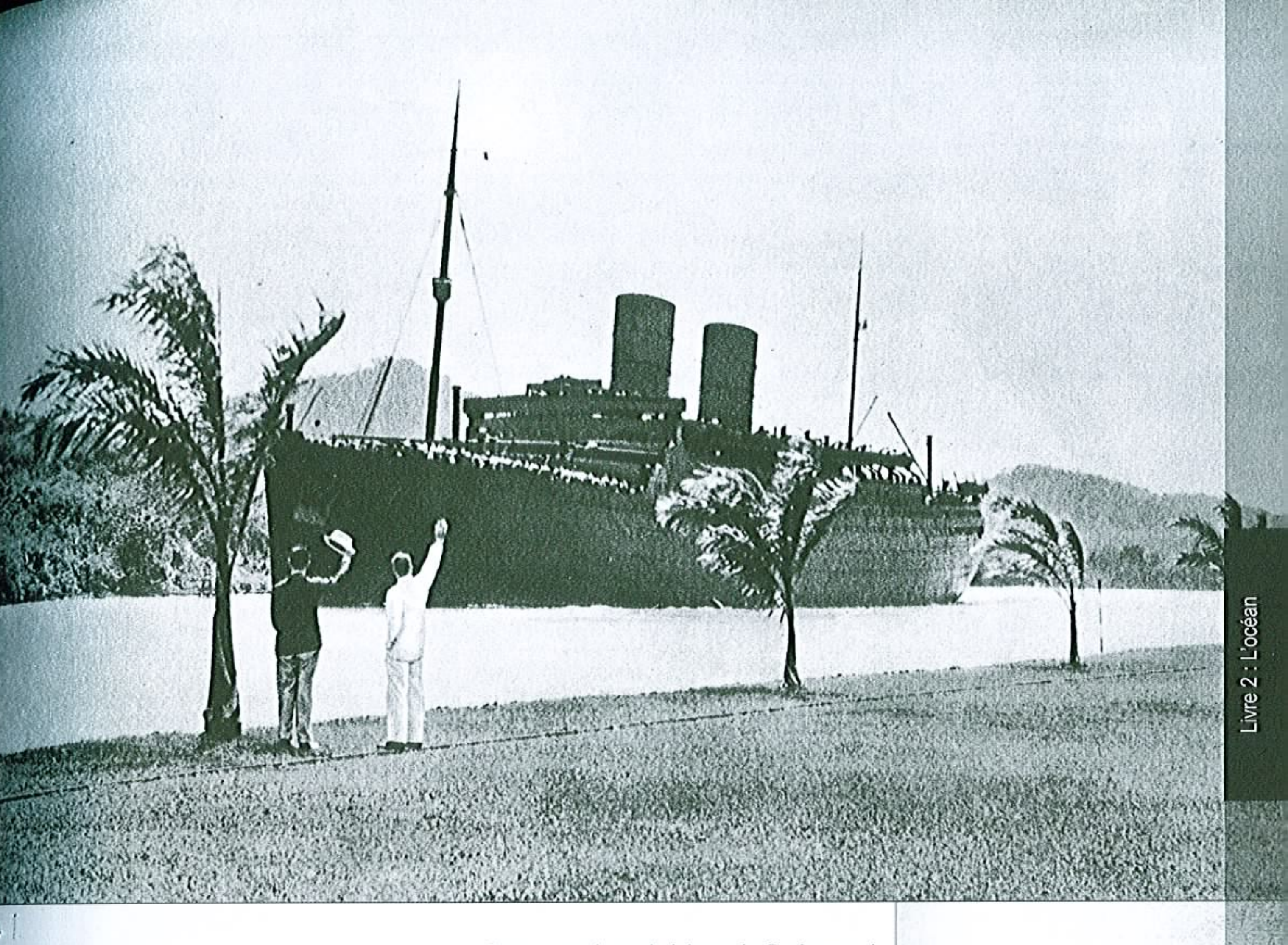
Les bienfaits de l'enseignement

Les investigateurs qui assistent aux cours improvisés donnés à bord de la *Gabrielle* acquièrent d'importantes notions sur des sujets très utiles, voire tout bonnement vitaux. Pour chaque semaine de cours suivie, un joueur peut faire un test sous son **INT** qui, s'il est réussi, lui permet de gagner 1D6 % dans la compétence. Considérez que chaque investigateur dispose de 2 à 5 semaines durant lesquelles il peut suivre l'enseignement de ses pairs. Lorsqu'il devient évident que le navire est la cible de sabotages, Moore risque d'interrompre les sessions de cours.

La compétence étudiée ne peut pas augmenter de plus de 10 % de cette façon, et ne peut pas non plus dépasser 25 %. Même si leur compétence n'a pas été augmentée, les investigateurs qui passent une semaine ou plus à étudier un sujet devraient indiquer sur leur feuille de personnage qu'il leur est familier. Cela pourra les aider plus tard.

Voici certaines des compétences pouvant être augmentées (la plupart sont nouvelles et décrites dans l'Annexe 9, page 638) :

Instructeur et discipline	**Compétence** (précisions)
Sykes, habillement et matériel polaire	**Survie (milieu polaire)** (tenues polaires, masque à oxygène)
Greene, premiers soins en Antarctique	**Premiers Soins, Survie (milieu polaire)** (températures extrêmes, haute altitude)
Sorensen, skis et raquettes	**Survie (milieu polaire)** (déplacement, sécurité)
Sorensen, techniques d'escalade	**Athlétisme : escalade** (utilisation de cordes et autre matériel)
Miles, aviation	**Métier : mécanique aéronautique** ou **Conduite**
Pulaski et Fiskarson, traîneau	**Conduite : traîneau** (maniement du traîneau et des chiens)
Halperin, navigation aérienne	**Orientation** (navigation en vol, anomalies liées à la proximité du pôle)
Albermale, météorologie antarctique	**Sciences de la Terre : météorologie** (climats caractéristiques, évolution des tempêtes)
Laroche, radio	**Métier : opérateur radio** (inclue le code Morse)
Gilmore et O'Doul, maniement de foreuse	**Conduite (foreuse de Pabodie)**
Griffith, géologie antarctique	**Sciences de la terre : géologie** (état des connaissances et perspectives)
Moore, exploration antarctique	**Sciences humaines : histoire** (expéditions précédentes, problèmes rencontrés)
Starkweather, maniement de la dynamite	**Métier : explosifs**
Greene, danse de salon	**Pratique artistique : danse de salon**
Packard, pliage de papier	**Pratique artistique : origami**



Panamá

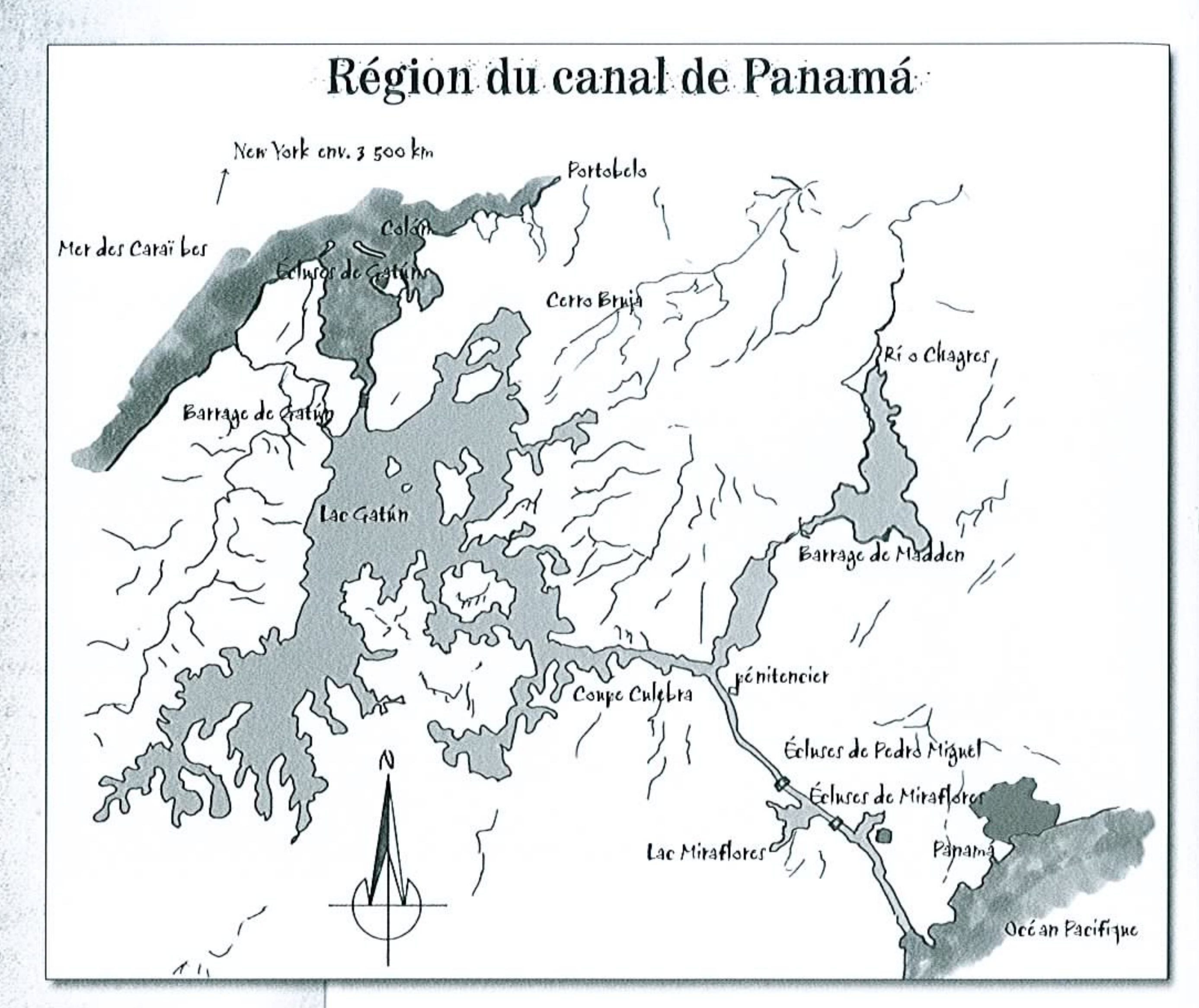
Tout le canal n'était qu'un émerveillement sans fin. Je n'aurais pas imaginé une telle beauté, même en rêve. Je m'attendais à y voir l'empreinte de l'homme : une terre creusée et mutilée... Quelle ne fut pas ma surprise ! La région tout entière n'est qu'un jardin et ne semble jamais avoir été autre chose.
– *R. Halliburton, New Worlds to Conquer, 1929.*

Les rivages de Panamá et leur jungle luxuriante, parsemés çà et là de bâtiments et de fortifications grises, semblent se refermer sur la *Gabrielle*. À la lisière de la jungle, la ville de Colón, à hauteur de laquelle le canal débouche sur la mer des Caraïbes, semble minuscule et somnolente. Des bateaux de pêche oscillent paisiblement sur les eaux de la baie et les sinistres enceintes et pièces d'artillerie des forts surplombant le canal semblent déplacés dans ce tableau idyllique.

Pendant plus d'une heure, le capitaine Vredenburgh maintient le navire au large, à l'abri des brise-lames disposés dans les eaux calmes et profondes de la baie de Colón. Cette attente permet au pilote du canal de monter à bord, amené par une petite vedette des douanes battant pavillon américain. L'homme, un grand Noir jamaïquain d'une trentaine d'années prénommé Quentin, vérifie les papiers du navire et monte sur la passerelle de commandement, où il demeure pendant toute la traversée du canal.

Le passage des trois écluses de Gatún prend presque une heure. Les machines du navire tournent au ralenti et les hommes d'équipage, désœuvrés, musardent au bastingage en regardant s'approcher les deux paires de portes gargantuesques de la première écluse, chacune de 45 mètres de large et de 20 mètres de haut hors de l'eau. Elles sont situées de part et d'autre d'un mur central qui délimite deux voies de navigation parallèles menant jusqu'au lac Gatún. Un quai bétonné borde les bassins des écluses de chaque côté. Des rails et des câbles électriques courant le long de ces quais sont destinés à alimenter les locomotives électriques de halage surnommées « mules », fabriquées par General Electric. Elles sont utilisées par paires, à la fois pour remorquer le navire et pour le guider le long des trois écluses en le maintenant dans l'axe. De petits remorqueurs entraînent le navire vers la mâchoire d'acier béante, avant que la double porte ne se referme. On entend les cris de l'équipage, et des cordes sont jetées aux éclusiers sur le quai.

De grands câbles de remorquage sont attelés aux deux imposantes locomotives électriques noires et bicéphales, apparemment très puissantes, qui attendent de chaque côté du bassin bétonné. Lorsque les vannes sont ouvertes et que l'eau du lac Gatún s'engouffre dans le chenal, les locomotives vrombissent et grondent en gravissant les rails en pente raide et courbe qui bordent l'écluse, maintenant la *Gabrielle* stable et dans l'axe face aux remous. Durant toute cette phase, les machines sont au ralenti. Elles ne sont relancées qu'une fois



que le niveau de l'eau a atteint une hauteur suffisante pour que les portes suivantes soient ouvertes. Le navire avance alors lentement vers l'écluse suivante. Il faut environ 15 minutes pour élever le navire de 10 mètres au-dessus du niveau de la mer, avant qu'il ne puisse glisser sur environ 300 mètres jusqu'au sas de l'écluse suivante. Les portes se referment alors derrière lui et l'eau monte à nouveau. La procédure est répétée trois fois.

Enfin, avec un sifflement, l'écluse libère le navire dans le lac Gatún. La journée qui s'ensuit est une lente progression à travers les eaux tranquilles du lac entouré de jungles épaisses, parsemée de rencontres avec d'autres géants des mers remontant le canal en direction de l'Atlantique. Des oiseaux aux couleurs éclatantes surgissent tels des éclairs à travers le feuillage dense tandis que des hordes d'alligators se dorent au soleil sur les berges. La brise intermittente porte une odeur lourde et sucrée de plantes en décomposition. La présence humaine se fait discrète… ici le haut pilier d'un émetteur radio, là une clairière où se dresse le pénitencier régional.

Après avoir remonté le Río Chagres, le navire arrive en vue de la coupe Culebra, une profonde entaille creusée dans les collines alentour. Ces élévations marquent la ligne de partage des eaux entre les bassins Pacifique et Atlantique. Les parois de roche nue défilent en rangs serrés sur des kilomètres, ornées seulement de guirlandes de vignes et d'arbustes, dont les plus proches semblent presque à portée de main. À peine la tranchée franchie, le navire pénètre dans l'écluse de Pedro Miguel, qui doit l'abaisser jusqu'au niveau du lac Miraflores, long de moins de deux kilomètres, avant de descendre de nouveau à l'aide de deux dernières écluses et de se jeter dans l'océan. Routes et habitations se font plus nombreuses. Des embarcations de plaisance constellent les berges du canal et des groupes d'enfants aux cheveux noirs agitent la main au passage de la *Gabrielle*. La jungle a perdu du terrain, remplacée par de vastes étendues de gazon ponctuées de massifs de fleurs éclatantes. Lorsque le navire émerge du chenal et pénètre dans la baie de Balboa, les passagers présents sur les ponts supérieurs peuvent distinguer les contours de Panamá City plus au sud, et au-delà l'étendue sombre et agitée du Pacifique.

La *Gabrielle* jette l'ancre pour la nuit dans la baie. Les lumières de la garnison militaire et, en arrière-plan, celles de la ville elle-même émettent une lueur vive au-dessus des flots et permettent d'y entrevoir des toits de tuiles rouges entourés de pelouses et d'arbres bien entretenus. Panamá City est bien plus importante que Colón. Quelques privilégiés parmi les passagers et membres d'équipage ont la possibilité de descendre à terre, mais la majorité

est contrainte de rester à bord. Starkweather tient à repartir aux premières lueurs de l'aube : « Pas de temps pour le tourisme ! » décrète-t-il.

De petits bateaux se collent au flanc du navire dans la soirée, proposant des fruits frais, de l'eau et quelques articles de luxe. Ceux qui le souhaitent peuvent acheter souvenirs, cigares, friandises, vêtements et autres objets aux locaux enjoués. Au matin, une barge apporte des monceaux de fruits tropicaux à bord pour compléter les provisions du navire. Ils sont entreposés dans la cale n°3.

Le 21 septembre, le bateau repart à toute vapeur en direction du sud, dans l'océan Pacifique. À midi, toute terre a déjà disparu de l'horizon.

Destination Melbourne

Seulement quelques heures après que la Gabrielle se soit élancée sur les eaux du Pacifique, le temps commence à s'altérer. La mer devient forte et agitée, sous un plafond de nuages tourbillonnants et changeants. Le vent tourne sans cesse, frappant par bourrasques. La pluie menace, comme si un orage pouvait éclater à tout moment, prêt à surgir de nulle part.

Le navire file à une vitesse régulière de 11 nœuds, dans une mer qui se refraîchit. La proue claque sans répit contre les vagues, projetant des gerbes d'embruns et répercutant une vibration sourde le long de la coque. Le tangage du bateau s'intensifie, ce qui incommode les scientifiques à l'estomac sensible, tel le professeur Albermarle, contraignant ceux-ci à se précipiter vers le bastingage sous le vent. Les investigateurs devraient réussir un test d'**Endurance** + 10 % pour ne pas avoir le mal de mer. Voyez l'encadré « Mal de mer » ci-contre.

Les plaintes des chiens redoublent. Ils n'apprécient guère la grosse mer.

Les cours se poursuivent comme avant, mais le roulis du navire gâche quelque peu l'atmosphère de vacances qui prévalait. Etant donné que toute personne qui tente une sortie sur le pont se retrouve immédiatement rapidement trempée jusqu'aux os par des gerbes d'eau tiède et salée, les cours auparavant dispensés à l'air libre se tiennent à présent dans l'un des salons.

Les choses s'améliorent après deux jours de grosse mer. Vers midi le 24 septembre, les bourrasques se calment peu à peu et finissent par disparaître, tandis que la surface de l'océan s'égalise et devient presque étale.

Passer la Ligne

Cet épisode est destiné à animer le voyage. Il peut être joué rapidement, ou ignoré si le gardien le désire. Cependant le Baptême de la Ligne offre à Henning l'opportunité de provoquer des dégâts supplémentaires dans le navire, et il n'y manquera pas.

Si le gardien choisit de ne pas jouer cet épisode dans son intégralité, Henning procède comme décrit dans la partie « Une odeur très désagréable » ci-dessous. Les dégâts occasionnés dans la chambre froide ne sont pas détectables avant la matinée qui suit la cérémonie.

Chuchotements dans la nuit

Le retour du beau temps remonte le moral des explorateurs, mais l'équipage semble y être insensible. En dehors de leurs heures de service, les hommes dévisagent les scientifiques avec des mines impassibles ou se regroupent dans les coins pour discuter à voix basse, avant de se disperser brusquement. On peut apercevoir des groupes de marins transportant à travers le navire des paquets emballés, évitant ostensiblement les investigateurs. S'ils sont interrogés à ce sujet, les officiers de pont se gardent bien de répondre.

Cette mise en scène est destinée à impressionner les investigateurs n'ayant jamais voyagé. Les personnages ayant déjà navigué au sud de l'équateur devraient quant à eux être pris à part par le gardien qui leur expliquera qu'un « Baptême de la Ligne » se tiendra le

Mal de mer

Certains facteurs physiques et psychologiques se combinent pour causer ce mal assez désagréable. La principale composante physique en est la nausée, provoquée par la discordance entre les informations transmises par l'oreille interne et par la vue. Cette discordance survient lorsque le navire est ballotté par de fortes vagues et la houle. Perte des repères et de la coordination motrice accompagnent souvent cet état nauséeux. La composante psychologique provient souvent d'un sentiment d'anxiété lorsque le sujet appréhende d'être malade, se traduisant par un symptôme psychosomatique. Combinées, ces deux composantes produisent des effets pouvant aller d'une légère gêne à des vomissements, voire à une immobilisation quasi-totale. Ces symptômes peuvent se faire sentir sur une durée qui va de quelques heures à plusieurs jours. Tout personnage souffrant du mal de mer voit ses **compétences sensorielles et d'action affligées d'un malus de -20 %**.

Le degré de tangage et de roulis conditionne l'apparition de cette affection (avec la force du vent en échelle de Beaufort) :

Conditions	Test pour s'en remettre
Mer calme à modérée (force 0 à 3)	**Endurance** + 10 %
Brise (force 4 à 5)	**Endurance**
Vent frais à grands frais (force 6 à 7)	**Endurance** – 10 %
Coup de vent à Fort coup de vent (force 8 à 9)	**Endurance** – 20 %
Tempête à Violente tempête (force 10 à 11)	Reussite spéciale en **Endurance**
Ouragan (force 12)	Reussite critique en **Endurance**

Le gardien peut également souhaiter tenir compte du « déplacement » du navire (voir le Chapitre Quatre-B) : par tranche de 10 000 tonnes, on se passera du test à + 10 %, puis de celui sous l'**Endurance** normale, etc. Ainsi, plus le navire est lourd, mieux il supporte le vent et les tempêtes. Concrètement, personne à bord de la *Gabrielle* (qui pèse plus de 10 000 tonnes) ne devrait avoir besoin de réaliser de tests de mal de mer tant que la mer est calme, modérée ou secouée par une simple brise : le « déplacement » du navire atténue le tangage des mers les plus calmes.

Le gardien doit demander un test d'**Endurance** au moins une fois toutes les douze heures. Un échec signifie que le mal de mer est prolongé, la pénibilité de l'affection évoluant avec la force des vagues.

Il est à noter que les personnages ont une chance d'acquérir leur « pied marin » à chaque fois qu'ils réussissent un test sous leur **Endurance** durant un épisode de gros temps. Pour y parvenir, il est nécessaire de réussir un second test, cette fois d'une compétence de perception visuelle : **Trouver Objet Caché** ou **Vigilance**, au choix du joueur. Le pied marin doit alors être noté sur la feuille de personnage. Dès lors qu'un investigateur a acquis cette capacité, il ne peut plus être malade que durant les épisodes les plus violents : tempêtes et ouragans.

jour suivant. Ils sont priés de participer activement et de ne pas vendre la mèche aux membres du groupe moins expérimentés.

Les investigateurs se partagent en deux catégories : les « dignitaires », qui ont d'une façon ou d'une autre passé le baptême lors d'un précédent voyage, et les « néophytes » qui ne l'ont pas encore passé. Le gardien doit déterminer qui entre dans chacune de ces deux catégories et préparer l'épisode en conséquence. Vous trouverez les détails du Baptême de la Ligne dans l'encadré page 122.

L'arrivée du messager

Le soir du 24 septembre, environ une heure après le coucher du soleil, les moteurs du navire s'arrêtent soudainement. Peu après, la corne de brume mugit trois fois. Scientifiques et explorateurs se précipitent sur le pont pour voir ce qu'il se passe.

Tous les projecteurs de la *Gabrielle* sont braqués vers la proue du navire. Là, illuminé par le faisceau des lampes, un personnage apparaît dans un tourbillon d'écume et se dirige à grandes enjambées vers la passerelle.

L'homme porte un accoutrement fantasque constitué d'un lourd manteau orné de brandebourgs, de nombreux rubans, de feuilles d'or et d'argent, et d'une perruque de longs cheveux verts tressés en arrière d'un style désuet. Un test de **Trouver Objet Caché** est nécessaire pour identifier cette soudaine apparition comme l'assistant du chef mécanicien, Pacquare, dans un rôle fort éloigné de sa sévérité habituelle. Il se tourne vers un marin qui se tient là.

Davy Jones (Pacquare) : Holà, Dignitaire ! Je demande la permission de monter à bord, au nom de Sa Majesté !

Marin : Ça alors, mais... c'est Davy Jones lui-même ! Bienvenue à bord, monsieur !

Davy Jones : Merci. Où puis-je trouver votre capitaine ?

Marin : Par là, monsieur. (Il désigne la passerelle) Il vous attendait.

Pacquare / Davy Jones marche énergiquement vers la passerelle, serrant contre lui une serviette de cuir usée. Regardant droit devant lui, il hurle d'une voix de stentor « Vous, là ! Faites place au messager du Roi ! » à quiconque se trouve en travers de son chemin.

Une fois sur la passerelle de commandement, Davy Jones et la foule des curieux qui s'est formée dans son sillage sont reçus par le capitaine et l'officier de quart. Un dialogue rituel s'engage alors :

Capitaine : Bienvenue, Davy Jones.

Davy Jones : Mes salutations, capitaine. Que d'années se sont écoulées depuis notre dernière rencontre !

Capitaine : En effet, c'était à bord du SS *Selandia*.

Davy Jones : Je suis chargé par Sa Majesté le Roi Neptune de vous remettre une assignation.

Capitaine : Je serai heureux de la recevoir.

Davy Jones : (il tire un document de sa serviette et le lit avec emphase) Hum... SS *Gabrielle*, entrant dans le royaume de Sa Majesté Neptune, prenez acte. Il nous a été rapporté que plusieurs néophytes se trouvent à bord de ce navire, tous indubitablement coupables de nombreuses et abominables offenses à l'encontre de nos lois. J'ordonne

Le baptême du passage de l'équateur à bord est une expérience inoubliable



par conséquent que vous organisiez céans les préparatifs de Notre Royale Visite, afin de permettre à Notre cour de tenir audience. Les néophytes suivants devront comparaître demain midi : (inclure ici la liste des prévenus). Un sort affreux sera réservé à ceux qui tenteront d'échapper au jugement de Sa Majesté ! (Il remet sa serviette au capitaine)

Capitaine : Veuillez assurer à Sa Majesté que ces personnes se présenteront devant sa cour.

Davy Jones : Je vous remercie, capitaine. Il serait du bon vouloir de Sa Majesté que votre navire soit mis à la cape sur la Ligne demain à onze heures trente, afin qu'Il vous fasse l'honneur de monter à bord.

Capitaine : Certainement, Davy Jones.

Davy Jones : J'aurai donc le plaisir de vous revoir demain, accompagné de mon Royal Maître, Sa Majesté Neptune. Que la nuit vous soit bonne, capitaine !

Davy Jones et le capitaine se saluent en s'inclinant, puis le messager quitte la passerelle et retourne sur la proue où il se volatilise.

Le capitaine Vredenburgh inspecte la serviette et la tend au second Turlow. « Délivrez ces convocations aux néophytes à qui elles sont destinées », ordonne-t-il, « et informez l'équipage que la présence de chacun est requise demain matin sur le pont avant. »

Turlow saisit le paquet de feuilles et en remet immédiatement une à chacun des néophytes présents sur la passerelle, avant d'aller les distribuer à travers le navire. Quelques minutes plus tard, les machines de la *Gabrielle* redémarrent et le navire reprend sa course nocturne.

Vous trouverez ci-contre un exemplaire vierge de la convocation du Roi Neptune. Ce document peut être photocopié par le gardien autant de fois que nécessaire et complété avec les informations concernant chacun des investigateurs néophytes. Les « crimes » de chacun doivent y être listés avec force détails absurdes et humoristiques, et peuvent inclure (si le gardien le souhaite) des allusions à des épisodes du passé du personnage, qui auront été communiqués à Turlow par des membres serviables de l'expédition.

Starkweather et Moore, deux « dignitaires » de longue expérience, ne sont guère surpris par la visite de Davy Jones. Aucun des explorateurs les plus aguerris ne répond aux questions des néophytes. « Contentez-vous de faire ce que l'on vous dit et tout ira pour le mieux » se révèle être le conseil le plus couramment offert.

Le Tribunal du Roi Neptune

À l'aube du 25 septembre, le temps est ensoleillé et l'horizon dégagé. La mer est calme, à peine troublée par un vent de 5 nœuds venant du nord-ouest. Vers 9 heures, le Tribunal du Roi est dressé sur le pont arrière, près du gouvernail de rechange et du radeau destiné au débarquement de la cargaison, ainsi que de mystérieuses structures massives recouvertes par des bâches. Les dignitaires membres de l'équipage s'affairent toute la matinée à diverses tâches hors de vue des néophytes.

À 11 h 30, le navigateur annonce que le navire se trouve « sur la Ligne » et les moteurs sont coupés. Tous les passagers et membres d'équipage reçoivent l'ordre de se rassembler tandis que Davy Jones avance sur le pont en direction de la plage arrière, précédant une cour hétéroclite menée par le Roi Neptune en personne.

Les investigateurs qui tentent d'échapper à l'événement, et en particulier les néophytes, vont au-devant de quelques problèmes. Starkweather et Moore envoient leurs compagnons dignitaires les débusquer, avec l'aide d'un ou deux marins si nécessaire. Qu'ils soient retrouvés et ramenés devant la cour ou pas, les investigateurs qui tentent d'esquiver la cérémonie seront mis à l'écart par l'équipage pour le reste du voyage : ils devront préparer leur nourriture et faire leur lessive eux-mêmes, on leur distribuera des couverts sales et des portions réduites, et ils seront ignorés ou méprisés par les marins.

SS Gabrielle
Vous entrez dans le domaine de Neptune
Oyez néophytes !

Je décrète et vous ordonne de comparaître devant moi et ma cour dès demain afin d'être initié aux mystères de mon Empire. Sachez que si vous tentez de vous dérober, vous serez livré en pâture aux requins, baleines, têtards, crapauds et autres êtres vivants peuplant les mers, qui vous dévoreront, tête, corps et âme, à titre d'avertissement envers les pitoyables néophytes qui, à votre exemple, entreraient en mon Domaine sans invitation.

Vous êtes accusés des crimes suivants :

....

....

En conséquence de quoi, vous êtes sommé de comparaître avec obéissance et de subir mon juste châtiment

Signé :
Davy Jones,
scribe royal de Sa Majesté

Aide de jeu 5.1 : La convocation de Davy Jones

Le passage de la Ligne

Ces cérémonies anciennes et bruyantes sont avant tout l'occasion pour l'équipage de festoyer. Ceux qui ont déjà « passé la Ligne » (de l'équateur) sont appelés « dignitaires ». Ces Fils de Neptune servent d'acteurs durant la cérémonie, qui peut (sur les navires de la marine marchande) s'avérer quelquefois grossière et virile. Cependant à bord de la *Gabrielle* la présence de « civils » (et peut-être de dames) modérera quelque peu les initiatives les plus humiliantes. Starkweather, Moore, le capitaine, la plupart des officiers et des marins, et toute personne possédant une expérience de l'Antarctique ou née dans l'hémisphère sud ont déjà passé la Ligne. Le gardien devra juger s'il est vraisemblable que les investigateurs soient déjà des dignitaires, et s'ils ont alors une quelconque expérience de navigation maritime, ils pourront être invités à faire partie de la cour royale de Neptune.

Le plus ancien et le plus honorable des membres de l'équipage (officiers exceptés) est désigné pour tenir le rôle de Neptune ; son premier assistant se nomme Davy Jones. Son Altesse Amphitrite, la reine, est un jeune marin aux traits plaisants, revêtu d'algues et de cordage. Les autres membres de la cour sont le Scribe royal, les barbiers du Roi (à l'allure démoniaque), le Docteur et le Dentiste royaux, tout aussi effrayants, le Bébé du roi (l'homme d'équipage le plus gras), le Navigateur, officier de quart de Neptune, le Juge, les deux Avocats, le Diable (et son trident « électrique »), les Nymphes royales (qui forment la compagnie d'Amphitrite), les Gardes de la Police royale, etc., et enfin les Ours, qui ont pour tâche de rassembler sans ménagement les néophytes et plus généralement de les malmener.

La nuit précédant le passage de la Ligne, Davy Jones apparaîtra à bord porteur d'un message de Sa Majesté Neptune destiné au capitaine, ainsi que décrit dans l'épisode détaillé page 120.

Les convocations, présentées comme des assignations à comparaître, sont distribuées aux néophytes présents à bord. Chacun y est accusé de crimes fantaisistes en fonction de sa profession, de sa nationalité, de sa personnalité et éventuellement de son passé. En voici quelques exemples : « A osé utiliser une machine volante au-dessus de Mes mers sans autorisation », « N'a pas fait preuve de suffisamment de sociabilité en compagnie variée », « S'obstine à porter une cravate lorsqu'il est engagé dans un travail honnête » ou encore « Est totalement incompétent en coutumes et habitudes nautiques ». Le gardien est libre d'enrichir ces exemples pour les adapter à la personnalité des néophytes, non sans y saupoudrer une bonne dose d'humour ; ces crimes sont choisis par les dignitaires. Une copie vierge de la convocation est disponible page 121 sous la référence Aide de jeu 5.1.

Le jour suivant, les dignitaires auront érigé le Tribunal Royal à l'avant du pont principal. À 11 h 30, le navigateur déclarera que le navire est « sur la Ligne » et Davy Jones fera son apparition pour la seconde fois. Par l'intermédiaire d'un officier, Jones fait annoncer au capitaine que le Roi Neptune et sa suite ont été aperçus droit devant. Le drapeau de Neptune, sur lequel figure un trident, est hissé lorsque Neptune et sa cour apparaissent sur le pont (surgissant du gaillard d'avant où ils se préparaient). Les dignitaires qui ne sont pas membres de la suite du Roi se rassemblent tout autour pour assister aux festivités.

Neptune et sa Suite progressent lentement vers l'avant du navire, avec force courtoisie affectée, singeant les usages d'une cour royale. Le Roi Neptune porte une longue barbe, une couronne, un trident et tout un costume incrusté de coquillages. Ayant rejoint Davy Jones, Neptune s'exclame d'une voix grondante : « Bien, bien, quel beau navire, et quel troupeau de néophytes ! » Un officier de pont le salue et annonce avec emphase que le capitaine se tient à la disposition de la cour royale.

Le capitaine : Mes salutations de marin, Votre Majesté ; c'est un honneur de vous compter parmi nous.
Neptune : Tout le plaisir est pour moi, capitaine. Permettez que je vous présente mon Royal navigateur, qui va prendre la relève. Je suis heureux de vous retrouver, capitaine, et suis prêt pour une journée bien remplie au cours de laquelle nous allons faire de vos néophytes de dignes sujets de mon immense royaume.
Le capitaine : Puis-je attirer votre attention sur le fait que j'ai à bord plusieurs jeunes officiers et membres d'équipage n'ayant point été suffisamment longtemps dans la marine marchande pour avoir eu l'opportunité de visiter votre royaume et être intronisés dignitaires ? J'implore toute votre clémence à leur égard.
Neptune : Ah, mais je serai aussi sévère que possible, capitaine, aussi sévère que possible !
Le capitaine fait ensuite les présentations des officiers et passagers qui ont déjà passé la Ligne. Ces dignitaires peuvent s'entretenir quelques minutes avec les suivants de Neptune.
Le capitaine : Neptune, je vous remets à présent le commandement de ce navire, pour aussi longtemps qu'il vous siéra.
Neptune : Parfait, capitaine, soyez en remercié. Navigateur Royal, montez à la passerelle et dirigez le navire selon le cap prévu.

La cour Royale est escortée par l'équipage jusqu'au Tribunal et le Roi s'installe sur son trône. Après avoir décerné quelques distinctions à plusieurs marins vétérans (« Mécanicien-chauffeur Carlsson ! Avancez ! En reconnaissance de vos nombreuses années de service sur mon domaine, je vous remets la médaille de l'Ordre de la Conque Royale ! Officier de quart, remettez au chauffeur Carlsson sa conque et une bière ! »), Neptune entame un rapide discours à propos de ce « voyage aux confins de mon immense Monde-Océan ». La cérémonie d'initiation peut alors débuter et ce sont les officiers qui ouvrent le bal. Les Ours ont pour tâche de rassembler sans ménagement les néophytes, et notamment les récalcitrants. La *Gabrielle* battant pavillon suédois, tout comme son mécanicien-chauffeur, de nombreuses bouteilles de bière commencent à circuler parmi les spectateurs et les nouveaux initiés.

La cérémonie d'initiation proprement dite peut mettre mal à l'aise les personnes les plus introverties. Les néophytes doivent d'abord traverser un manchon de toile dont les parois internes sont garnies d'algues visqueuses et de matières froides et dégoûtantes impossibles à identifier. Durant leur passage, les Ours battent le manchon avec des tuyaux à incendie. Les néophytes émergent alors au beau milieu du Tribunal où, un à un, ils sont installés sur une chaise au bord d'un bassin de toile empli d'eau de mer. Parmi les épreuves les plus mémorables de cette journée, les initiés se rappelleront certainement la tonte des cheveux effectuée sur certains par le Barbier, quelques pincements et palpations du Docteur, une chute dans le bassin (du genre « chamboule-tout humain ») ou encore les petits chocs électriques administrés par le trident du Diable. Le gardien peut ajouter d'autres épreuves en imaginant le type d'humour susceptible d'être pratiqué par de frustres hommes d'équipage.

À la fin de la journée, les dignitaires nouvellement intronisés reçoivent leur certificat (qui ressemble à un diplôme, voir l'Aide de jeu 5.2, ci-contre), signé par le capitaine, Neptune et Davy Jones.

Sa Majesté Océanique
Neptune
Seigneur des Sept Mers

Qu'il soit par la présente proclamé que l'individu ci-après dénommé a manifesté de façon éclatante le mépris approprié envers les êtres qui ne naviguent pas sur Mes eaux, ou qui se complaisent à caboter le long des rivages de leur terre natale.

De la sorte, par la latitude 00°0'0" et la longitude 87°21'33", il a été purgé de ses tares de néophyte.

En conséquence de quoi, il est signalé à tous les Requins, Baleines, Sirènes, Serpents de mer, Marsouins, Dauphins, Raies, Murènes, Mulets, Homards, Crabes, Têtards, et à toute créature vivant dans les mers que :

....

A été déclaré digne de compter parmi nos fidèles Dignitaires, ayant rejoint notre bercail et été dûment initié aux mystères solennels de l'Ordre Antique des Profondeurs.

Il se voit gratifié du titre de Fils de Neptune, et peut dès lors naviguer sur Nos mers sans entrave ni empêchement jusqu'aux confins du Monde.

En vertu de quoi, en ce 25 septembre 1933, j'appose mon Royal Sceau :



Neptune, Roi des Océans, Seigneur des Sept Mers, etc.

Davy Jones, Scribe Royal de Sa Majesté. ______________________

capitaine Vrendenburgh, S.S. *Gabrielle.* ______________________

Aide de jeu 5.2 : le diplôme de Neptune



Le déroulement de la cérémonie est décrit en détail dans « Le passage de la Ligne ». Trois membres de l'équipage (Henning n'en fait pas partie) sont initiés durant ce voyage à l'instar de la plupart des membres de l'expédition. Ils sont chahutés, rasés, ridiculisés dans la bonne humeur, puis on leur donne à manger et à boire, ainsi qu'un certificat en l'honneur de leur nouveau statut. Les dignitaires vétérans font circuler des plateaux de gâteaux, de boulettes de viande et d'autres mets accompagnés d'un copieux volume de bière. La fête qui s'ensuit se prolonge jusqu'au milieu de l'après-midi puis, alors que le soleil décline, la SS *Gabrielle* remet le cap à l'ouest.

Une très mauvaise odeur

La fête du Roi Neptune qui a lieu le 25 septembre constitue une diversion idéale et une occasion rêvée pour Henning. Durant les festivités, il met une nouvelle partie de son plan à exécution.

En début d'après midi, devant se rendre dans la chambre froide du navire, il verse une mesure d'acide sulfurique le long d'un des conduits en cuivre du système de réfrigération, puis retourne discrètement se mêler à la fête. Une demi-heure plus tard, une fissure s'est ouverte sur la surface du tuyau. L'ammoniac sous pression s'échappe dans la chambre froide, emplissant l'air d'émanations âcres et souillant la moindre nourriture exposée. Le compresseur de la chambre froide accélère son effort pour compenser la baisse de pression, mais personne n'y prend garde dans l'immédiat.



L'acide a rongé le tuyau

Les dégâts ne sont découverts qu'en fin d'après-midi. Coates, un des stewards, surgit de la cale en toussant pour donner l'alarme. La puanteur insoutenable de l'ammoniac gagne soudainement l'ensemble du navire.

Dans la confusion ambiante, le dîner est négligé. L'équipage, Starkweather et plusieurs membres de l'expédition, y compris les investigateurs qui se portent volontaires, passent plusieurs heures à nettoyer de fond en comble la chambre froide. L'odeur d'ammoniac y est épouvantable : même avec un linge mouillé sur le visage, les volontaires doivent entrer dans le compartiment en courant, avant d'en ressortir quelques courtes minutes plus tard, retenant leur souffle et clignant leurs yeux larmoyants, attrapant tout ce qu'ils peuvent pour le sortir de là. En se relayant fréquemment, les hommes récurent les murs et le sol afin d'atténuer l'impact des émanations, mais la nourriture est définitivement perdue. On ne peut la stocker à l'abri de la chaleur nulle part ailleurs. Tout ce qui n'est pas passé directement par-dessus bord doit être mangé rapidement sous peine de se gâter.

Des douze tonnes de nourriture que contient la chambre froide, presque un quart est souillé par l'ammoniac. Toute nourriture au contact de l'air, ou même contenue dans des emballages non scellés, doit être jetée. Même la quantité d'œufs de poules emportée par l'expédition est irrécupérable : ces derniers sentent si fort l'ammoniac qu'il est impossible de les ingérer. Malheureusement, la principale nourriture qui n'a pas été souillée par l'ammoniac se trouve être les tablettes de pemmican.

« Taré-de-malheur »

Tandis que le soleil se couche, le capitaine Vredenburgh entre en grande discussion avec James Starkweather sur le pont principal, devant l'entrée de la cale. Leur échange musclé résonne à travers tout le navire, en particulier aux oreilles des travailleurs fatigués et affamés.

« Il est nécessaire que nous fassions demitour, monsieur », insiste le capitaine.
« Non, capitaine ! » réplique Starkweather. « C'est hors de question ! »
« Monsieur Starkweather, nous sommes à quatre jours de navigation de Panamá City.



L'Australie, quant à elle, est à au moins deux semaines de traversée. Nous ne pouvons pas réparer les machines frigorifiques au beau milieu de l'océan, nous n'avons pas le matériel pour ça. Les provisions de votre expédition vont pourrir, monsieur. Elles seront fichues bien avant que nous ne puissions atteindre notre destination ! »

Starkweather fixe son interlocuteur d'un air sombre et renfrogné. « Nous ne pouvons pas faire marche arrière, capitaine ! » le coupe-t-il brusquement. « Nous avons déjà perdu trop de temps ! Elle dispose de plusieurs jours d'avance sur nous, nous n'en perdrons pas un de plus ! Nous rachèterons les provisions une fois à destination s'il le faut. Maintenant, pressons l'allure ! »

Fulminant, Starkweather se précipite vers la passerelle, sur laquelle il grimpe afin de composer des messages télégraphiques à transmettre par radio à Melbourne. Vredenburgh reste planté à sa place quelques instants, puis prononce calmement une simple épithète avant de le suivre.

Dans la cale, les investigateurs peuvent entendre les travailleurs commenter l'algarade.
« Il est fou », dit l'un d'eux.
« Il a totalement perdu la tête », ajoute un autre. « C'est un vrai taré-de-malheur ! »
Un troisième part d'un rire amer.

Suite à cet épisode, une bonne partie de l'équipage de la *Gabrielle* devient hostile à l'égard de l'aventurier et de ses équipiers, ce qui inclut les investigateurs. Pour les marins, James Starkweather devient « Taré-de-malheur » jusqu'à la fin du voyage, bien que personne ne se risque à employer ce qualificatif en sa présence.

Au-delà de l'équateur

Starkweather a eu le dernier mot. La *Gabrielle* se dirige à toute vapeur cap à l'ouest, vers l'Australie.

Durant les deux jours qui suivent, les passagers peuvent consommer en abondance des denrées périssables légèrement imprégnées d'une odeur d'ammoniac. Ensuite, et durant tout le reste de la traversée du Pacifique, les repas seront exclusivement composés de nourriture séchée ou en conserve.

Starkweather passe beaucoup de temps à la radio, essayant d'organiser un réapprovisionnement en Australie pour remplacer la nourriture perdue.

Le moral de l'équipage chute de jour en jour. Plusieurs hommes se plaignent à leurs officiers, arguant que Starkweather et Moore portent malchance au navire, et supportent d'une façon ou d'une autre la responsabilité de tout ce qui s'est passé. Des rumeurs suspicieuses se répandent à travers le navire. L'équipage fuit les membres de l'expédition, qui se réfugient dans les mess et autres parties communes où ils sont mal servis, voire pas du tout, durant les repas.

Les investigateurs souhaitant examiner la portion endommagée du conduit de réfrigération peuvent y accéder à tout moment. La section du tuyau où est apparue la fissure est corrodée et grêlée par l'acide utilisé par Henning. Toutefois, cette section endommagée fait moins de trente centimètres de longueur. Le reste du conduit est terni par l'âge mais intact. Si un investigateur décide d'élargir son examen aux alentours du tuyau ou réussit un test de **Trouver Objet Caché**, il remarque que le plancher en dessous du conduit endommagé est criblé de petits trous ayant l'apparence de brûlures. En outre, un test réussi d'**Intuition** ou de **Sciences formelles : chimie** permet de comprendre que les dégâts subis par le conduit tout comme les marques au sol ont pu être occasionnés par le contact avec une solution acide moyennement concentrée. Aucun autre indice ne peut être découvert à cet endroit, mais les joueurs devraient déjà pouvoir en tirer leurs propres conclusions.

Le jour des chiens

Henning, temporairement satisfait, frappe à nouveau le 28 septembre, trois jours après la fête de Neptune.

Avant que la pâtée matinale ne soit distribuée aux chiens, Henning prélève plusieurs blocs de pemmican d'une boîte entamée, les saupoudre de strychnine fournie par Danforth, puis les replace au sommet de la pile qu'utiliseront les maîtres-chiens.

Les malheureux animaux se nourrissent de ces blocs empoisonnés le matin même, nourris par Snåbjorn et Fiskarson en personne.

Vers 10 heures, les effets du poison se manifestent. Les aboiements venant du chenil situé dans la cale n°5 s'intensifient jusqu'à se muer en un concert de hurlements enfiévrés ponctué de grognements brutaux. Les investigateurs se trouvant sur le pont dans les sections centrale ou arrière du navire n'ont pas besoin de faire de test d'**Écouter** pour discerner et identifier l'origine de ce changement : les chiens sont entrain de se battre. Ils semblent s'être jetés à la gorge les uns des autres.

Quelques courts instants plus tard, un marin donne l'alerte. Pulaski et Fiskarson montent à toute vitesse l'échelle menant de leurs quartiers de la plage arrière vers le pont. Des marins qui ne sont pas de service se rassemblent autour des maîtres-chiens, curieux de savoir ce qui se passe. Ils sont plus que servis. Lorsque la trappe d'accès à la cale est ouverte, Pulaski jure violemment et Fiskarson laisse échapper un cri. La scène qui se dévoile sous le pont est effroyable.

Les cages des chiens sont fixées le long de la cloison, encastrées dans une armature en acier. C'est là que les chiens résident, et les portes ont été démontées : les animaux sont attachés par de grosses laisses en cuir, pas trop longues de sorte à ce qu'ils puissent se déplacer devant leur enclos.

Certains des chiens ont arraché leur laisse. La plupart des animaux se trouvent hors de

leurs cages, grognant et aboyant à perdre haleine, les yeux écarquillés et les babines retroussées pour montrer les crocs. Le vacarme est insupportable, de même que l'odeur. Deux bêtes sont engagées dans un violent combat au centre de la cale, tentant de se mordre et de s'arracher mutuellement la chair. Deux autres galopent frénétiquement le long des cages, chiquant et mordant leurs camarades. D'autres encore, incapables de bouger, aboient et attaquent tout ce qui s'approche suffisamment près.

Les chiens ont les flancs lacérés de méchantes plaies d'où pendent de grands lambeaux de chair et de peau. Le sol est parsemé de traînées de sang et de touffes de poils ; la fourrure des bêtes est souillée, dégoulinant de sang. Quatre chiens gisent morts, dans une flaque rougeâtre, la gorge déchirée. Certains, encore dans leur cage, se mutilent convulsivement.

Des relents âcres de sang se mêlent à l'odeur des bêtes et de leur peur pour former des effluves fétides. Les investigateurs autour de la trappe doivent réussir un test de **Résistance** contre une Intensité de 12 (voir le LdB, 6e édition française, *Les agressions sensorielles,* page 140), afin d'éviter d'être pris de nausées. La vue des souffrances endurées par les chiens coûte 0/1D2 de **SAN**, voire plus s'ils sont particulièrement attachés aux animaux. Avec un test réussi de **Trouver Objet Caché**, les investigateurs peuvent remarquer que les chiens encore debout ont du mal à se tenir sur leurs pattes : ils titubent, sont parcourus de convulsions spasmodiques. Le comportement des chiens est clairement anormal.

« Que se passe-t-il, bon sang ? » Pulaski semble ne pas en croire ses yeux. « Qu'est-ce qu'ils ont ? »
« On doit les aider », dit Fiskarson. « Je descends. »
« Non ! » siffle Pulaski, le tirant en arrière. « Et si c'est la rage ? »
« Mais regarde ! Tu les vois ? Ils ont besoin de nous ! On doit les aider ! »

Le second Turlow arrive alors, accompagné d'une poignée d'hommes. Il parcourt la cale d'un regard sombre. Il demande ce qui ne va pas avec les chiens, mais personne n'est capable de lui répondre. Un murmure épouvanté se propage parmi les spectateurs mi-fascinés mi-choqués :
« Regardez, ils ont la rage. »
« C'est la poisse de taré-de-malheur, j'vous l'dis ! »
« Fermez-là, matez qui écoute ! »
Turlow congédie les marins avec rudesse, puis il se tourne vers Fiskarson.
« J'ignore si ces bêtes sont malades ou pas », dit-il, « mais une chose est sûre, elles sont en train de s'entre-tuer là-dedans. Il est nécessaire d'abattre les plus agressifs, ne serait-ce que pour abréger leurs souffrances, et surtout pour la sécurité de l'équipage et des autres chiens. Souhaitez-vous vous en charger ? Ou vais-je devoir descendre ? »
Fiskarson cherche ses mots. Pulaski semble écœuré et furieux. « Je le ferai », lâche-t-il d'une voix traînante. « Trouvez-moi une arme. Et aidez-moi pour le nettoyage après. »
Un chien hurle. Pulaski se renfrogne un peu plus encore. « Oh, bon Dieu. Dépêchez-vous donc ! »



Turlow quitte le pont et revient rapidement muni d'un pistolet, de munitions et suivi du professeur Moore, qui se met à questionner l'assistance pendant que Pulaski charge l'arme.

L'exécution est rapide et déplaisante. Tous les chiens se mettent à aboyer et hurler à chaque fois que l'écho d'un tir se répercute à travers la cale. Pulaski tire six fois du haut de l'échelle, tuant cinq chiens. Il ne manque qu'une seule fois sa cible. L'animal blessé pousse un hurlement avant que la deuxième balle ne le réduise au silence. Assister à cette scène de carnage coûte 0/1 point de **SAN**.

Dès que cessent les coups de feu, Fiskarson saute dans la cale au mépris de sa propre sécurité afin de réconforter les animaux encore en vie. « Envoyez Olaf ! » crie-t-il, mais Snåbjorn est déjà sur le pont ; il rejoint son camarade dans la cale. En quelques minutes ils parviennent à calmer les chiens tourmentés, puis à les ramener dans leur cage sans grande difficulté.

Une équipe de matelots désignée par le second arrive en portant seaux et balais-brosses au moment même où Pulaski achève sa sinistre besogne. Le nettoyage de la soute les rend mal à l'aise : ils craignent les chiens et les maladies qu'ils pourraient attraper. Les investigateurs qui offrent leur aide, que ce soit pour maîtriser les chiens ou pour aider à frotter, sont les bienvenus. Ceux qui aident les marins dans ces tâches gagneront un surcroît de considération de leur part pour tout le reste du voyage.

Le nettoyage du chenil est une besogne tout à fait déplaisante. L'air est empuanti par les relents que dégagent les blessures mortelles. Les cadavres des chiens sont placés dans des bâches de toile goudronnée et hissés hors de la cale pour être jetés par-dessus bord. Les taches de sang et de bile doivent être épongées et rincées. Personne ne descend dans cet enfer de gaieté de cœur, et chacun craint d'y attraper quelque maladie. Durant toute l'opération, les chiens survivants se montrent extrêmement agités et bruyants.

Olaf Snåbjorn, le troisième maître-chien, est très inquiet lorsqu'il examine les chiens survivants. « Quelque chose n'est pas bon », dit-il. « Ils sont malades. » Snåbjorn dépêche un investigateur pour trouver le docteur Greene.

Toute personne présente possédant des compétences médicales peut elle aussi examiner les chiens.

Un test de **Trouver Objet Caché** réussi lors de l'auscultation des animaux révèle que deux d'entre eux (nommés Mamasan et Picardy) souffrent terriblement. Leurs muscles se contractent convulsivement, ils ne parviennent pas à se lever et leur souffle ainsi que leur pouls sont excessivement rapides. Ils sont agités de tremblements passagers et les pauvres bêtes ne peuvent rien faire de plus que de gémir et montrer piteusement les dents à ceux qui s'approchent d'eux.

Sur un test de **Médecine** ou de **Premiers Soins** réussi, les investigateurs possédant des compétences médicales réalisent immédiatement que les symptômes ne sont pas ceux d'une quelconque maladie, mais trahissent une intoxication due à une drogue ou à un poison. Ceux qui réussissent un test de **Sciences de la vie : pharmacologie** identifient le poison comme étant de la strychnine. Les bêtes atteintes souffrent épouvantablement, et rien ne peut atténuer leur douleur. Il serait préférable de les achever.

Avec des brosses et des sceaux, comme l'équipage de Shackleton



Poudre de strychnine

On peut aisément se procurer ce poison, en particulier à New York et dans les grandes villes. Danforth en a donné un petit pot à Henning afin qu'il empoisonne les chiens de traîneau. Les symptômes incluent une augmentation du rythme cardiaque, des convulsions et une hyperactivité musculaire. Chez l'homme, une dose infime à partir de deux milligrammes est fatale. Henning possède suffisamment de produit pour tuer la totalité des chiens. L'empoisonnement par strychnine est facilement identifiable par un test réussi de **Sciences de la vie : pharmacologie**, de même que par tout personnage non-joueur médecin.

Le docteur Greene arrive peu après, sa sacoche à la main, et examine rapidement les chiens. Il annonce qu'ils ne vont effectivement pas bien, mais que l'équipage n'est pas en danger. Ils ont été empoisonnés.

Greene quitte rapidement la cale mais demande à ce que Picardy soit immédiatement emmené dans le bureau de l'expédition, ainsi que toute nourriture ou boisson ayant été servie aux animaux.

Révélations

Deux heures plus tard, à midi ce 28 septembre, le professeur Moore et le second Turlow convoquent les membres de l'expédition. Quarante personnes s'entassent dans le mess des officiers. La tension est palpable alors que le docteur Greene expose ses conclusions.

Les chiens ont été empoisonnés à la strychnine, explique-t-il. Il en a trouvé des traces sous forme de poudre dans certaines de leurs gamelles. Cette poudre a également été retrouvée dans la caisse de pemmican la plus récemment ouverte, celle avec laquelle les animaux ont été nourris ce matin.

« La quantité de strychnine contenue dans les tablettes de pemmican restantes dans cette caisse représente une dose létale. Chacune des portions que j'ai examinées était suffisante pour tuer n'importe lequel de nos chiens, mais aussi tout être humain. Si cette caisse avait été déchargée sur la banquise et ouverte là-bas, il y a fort à parier que plusieurs d'entre nous en seraient morts. C'est la providence qui nous a épargnés aujourd'hui. » Greene ajoute qu'il a ouvert deux autres caisses sans y trouver de traces de poison. J'aurais du mal à prétendre en être rassuré, dit-il.

« Nous n'avons pour le moment aucun moyen de savoir quand le poison a été introduit dans la nourriture, ni le nombre de caisses empoisonnées. Cela a pu se produire avant notre départ de New-York, mais cela a également pu être fait seulement hier. En tout cas, deux choses sont claires. »

« Premièrement, la nourriture n'a pas été empoisonnée durant sa fabrication. La strychnine a été saupoudrée sur les blocs et non incorporée à ceux-ci. »

« Deuxièmement, la présence de poison dans notre principal moyen de subsistance sur la glace est la preuve que quelqu'un, quelque part, souhaite notre perte à tous. Je ne peux m'empêcher de remarquer que si cet acte n'a pas été perpétré à New-York, alors cela signifie qu'un meurtrier en puissance se cache à bord de ce navire, et qu'il peut frapper à nouveau à tout moment. »

Après ce discours, Greene cède la parole à Moore. Pour éviter que cette tragédie ne se reproduise, le professeur annonce que toutes les provisions présentes dans le garde-manger de l'expédition doivent être vérifiées, et que cette inspection doit débuter immédiatement, même si le navire est encore en mer, afin de ne pas prendre trop de retard.

« Si vous avez besoin d'aide de la part de l'équipage, monsieur Turlow est votre interlocuteur privilégié. Il s'assurera que vous receviez toute l'assistance dont vous aurez besoin. Ce sera tout. » Il se tait, puis lève une main. « Bien, je demande aux personnes suivantes de s'approcher… »

Moore assigne alors plusieurs petits groupes à l'inspection du reste des provisions de l'expédition. La tâche prendra plusieurs jours. Il invite ensuite quelques-uns des investigateurs (ou tous, au choix du gardien) à rester. Ils se retrouvent avec Moore et Turlow après que tout le monde soit parti.

« Parfait », commence Moore. « J'envisage de vous confier une tâche un peu différente, si vous le voulez bien. J'aimerais que vous inspectiez le reste du matériel de l'expédition réparti dans les cales du navire. Chercher des anomalies, vous voyez ? On ne peut exclure que notre homme ait d'autres projets en tête après cet empoisonnement. »

« Monsieur Turlow est là pour vous prêter assistance, il vous permettra notamment d'accéder aux cales. Il est préférable que vous restiez discrets et ne mentionnez à personne vos recherches. Faites votre travail, ne parlez à personne de ce que vous trouverez, et transmettez vos découvertes exclusivement à monsieur Starkweather, monsieur Turlow ou moi-même. Après tout, nous ne savons rien de nos fauteurs de troubles et s'ils sont à bord, je préfère qu'ils ne soient pas plus sur leurs gardes que nécessaire. »

« Travaillez en groupe et prenez votre temps : plusieurs paires d'yeux valent mieux qu'une. Il nous reste peu ou prou dix jours avant d'arriver au port, il est donc inutile de vous épuiser aujourd'hui. Il s'agit d'une mesure préventive. Y a-t-il des questions ? »

Si les investigateurs demandent pourquoi c'est à eux qu'échoit cette tâche, Moore sourit et leur répond simplement :

« Deux raisons. D'abord, vous vous êtes occupés de l'inspection de la cargaison lorsqu'elle a été chargée à bord. Vous savez donc à quoi vous avez affaire et êtes plus à même de repérer des anomalies. Ensuite, j'ai appris à New York que votre petit groupe est enclin à fureter plus que de raison. Je pense qu'il vaut mieux que nous tirions le traîneau dans le même sens, si je puis dire. »

Moore remet au groupe un inventaire complet de la cargaison avant de mettre fin à la réunion.

Dans les cales

Durant les jours suivants, les investigateurs vont probablement passer une bonne partie de leur temps dans les cales. Examiner la cargaison de l'expédition n'est pas chose facile, d'autant que les caisses et palettes sont entreposées en couches superposées ou rendues difficilement accessibles par l'organisation générale du chargement. Reportez-vous au

chapitre Quatre-B, consacré à la *Gabrielle*, pour un plan des soutes. Chacune des cinq cales est partagée en deux compartiments : entrepont et pont inférieur, et chaque compartiment est accessible par un panneau d'écoutille à côté duquel descend une échelle. Quand le navire est en mer, le seul moyen d'entrer ou sortir des cales est d'emprunter les échelles.

En temps normal durant la traversée, les cales ne disposent pas d'un éclairage propre. Des guirlandes d'ampoules ont cependant été installées à l'aide de grandes rallonges dans les cales d'entrepont n°2 et 5 pour que les chiens aient de la lumière et pour les cours d'aéronautique proposés par Miles. Pour travailler dans les autres cales, les investigateurs devront tirer des rallonges permettant d'alimenter des guirlandes d'ampoules, ou se contenter de la lumière de lanternes ou de torches électriques.

Les manifestes de la cargaison (voir l'Annexe 4 : Données logistiques) recensent l'emplacement de stockage de la majorité des objets.

Vous trouverez une description générale des cales et de leur contenu au sein de la partie suivante : « Sabotage dans les cales », qui détaille également les méfaits de Henning.

L'examen des cinq cales représente un travail harassant et bien que les dix compartiments soient loin d'être remplis, cela représente tout de même beaucoup de choses à déplacer. Etant donné que le panneau d'écoutille principal de chaque cale est maintenu clos durant toute la traversée, les investigateurs ne disposent ni des poulies ni des treuils du pont pour faciliter leur tâche : tout doit être déplacé à la main.

Il faut plusieurs heures pour inspecter chaque compartiment, il est donc probable que le groupe ne souhaite pas fouiller plus d'un compartiment par jour. À ce rythme, le contenu de l'ensemble des cales peut malgré tout avoir été contrôlé avant l'arrivée à Melbourne.

Cale n°1

Cette cale contient l'équipement lourd de l'expédition. Dans l'entrepont sont stockés les tracteurs chenillés, les générateurs électriques, la lourde caisse des fondeuses à glace, ainsi que les éléments de la foreuse de Pabodie. La partie inférieure de la cale est, quant à elle, presque vide, contenant seulement les réservoirs d'oxygène, soigneusement fixés et protégés par du bois de fardage.

Note au gardien : *Henning a endommagé les trois gros générateurs de 300 watts en versant de l'acide dans le réservoir d'huile de chaque appareil. Ces dégâts sont quasiment indétectables (une réussite spéciale en* ***Trouver Objet Caché*** *est nécessaire), à moins d'essayer de faire fonctionner les générateurs en les alimentant en carburant. Le problème apparaît alors immédiatement.*

Henning a également desserré très légèrement les valves de quelques bouteilles d'oxygène sur le pont inférieur. Ces valves opposent encore suffisamment de résistance pour que cette manipulation échappe à un examen rapide, et de plus les réservoirs ne sont pas équipés d'une jauge qui indiquerait leur pression interne. Cependant, une bouteille vide pèse légèrement moins qu'une bouteille pleine et un test réussi de ***Trouver Objet Caché*** *permet de remarquer la différence, si un investigateur prend la peine de soupeser les réservoirs sans se contenter de les observer. Les joueurs peuvent proposer d'autres moyens d'évaluer la pression des réservoirs.*

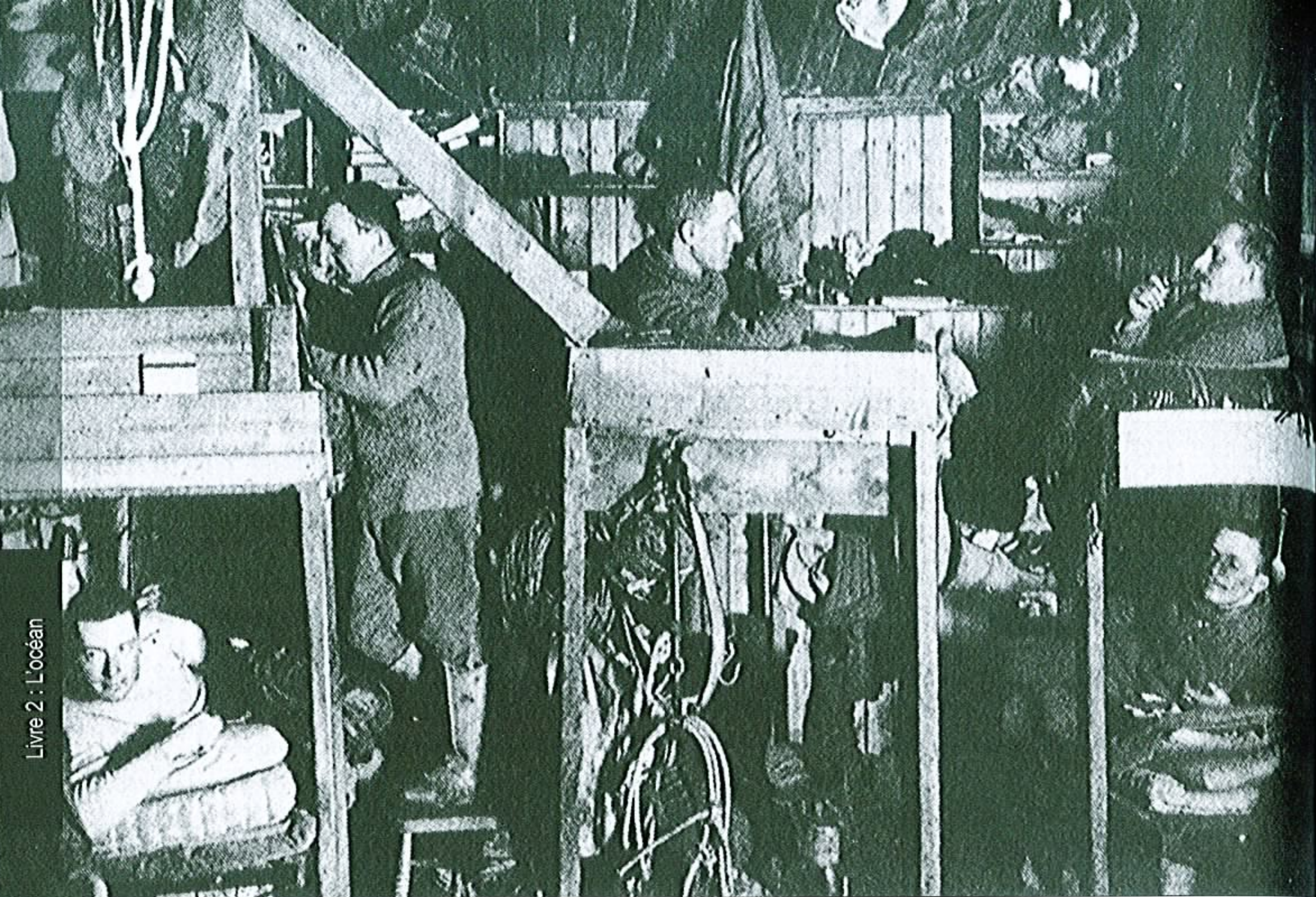
Cale n°2

L'entrepont abrite l'un des Boeing, dont les ailes et le nez sont démontés et placés dans des caisses à proximité, tout comme le moteur et les hélices. Quelques bidons de pétrole pour la cuisine et l'outillage se trouvent également à cet endroit, formant une lourde pile déposée sur une palette. Dans le compartiment inférieur, trois niveaux successifs de bidons (de 200 litres) de carburant pour les avions et d'huile lubrifiante se superposent. Un dernier bidon contient de l'alcool industriel. Chaque niveau repose sur des planches de fardage en bois. Le monoplan Fairchild de l'expédition est perché sur cet empilement de fûts, les ailes repliées, maintenu arrimé par des câbles épais, des crochets, des chaînes et des cordes. Sans l'assistance des treuils du navire, seuls quelques bidons au sommet de l'empilement sont accessibles ; ils peuvent être ouverts en dévissant leurs bouchons.

Note au gardien : *On trouve ici de véritables preuves de la présence d'un saboteur sur le navire. Les investigateurs, grâce à un test réussi de* ***Trouver Objet Caché****, peuvent découvrir un petit paquet de tissu bien caché dans le compartiment inférieur, coincé entre deux niveaux de bidons de carburant. Le paquet, une fois déballé, s'avère contenir une grosse bobine de mèche à combustion rapide et une douzaine de détonateurs du type de ceux stockés dans les réserves de l'expédition. Plusieurs des détonateurs ont été attachés à l'extrémité de sections de mèche. Combinés aux milliers de litres de carburant stockés ici, ils forment un terrifiant dispositif incendiaire. Un test réussi de* ***Métier : explosifs*** *révèle que la personne qui est à l'origine de cet assemblage n'est pas experte en démolition (ce qui importe peu d'ailleurs, vu le nombre de détonateurs et la quantité de carburant présents à cet endroit). Un test supplémentaire d'****Intuition*** *permet aux investigateurs de se remémorer que plusieurs bobines de ce type précis ont disparu de l'entrepôt juste avant le départ, obligeant l'expédition à s'en procurer de nouvelles. Ce rouleau ne représente cependant pas l'intégralité des quantités dérobées. Un second test réussi de* ***Trouver Objet Caché*** *permet effectivement de découvrir une autre bobine accrochée aux parois de l'entrepont, cachée parmi des cordages à proximité de l'échelle d'accès.*

Lorsque la mèche et les détonateurs sont découverts par les investigateurs, reportez-vous à la partie *« La chasse est ouverte » page 131.*

Un acte de sabotage supplémentaire a eu lieu dans la cale d'entrepont : les sangles et les taquets qui maintiennent en place les caisses des moteurs d'avion ont été imperceptiblement corrodés à l'acide. Cette déprédation ne doit toutefois pas être découverte tout de suite. Les conséquences de



cet acte de malveillance sont décrites au sein du Chapitre Six, dans la partie « Mer déchaînée ».

Cale n°3

L'entrepont contient le plus gros du matériel de campement et d'attelage. Traîneaux, tentes, outils, lampes et cordes sont arrimés sur des palettes et maintenus hors du passage pour laisser soigneusement dégagée l'écoutille permettant l'accès au niveau inférieur. Celui-ci abrite la lourde rampe de bois pré-assemblée qui servira à décharger le navire lorsque celui-ci accostera la barrière de Ross.

Note au gardien : *Henning a saboté plusieurs appareils électriques dans cette pièce en versant de l'acide dans leurs circuits, en particulier les deux grosses radios de camp et les quatre petites radios portatives. Les dégâts ne sont pas visibles au premier coup d'œil, mais si l'un de ces appareils est examiné attentivement, les brûlures d'acides peuvent être remarquées grâce un test de* ***Trouver Objet Caché*** *réussi. Une autre façon de s'en apercevoir consiste à remonter une radio sur le pont et à tenter de la faire fonctionner. Un test réussi de* ***Métier : électricité*** *ainsi qu'un second en* ***Métier : mécanique*** *sont nécessaires pour réparer chaque poste, à condition de disposer des pièces détachées et des outils appropriés.*

Henning a également versé quelques mesures d'eau de Javel et de sel dans les grandes bouteilles fumées contenant les produits de développement photographique. Si une de ces bouteilles est ouverte, l'odeur de chlore qui s'en dégage est frappante et un test réussi de ***Photographie, Sciences formelles : chimie, Connaissance*** *ou autre, rappelle aux investigateurs que le chlore n'est pas un réactif intervenant dans le développement photographique. Ces mélanges prêts à l'usage sont désormais inutilisables et doivent être remplacés.*

Cale n°4

L'entrepont et le pont inférieur contiennent chacun un Boeing supplémentaire, dont les hélices, le moteur et les ailes ont été démontés et arrimés dans la cale. Contre la cloison bâbord arrière de l'entrepont, une petite niche cubique en bois de 3 m³ a été montée. Très robuste, elle est entourée de sacs de ciments. Un lourd cadenas ferme la porte en façade, le second en conserve la seule clé. À l'intérieur reposent sur un lit de sable les caisses de dynamite de l'expédition.

Note au gardien : *Aucun acte de sabotage n'a été perpétré dans ces cales.*

Cale n°5

Dans la dernière cale se trouvent les chiens, installés à l'entrepont, ainsi qu'une réserve de bois et d'autres matériaux de construction destinés à l'érection du camp de base, entreposée au niveau du pont inférieur.

Note au gardien : *Aucun acte de sabotage n'a été perpétré dans ces cales.*

À chaque fois que l'une de ces déprédations est découverte et que Starkweather ou Moore en sont informés, ceux-ci contactent Melbourne par radio pour essayer d'organiser le remplacement de l'objet concerné. Starkweather compte bien passer le moins de temps possible à terre avant de mettre le cap au sud, et il fait tout pour accélérer le rééquipement et le réapprovisionnement de l'expédition.

Alerter les autorités

Une fois que les mèches et détonateurs cachés derrière les fûts de carburant ont été découverts, la présence d'un saboteur à bord ne fait plus aucun doute. Quelqu'un a prévu d'incendier la *Gabrielle*. Mais qui ? Le saboteur se cache-t-il parmi l'équipage, ou est-il un membre de l'expédition ? Est-il pertinent d'en informer le capitaine ? Ou plutôt Starkweather et Moore ?

Les investigateurs doivent faire un choix : garder pour eux la découverte ou la rapporter, et à qui : le capitaine Vredenburgh, Starkweather, Moore ? Des tests réussis d'**Intuition** ou de **Psychologie** permettent d'anticiper les réactions de chacun d'entre eux lorsqu'ils seront mis au courant.

Turlow et Vredenburgh : naturellement à cheval sur les règlements, le capitaine Vredenburgh se charge personnellement de l'affaire dès l'instant où il est informé que quelqu'un tente de fabriquer une bombe à bord de son navire. Si le capitaine et ses officiers prennent en main la traque et l'arrestation du saboteur, cela impliquera un branle-bas de combat général et la fouille systématique de toutes les cabines, celles des explorateurs comme des membres d'équipage, ce qui n'améliore pas l'humeur de ces derniers. Les investigateurs ne seront pas sollicités, ni même autorisés à prendre part à l'enquête. Et une fois le criminel attrapé, le rencontrer ou examiner ses possessions sera l'apanage exclusif du capitaine. Starkweather et ses hommes ne seront pas même autorisés à lui parler.

À partir du moment où Vredenburgh s'empare de l'enquête, il lui faut deux jours pour attraper Henning. Le steward est alors mis à l'arrêt dans le puits aux chaînes ***(NdT** : là où est remisée la chaîne de l'ancre, à l'avant du navire)*, et il y reste jusqu'à l'arrivée à Melbourne, où il est remis à la police locale. Il admet avoir endommagé la chambre froide mais n'avoue ni l'empoisonnement des chiens ni la préparation de la bombe incendiaire. Il refuse de justifier son acte et ne donne aucun détail supplémentaire. En fait, il semble étrangement satisfait pour un homme destiné à croupir en prison.

Starkweather : il n'envisage même pas qu'un membre de son expédition puisse être responsable du sabotage. S'il est informé de la présence d'un dispositif incendiaire à bord, il va immédiatement trouver le capitaine et lui révèle qu'un membre de l'équipage compte faire exploser le navire. Dans ce cas, le résultat est sensiblement le même que si le capitaine avait été prévenu en premier, à la différence que Starkweather sera à ses côtés durant les recherches, manifestant haut et fort son opposition dès qu'un membre de l'expédition est ouvertement inquiété. Un tel comportement contrariera sans nul doute les officiers de bord, qui ne partagent guère la confiance aveugle qu'il accorde à ses collaborateurs.

Moore : ce sera sans doute le plus ouvert d'esprit des trois. S'ils lui rapportent l'inquiétante nouvelle, le professeur demande simplement aux investigateurs de le suivre dans sa cabine, ou dans tout autre lieu proche et isolé, pour qu'ils puissent s'y entretenir discrètement. Il questionne alors les investigateurs. La bombe était-elle armée ? Peut-on déterminer par quel moyen elle devait être mise à feu ? Y a-t-il le moindre indice permettant de déterminer qui l'a mise là et quand ?

« Nous ne pouvons garder une telle découverte secrète, bien entendu », annonce-t-il. « Le capitaine doit en être informé, surtout si nous courons tous un risque. Mais réfléchissons un instant, mes amis ; disposons-nous de moyens de disculper certains suspects, voire même d'identifier le ou les saboteurs ? Si oui, je serais enclin de tester cette méthode avant d'avertir les autres. »

Si les investigateurs n'ont pas d'idées sur la façon de procéder, Moore finit par aller en parler au capitaine, et le résultat est alors similaire à celui décrit plus haut. Si les investigateurs proposent une méthode pour identifier les coupables ou demandent un peu de temps pour en trouver une, Moore réfléchit un moment puis acquiesce. « Une journée me semble raisonnable. Deux jours, au maximum. Je ne veux pas mettre les occupants de ce navire en danger. Vous devrez donc également vous assurer que personne n'aille déclencher la bombe dans l'intervalle. Tenez-moi informé, et bonne chance. »

La chasse est ouverte

Le nombre de possibilités permettant d'identifier le saboteur est restreint. Les investigateurs peuvent surveiller les cales dans l'espoir que l'homme revienne sur les lieux, ou tenter de le débusquer ailleurs sur le navire. Il y a fort à





parier qu'ils entreprennent de combiner ces deux approches.

Dès que le groupe dénonce Henning (ou qui que ce soit d'autre !) à Moore, ce dernier transmet immédiatement la nouvelle au capitaine. Le lendemain matin, l'accusé sera appréhendé par plusieurs marins dirigés par Turlow au moment où il sort de sa cabine. Il lui sera ordonné de remettre tous ses effets personnels pour inspection, puis il sera amené devant le capitaine. À partir de là, si les investigateurs n'ont pas jeté un œil aux affaires de Henning avant l'intervention de Turlow, ils n'en auront plus l'opportunité.

Surveiller les cales

Se poster sur le pont pour observer l'entrée des soutes constitue la méthode la plus élémentaire, mais également la moins efficace. En effet, le guetteur ne peut voir ce qui se passe en dessous et il est incapable de déterminer si les personnes entrant dans les cales y mènent des activités légitimes.

Un plan plus prometteur consiste à laisser une ou deux personnes cachées dans la cale elle-même, car les observateurs seront aux premières loges si quelqu'un vient poursuivre le montage de la bombe. Mais cela suppose de rester des jours entiers dans la cale, sans confort, pour une durée indéterminée et sans aucune certitude que leur proie ne se montre.

Cependant, Henning redescendra bien dans la cale, en une unique occasion.

Si personne ne l'en empêche et que rien ne lui indique que des surveillances sont en cours, il descend finalement dans les soutes le 11 octobre, afin d'y mettre en place son dispositif incendiaire. Melbourne n'est plus qu'à une journée de navigation. Après l'avoir reliée aux détonateurs, Henning a l'intention de dérouler la longue bobine de mèche jusqu'à la trappe d'accès et de la mettre à feu le lendemain matin, juste avant que le navire n'entre au port.

Henning se résout également à descendre dans la cale si une inspection générale des cabines est organisée, ou s'il se sent menacé, ou encore si quelqu'un d'autre est arrêté à sa place. Dès qu'il estime qu'il peut s'y rendre avec toute la discrétion nécessaire, il retourne à sa bombe avec l'intention de jeter les preuves compromettantes par-dessus bord.

Cependant, si à quelque moment que ce soit il est annoncé qu'un engin incendiaire a été découvert dans la cale n°4, Henning prend garde de ne plus s'en approcher et abandonne ses plans.

Dans tous les cas, Henning se bat furieusement s'il est pris. Il n'a d'autre arme que ses poings, et n'hésite pas à s'en servir. Acculé, n'ayant plus rien à perdre, il pourrait même tenter de tuer ses adversaires.

Par la déduction

Les investigateurs qui souhaitent procéder par élimination en menant une enquête en bonne et due forme, combinant enquête et raisonnements, disposent de quelques solides amorces de pistes. Au besoin ces pistes peuvent leur être suggérées s'ils réussissent des tests d'**Intuition**.

Les deux déductions les plus importantes se rapportent à l'empoisonnement des chiens et à la panne survenue dans le compartiment frigorifique. Lors de ces deux méfaits le saboteur est forcément passé par la chambre froide, dont peu de gens possèdent les clés. D'après les officiers, seule une demi-douzaine de personnes a des raisons d'accéder à cette partie du navire : le chef steward (Whitney), le cuisinier (Abraham), deux serveurs (Coates et Henning), le magasinier (Price) et le second Turlow en personne ; ce dernier a également la responsabilité de vérifier régulièrement le contenu des cales au cas où des éléments de la cargaison auraient détaché leurs amarres. Aucun membre de l'expédition n'a de raison valable de se rendre dans la cale n°4, et au moment où les investigateurs débutent leur enquête, les hommes de Starkweather n'ont mis les pieds que dans la cale n°2 (où se tiennent les cours d'aéronautique) et la cale n°5 (où les chiens sont abrités).

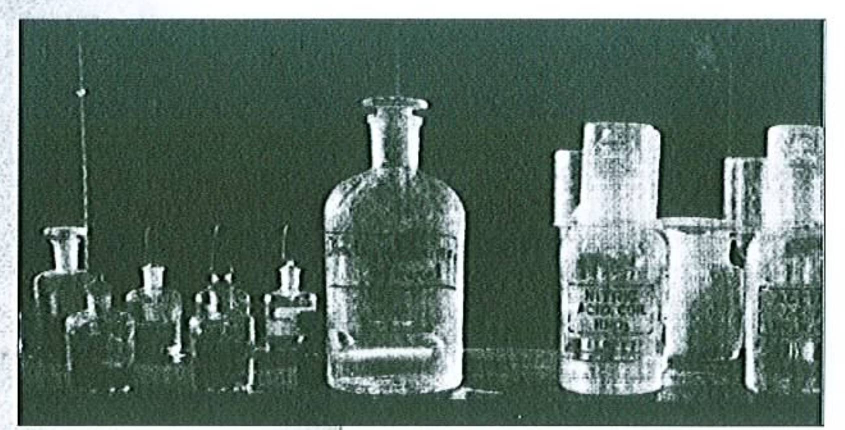
Le pemmican empoisonné ne fournit pas de piste pour retrouver le saboteur, car la poudre peut avoir été déposée à pratiquement n'importe quel moment. Cependant, si les investigateurs ont découvert et correctement interprété la signification du tuyau rongé par l'acide dans la chambre froide, ils sont capables d'estimer l'heure à laquelle ce sabotage a eu lieu. Coates, le serveur qui a découvert les dégâts, est remonté de la soute à environ 17 heures le jour de la cérémonie de passage de la Ligne. L'acide a probablement été déversé peu de temps auparavant.

Les investigateurs qui interrogent Coates et Henning obtiennent d'eux une histoire relativement identique : tous deux sont descendus à la chambre froide plusieurs fois au cours de la matinée afin de préparer les festivités, et pour chacun d'eux la dernière visite a eu lieu un peu avant midi. Ils affirment ne pas être retournés dans la cale avant que Coates n'y redescende à 17 heures. Parmi les autres suspects, seul Turlow reconnaît être entré dans la cale n°4 ce jour-là, vers 10 heures 15, mais il affirme ne pas être entré dans la chambre froide.

Ces trois hommes - Coates, Henning et Turlow – apparemment les seuls à être entrés ce jour-là dans la chambre froide avant que les dommages n'y soient découverts, constituent donc les principaux suspects. Si quelqu'un d'autre a accédé à la cale, il l'a fait sans autorisation.

Malheureusement, tout cela ne mène pas bien loin. Le sabotage a eu lieu le jour de la fête de Neptune, alors que nul ne prêtait vraiment attention aux déplacements des différentes personnes à bord.

Les joueurs qui informent le gardien qu'ils font usage de leur compétence **Psychologie** durant les entretiens avec Coates et Henning, et dont le test est un succès, obtiennent une indication supplémentaire : Henning cache quelque chose. Ce n'est rien de plus qu'une suspicion. Si Henning n'est pas un très bon menteur, il parvient cependant à rester calme et à ne rien révéler durant un interrogatoire classique.





Inventaire

Les objets suivants ont été endommagés ou viciés et devraient être remplacés avant que l'expédition ne reparte d'Australie :

Pemmican
5 tonnes

Denrées périssables ou congelées
12 tonnes

Générateurs de 300 watts destinés au camp
3 articles

Bouteilles d'oxygène pleines
12 articles

Radios de camp, 100 watts
2 articles

Radios portatives, 40 watts
4 articles

Produits de développement photographique
autant que nécessaire

Cette liste doit être corrigée par le gardien pour tenir compte des actes de sabotage découverts ou non par les investigateurs. Les objets à remplacer sont attribués par Moore. Si les dégâts aux générateurs n'ont pas été découverts durant le voyage vers l'ouest, le professeur Moore exige que tous les équipements électriques contenus dans les soutes soient testés une fois que le navire aura atteint Melbourne. Les générateurs fournissent la totalité de l'électricité utilisée pour la communication et pour alimenter les principaux matériels de survie une fois sur la glace. Si les défauts des générateurs ne sont découverts qu'une fois en Antarctique, l'expédition est forcée de rebrousser chemin jusqu'en Australie. Le scénario serait alors de fait terminé pour les membres de l'expédition Starkweather-Moore.

Fouiller les cabines

Cette option ne doit être envisagée qu'en dernier recours. Rien n'attise plus l'exaspération d'un marin que de voir ses effets personnels soumis à une fouille. Les investigateurs qui veulent chercher des preuves dans les affaires de Henning (ou de toute autre personne) devront s'y prendre secrètement, quand sa cabine sera vide de tout occupant.

Henning, son collègue Coates, et Abraham, le cuisinier, partagent la même chambre dans le gaillard d'arrière. Le meilleur moment pour y pénétrer sans être vu est juste avant l'heure du repas, alors que les trois hommes s'affairent en cuisine. D'autres marins peuvent cependant se trouver dans les parages, mais ils sont habitués à voir des membres de l'expédition présents dans cette zone. La réussite d'un test de **Discrétion** est nécessaire pour entrer dans la cabine sans être vu.

Les effets personnels de Henning sont rassemblés dans un coffre sous sa couchette. En dehors de ses vêtements, papiers et autres objets courants, on y trouve trois objets présentant un intérêt :

- Plié de nombreuses fois, un exemplaire de l'annonce originale de l'expédition, arrachée dans un journal new-yorkais reprenant la conférence de presse de Starkweather.
- Deux bouteilles de verre soigneusement fermées, l'une pleine d'un liquide transparent et l'autre presque vide. Les deux portent une étiquette où est expressément inscrit « Acide Sulfurique – Substance Hautement Toxique – Ne pas ingérer ». Un test de **Sciences formelles : chimie** ou **Sciences de la vie : pharmacologie** permet de confirmer que le contenu des bouteilles correspond à l'étiquetage.
- Un télégramme offrant 250 $ à Henning pour son compte rendu exclusif du voyage de la *Gabrielle*, provenant d'une agence de presse basée à Chicago.

Il n'y a en revanche aucune trace de strychnine. L'acide, bien que quelque peu incriminant, ne prouve rien tant que le saboteur n'est pas pris sur le fait.

Que faire ensuite ?

L'énigme est difficile à résoudre. Qu'ils aient ou non découvert les bouteilles d'acide stockées dans la cabine de Henning, ils ne disposent pas de preuve suffisamment convaincante permettant d'affirmer qu'il est le saboteur, ou qui que ce soit d'autre. Ils ne sont notamment pas en mesure de le relier à l'empoisonnement des chiens ou à la mèche et aux détonateurs découverts dans les cales. Sans ces preuves, les investigateurs ne pourront pas être certains que c'est bien lui qui a préparé la bombe, même s'il est arrêté.

Les seuls moyens infaillibles de le confondre consistent à obtenir ses aveux… ou à le prendre sur le fait.

La stratégie employée pour percer ce mystère est laissée à l'imagination des joueurs et à l'appréciation du gardien. Une solution spectaculaire serait d'organiser ostensiblement l'arrestation publique d'un innocent et de le mettre aux arrêts, puis d'affirmer à l'équipage et aux passagers que l'enquête est close. Tout cela dans l'espoir que le vrai criminel, profitant d'un apparent retour à la tranquillité, se trahisse en retournant achever sa besogne. Une autre solution, moins audacieuse mais tout aussi appropriée, est d'attendre dans la cale que quelqu'un vienne chercher les détonateurs et les mèches quitte, si personne ne se présente, à surveiller les lieux jusqu'à ce que le navire touche terre. Dans ce dernier cas, tous les suspects seront purement et simplement renvoyés. Un investigateur peut également tenter de se lier d'amitié avec Henning et le mettre en confiance jusqu'à ce qu'il finisse par se trahir en laissant échapper des informations cruciales ; les tests de **Baratin** ou **Persuasion** nécessaires sont laissés à la discrétion du gardien.

Dans tous les cas, si les investigateurs sont patients et qu'ils parviennent à convaincre Moore de garder le silence, Henning retourne dans la cale n°4 le jour précédant l'arrivée à Melbourne et se dirige tout droit vers la bombe incendiaire, se trahissant ainsi aux yeux de tout observateur. La suite des événements se déroulera alors comme dans « Surveiller les cales », ci-dessus.

Quelle que soit la manière dont il est attrapé, Henning fait son possible pour ne rien révéler qui pourrait mettre en péril son plan. Il garde le silence sur les autres sabotages, espérant qu'au moins une partie d'entre eux ne soit pas découverte avant l'arrivée sur la glace.

Si Henning est capturé et démasqué publiquement, le moral de l'équipage et de l'expédition remonte en flèche. Les hommes se montrent alors plus amicaux, du moins jusqu'au prochain désastre ! Certains marins, pourtant, restent méfiants. « D'accord, Henning nous a fait un sale coup, à cause de lui on doit se contenter de cette bouffe dégueulasse. Mais quand même ce Starkweather… il y a quelque chose qui cloche chez lui. Vous vous rappelez ce qu'a dit Henning ? Là où Starkweather se pointe, il y a des morts. »

Si Henning n'est pas pris, il saute à quai à Melbourne et disparaît. L'énigme ne sera alors jamais résolue.

Les derniers détails

Une fois Henning aux arrêts, un autre problème se pose : que faire de lui en arrivant à Melbourne ? Des messages sont envoyés par

radio à Port Phillip afin d'organiser sa remise aux autorités, ainsi que pour commander le matériel devant être remplacé avant le départ vers le sud.

Starkweather et Moore savent que dès lors que les autorités interviendront, toute une procédure juridique devra être suivie à la lettre. On peut éviter beaucoup de temps perdu en pensant à rédiger à l'avance toutes les dépositions ayant trait avec aux activités de Henning. Tous ceux qui ont fouillé les soutes, ont aidé à la capture de Henning, ou ont été témoins d'une façon ou d'une autre des sabotages ou de l'arrestation doivent effectuer une déposition formelle devant Turlow ou le capitaine Vredenburgh. La déclaration est alors tapée à la machine et relue par les parties.

Témoins et officiers datent et signent la transcription, déclarant qu'elle constitue un compte rendu exact de leurs témoignages. Si les dépositions ne sont pas préparées à l'avance, les investigateurs devront consacrer beaucoup de temps aux autorités dès leur arrivée à Melbourne.

Un inventaire des objets perdus doit être dressé par les investigateurs : il faudra les remplacer à Melbourne. James Starkweather s'est déjà occupé du remplacement d'une partie de la cargaison sabotée, dont la nourriture, mais il faudra s'occuper de trouver le reste une fois à terre, en prospectant sur place.

Le professeur Moore suggère aux explorateurs de penser également à ce dont ils ont eux-mêmes besoin, car Melbourne est le dernier port avant de s'engager définitivement dans les mers australes. Il sera enclin à financer des équipements utiles à des prix raisonnables, tels que du matériel de laboratoire, des outils, etc. Cependant, les explorateurs devront payer de leur poche les articles de toilette et les objets de luxe.

Le gardien peut rappeler aux joueurs l'ennui de la vie sur le navire, en ajoutant que le temps qui leur reste à passer éloignés de la civilisation est sensiblement plus long que les quelques semaines de la traversée qui vient de s'achever. Livres, magazines, cartes à jouer, ainsi qu'un petit phonographe Victrola et quelques disques pourraient s'avérer être des achats bien utiles.

Melbourne

Remonter les côtes australiennes jusqu'à Melbourne en ce milieu de mois d'octobre, après une longue période passée en mer, est un véritable régal. Au moment précis où l'été laisse la place à l'automne en Amérique du Nord, l'Australie assiste au passage d'un hiver doux à un chaud printemps. La côte de la Nouvelle-Galles du Sud offre un spectacle enchanteur. Des bosquets où se mêlent conifères et arbres à larges feuilles tapissent les collines en pente douce qui forment les premiers contreforts de la Cordillère australienne. Ces forêts sont percées çà et là de petites prairies. La côte orientale est quant à elle, parsemée de villes et de bourgs prospères.

Alors que la Gabrielle dépasse le cap Howe, la mer devient agitée et un vent glacé contraint les flâneurs présents sur le pont à se replier dans leurs cabines. Au moment où les îles de la Tasmanie apparaissent à bâbord, le navire commence à se frayer un chemin dans les eaux du détroit de Bass tout en contournant le cap Wilson.

Les phares de Melbourne

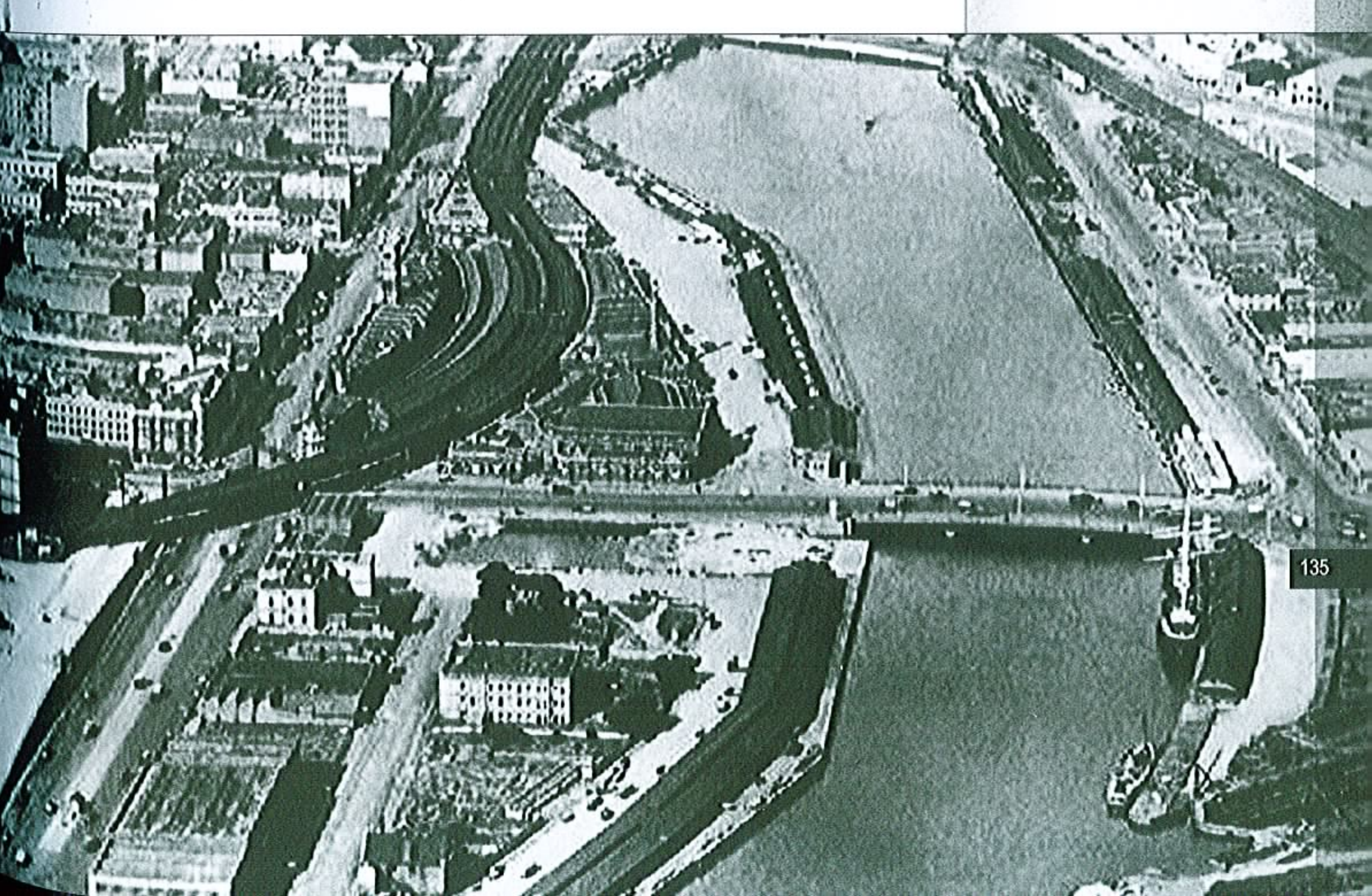
Les deux grands phares qui encadrent le Rip sont assez célèbres, et d'apparence impressionnante.

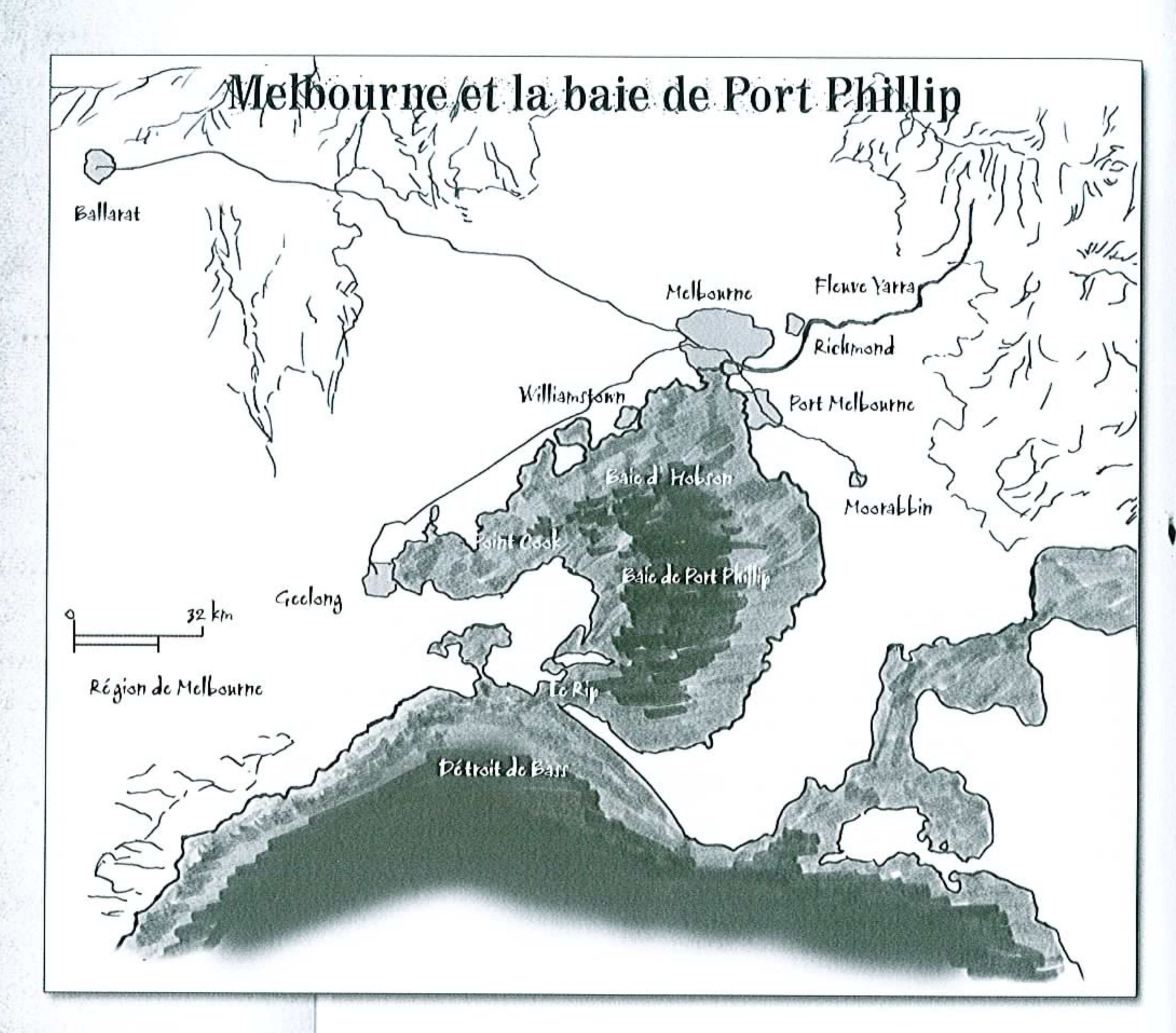
Le « phare noir » de Queenscliff est une tour d'une hauteur impressionnante, faite de grès apporté des rives du fleuve Yarra. Construit en 1863, c'est l'une des principales lumières utilisées par les marins pour s'orienter lors de l'entrée dans la baie.

Le phare de Point Lonsdale, achevé en 1902, constitue la plus puissante source de lumière de la section occidentale du chenal. À Point Lonsdale, les récifs coralliens s'enfoncent de presque 500 mètres dans le Rip. À son extrémité, le rocher Yellowtail est sous moins de deux mètres d'eau.

Plusieurs autres phares et tours ont été édifiés le long du Rip et aux bouts de la baie. Les marins de Queenscliff s'en servent comme points de repère pour guider leurs navires dans l'étroit passage menant à la baie.

À certains moments de l'année, le trafic maritime dans le Rip est si dense que les marins doivent naviguer en suivant différents chemins entrecroisés, selon leur taille et leur tirant d'eau, afin que tous puissent passer sans trop d'attente





La baie de Port Phillip

Après avoir traversé la mer houleuse du détroit de Bass et le passage traître et étroit du « Rip », la baie de Port Phillip apparaît comme une placide mer intérieure. Mesurant plus de 60 kilomètres de large sur presque 50 de long, la baie constitue le plus grand et le mieux protégé des ports naturels du monde, et l'un des rares situés en Australie.

Les rivages de la baie sont fortement urbanisés ; les innombrables petites villes qui la bordent sont reliées entre elles par des lignes de chemin de fer, de petits voiliers pilotés par les gens du cru et des ferries à vapeur. Des kilomètres de quais et de mouillages empiètent sur la mer, en particulier au creux de la baie d'Hobson.

La ville de Melbourne est édifiée sur la rive nord de la baie de Port Phillip, à une cinquantaine de kilomètres de son embouchure. Cette dernière, surnommée « the Rip » par les locaux, fait à peine plus d'un kilomètre de large. Cet étroit chenal est considéré comme l'un des passages navigables les plus dangereux au monde.

La *Gabrielle* attend au large qu'un pilote provenant de la station de guidage de Queenscliff soit amené à bord. Celui-ci guide alors le navire à travers les eaux traîtresses, naviguant prudemment au travers d'un véritable labyrinthe de rochers, de récifs et de chenaux, avant de mettre le cap plein nord. Le navire passe alors devant de nombreux chalutiers de pêche et de ramassage de pétoncles puis arrive enfin en vue de son amarrage à Port Phillip, avec en arrière-plan Melbourne, environnée d'un faible voile de fumées industrielles. Cette étape du voyage dure plusieurs heures.

Port Melbourne

Les eaux menant à Port Melbourne sont très encombrées. D'énormes navires marchands frôlent d'innombrables barges chargées de caisses et de bidons. Les quais grouillent d'une foule compacte de dockers, matelots, pêcheurs, etc. Juste au-delà des docks passent des rails sur lesquels des locomotives tractent des wagons débordant de marchandises en provenance ou à destination des navires. Cette rumeur sourde et ininterrompue provenant des quais parvient nettement à la *Gabrielle*, pourtant encore en train de manœuvrer au large pour rejoindre le port.

Le navire, entouré d'embarcations de taille moindre, se rapproche de son point d'amarrage. On en dénombre de toutes sortes : du luxueux yacht de plaisance à de petits esquifs typiques en passant par les ferries à vapeur qui transportent à travers la baie des marchandises et des voyageurs. Des chalutiers aux filets encore humides, le pont encombré de caisses de poissons argentés, complètent le tableau.

La *Gabrielle* glisse jusqu'à son point de mouillage, non loin de la jetée parcourue par le chemin de fer. Des navires au tirant d'eau moindre la dépassent et continuent jusqu'au fleuve Yarra pour rejoindre les docks Victoria et le cœur de la ville.

Sur les docks

Les investigateurs aperçoivent une large foule qui se masse au bord du quai. Une camion-

nette noire est garée à quelques pas, derrière l'attroupement, et on peut remarquer la présence d'agents de la police locale à leurs manteaux marron clair caractéristiques.

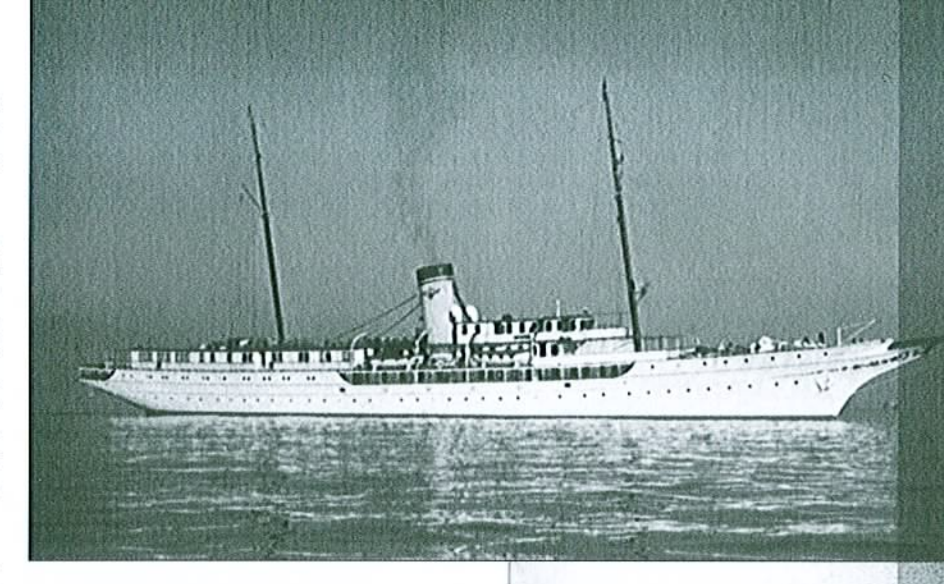
Dès que la passerelle de service est abaissée la foule se précipite, tandis que les flashs des photographes explosent au visage des passagers et qu'une batterie de questions fuse en direction des nouveaux arrivants. Les reporters sont de retour. Le second Turlow fait signe à quelques marins parmi les plus costauds de se poster en bas de la passerelle pour empêcher la foule de monter à bord. Starkweather se tient au bastingage et exulte… avec la presse, il est dans son élément !

Les policiers se fraient alors un chemin à travers la foule et rejoignent la passerelle. Le capitaine Vredenburgh et James Starkweather se portent à leur rencontre.

Si Henning a été neutralisé, les agents de police montent sur le pont puis sont conduits jusqu'aux soutes pour y prendre en charge le prisonnier. Si Henning est mort ou porté disparu et que des investigateurs en sont tenus pour responsables, ce sont eux que la police embarque en lieu et place du saboteur. Pendant toute l'opération, les marins restent en poste devant la passerelle, contenant avec peine les reporters sur le quai, mais sans pour autant parvenir à tarir le flot incessant de leurs questions.

Les forces de l'ordre réapparaissent peu après. Deux agents encadrent le prisonnier menotté. Un troisième les suit de près, portant les effets personnels de Henning et les éléments qu'il destinait à la fabrication de la bombe. Alors qu'il passe à leur hauteur, Henning adresse aux investigateurs un sourire condescendant et narquois.

Si les dépositions des membres de l'expédition n'ont pas été préparées à l'avance, l'un des policiers s'attarde pour s'assurer auprès d'eux qu'ils se présenteront bien le lendemain matin au commissariat pour y remédier.



(Voir la partie « Dépositions », page 141). Pendant ce temps, ses collègues, aidés par les hommes d'équipage qui écartent la foule, mènent leur prisonnier vers le fourgon et l'y enferment.

Une fois Henning évacué du navire, Starkweather est enfin prêt à rencontrer son public. En dépit de la tension qui a régné à bord ces derniers jours, de l'interminable régime à base de nourriture en boîte et de la légère odeur d'ammoniac qui, encore maintenant, imprègne toute chose sur le navire, il réussit l'exploit d'apparaître élégant, détendu et prêt à partir à l'aventure. Dès que la police a libéré le quai, Starkweather descend la passerelle et se retrouve pris dans une foule de journalistes, où il semble comme un poisson dans l'eau.

« Parlez-nous de la bombe, capitaine ! »
« Pourquoi pensez-vous qu'un gars veuille vous empêcher d'atteindre le pôle ? »
« Connaissiez-vous cet homme, capitaine Starkweather ? »
L'aventurier dégaine son célèbre sourire. « Allons, allons, messieurs ! Chacun son tour ! Il n'y a pas grand-chose à raconter, si ce n'est qu'encore une fois je suis confronté à la trahison, voyez-vous ? »

Bienvenue à Melbourne

S'ils ne sont pas occupés à reconstituer les stocks de l'expédition Starkweather-Moore, les investigateurs sont libres de profiter de Melbourne ainsi que des petites villes bordant la côte.

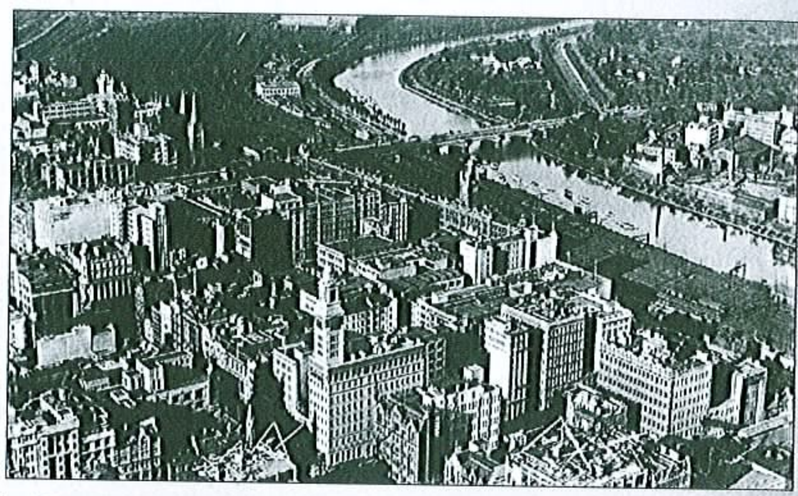
L'expédition Starkweather-Moore ne fournit pas de chambres d'hôtel à ses membres durant cette brève escale. Les investigateurs peuvent rester sur le navire ou chercher à se loger sur la terre ferme. Le professeur Moore insiste pour savoir ou contacter chaque membre de l'expédition en cas de besoin. La plupart d'entre eux quittent le bateau le temps de l'escale.

Le plus pratique pour se rendre à Melbourne consiste à emprunter le train reliant les docks à Flinders station. Depuis cette gare, on peut accéder au centre-ville en taxi ou à pied, et les tramways et autres trolleys desservent les banlieues plus éloignées.

Melbourne est la capitale de l'État de Victoria. Avec plus d'un million d'habitants, c'est la ville la plus peuplée d'Australie. Elle est située à la pointe septentrionale de la baie d'Hobson, au creux du port naturel formé par la baie de Port Phillip.

Depuis le large, la ville semble bien peu pittoresque. Le quartier des docks de Port Melbourne et de Williamstown occupe les basses terres alluviales à l'embouchure du fleuve Yarra. Les faubourgs de la cité s'étendent sur plus de quinze kilomètres le long de la rive, mais le centre de la ville ne démarre véritablement qu'à 5 km à l'intérieur des terres, sur la rive nord du fleuve.

Les rues principales y sont larges et bien entretenues. Elles dégagent un air de prospérité, de dynamisme et de confort. À l'origine, ces boulevards étaient espacés de deux cents mètres les uns des autres et séparés par des voies plus étroites, qui reprennent les noms des plus grandes auxquels on accole le préfixe « Little » (*petit*). Ces voies de largeur réduite étaient initialement destinées à offrir des accès de service aux vastes commerces supposés occuper la façade des boulevards, mais entrepôts et bureaux les ont envahis étant donné la forte pression immobilière. Les boulevards sont larges de 30 mètres et les rues (« Little... ») font un peu moins de la moitié. Par exemple Little Flinders Street, surnommée « La Ruelle », est la rue abritant les entrepôts des principaux importateurs.



Les bâtiments de bureaux sont bas, même en centre-ville, à l'exception de rares tours atteignant huit ou dix étages. Des ormes rafraîchissent les rues de leur ombre fournie, et les flèches des églises St Paul et St Patrick sont visibles à des kilomètres à la ronde. Le siège du gouvernement de l'État, appelé la Maison du Parlement, est entouré de jardins botaniques et domine la partie orientale de la ville.

Melbourne est une ville très étendue, ressemblant plus à Los Angeles qu'à une cité compacte comme Londres. Les jardins publics sont légions, même dans le centre. Les petites maisons qui caractérisent la cité et leurs jardins spacieux sont agréables à l'œil ; de tous côtés on aperçoit des jardins arborant fleurs et arbres fruitiers en pleine floraison. Dans les faubourgs, les rangées de pavillons sont entrecoupées de vergers et jardins potagers impeccablement alignés. C'est également là que vit une petite communauté chinoise.

L'étalement de l'agglomération est contrasté par la présence de nombreuses petites collines, s'élevant peu à peu vers le nord jusqu'à devenir, cent kilomètres plus loin, les contreforts sud de la Cordillère australienne.

Port Melbourne, anciennement dénommé Sandridge, se trouve à 4 km du centre. On s'y rend par le train ou en tramway. Deux vastes jetées y sont aménagées, le long desquelles peuvent accoster des navires de presque toutes tailles. L'une de ces jetées est desservie par le train, c'est là que la plupart des gros cargos viennent s'amarrer. Les bateaux ayant un tirant d'eau inférieur à 7 mètres peuvent remonter le fleuve Yarra et arriver directement aux docks Victoria, au cœur de la ville.

Ces derniers représentent plus de trois kilomètres de quais répartis de chaque côté du fleuve. Ils se prolongent par deux grandes cales sèches, des chantiers navals et des fonderies. En aval du pont « Queen's Bridge » se trouve une extension de la rivière appelée « le Bassin » permettant aux navires les plus massifs de manœuvrer à leur aise. Rejoignant le fleuve en face des quais, le canal Coode permet d'atteindre directement l'embouchure du fleuve Yarra, réduisant le trajet de presque deux kilomètres. Le port de Melbourne est sans surprise le premier dans le pays par le tonnage annuel qui transite dans ses entrepôts. La ville constitue également un important pôle industriel ; le centre et chacun des faubourgs abritent leurs industries spécifiques. Les plus importantes sont les tanneries, les ateliers de délainage, de mégisserie, de lavage de la laine, de salaison, de moulinage, les brasseries, fonderies, briqueteries, savonneries, manufactures de poterie, de bougies, de fromages, de cigares, de tabac à priser, de confitures, les biscuiteries, joailleries, menuiseries, botteries, et les artisans du cuir et de la laine.

Le supplément *Terror Australis* (Chaosium, 1987, et Jeux Descartes, 1988) contient une description détaillée de Melbourne et de ses environs.

- ***Pemmican*** – *R.J. Manfield and Son Ltd.*, 100 Fleming Close, Braybrook
- ***Matériel électrique*** – *Peasely Power Equipement Mfg.*, 4420 Lennox Street, Richmond, et *Electrical Outfitting, Ltd.*, 550 Harrison Street, Williamstown
- ***Matériel photographique*** – *Foley & Burke*, 4045 Mallee Road, Richmond
- ***Nourriture et boisson*** – « Il doit y avoir des centaines d'endroit pour cela, renseignez-vous sur place. Nous avons besoin d'environ 12 tonnes de fruits, de viandes diverses et d'autres denrées, à moins que vous ne préfériez manger du pemmican pendant tout l'hiver ! »

Pendant que Starkweather discourt, les investigateurs qui réussissent un test de **Trouver Objet Caché** aperçoivent les autres membres de l'expédition qui descendent discrètement sur la jetée, tirant parti de l'attraction exercée sur la presse par leur dirigeant. Les fuyards sont obnubilés par la perspective d'un bain, d'un bon repas et d'un lit confortable. Pour les investigateurs qui voudraient en faire autant, le moment est propice...

Le ravitaillement

Avant que l'expédition ne puisse repartir vers la glace, l'équipement et les provisions endommagés par les sabotages doivent être remplacés. D'autres membres de l'expédition que les investigateurs peuvent s'en occuper, et dans ce cas les marchandises arrivent en bon ordre sur le quai dans les cinq jours qui suivent. Le jeu reprend alors à la partie suivante : « Dépositions ».

Néanmoins, si le gardien le souhaite, les investigateurs peuvent être chargés de mener à bien toutes ou certaines de ces tâches. Dans ce cas, le professeur Moore, son éternel porte-documents sous le bras, vient à la rencontre des investigateurs peu après le débarquement. Il les informe que l'expédition va rester en ville durant quelques jours, le temps que le « cas Henning » soit réglé.

« Monsieur Starkweather a organisé le remplacement d'une partie des équipements endommagés ou souillés. J'aimerais que vous alliez jeter un œil au matériel avant qu'il ne nous soit livré. Juste au cas où. »

« Voici une liste comportant les noms et adresses des fournisseurs. S'il y a le moindre problème, prévenez-moi. »

La liste exacte de matériel commandé, qui varie selon le nombre de sabotages découverts, se trouve dans l'encadré « Inventaire » page 134.

Le capitaine Starkweather souhaite régler ces détails et repartir au plus vite ; il a donc fait son possible pour accélérer les choses, passant des commandes et organisant les livraisons par radio quand la *Gabrielle* était encore au large. Les joueurs peuvent mener ces missions dans l'ordre qu'ils désirent.

Trouver du pemmican

R. J. Manfield and Son, Ltd.
100 Fleming Close, Braybrook

Les investigateurs sont chargés d'organiser la livraison de cinq tonnes de pemmican pour remplacer les stocks empoisonnés. Le bâtiment industriel en briques, large et bas, figurant à l'adresse indiquée s'avère en fait être une conserverie spécialisée dans les pêches. À cette époque de l'année, seule une équipe réduite assurant la maintenance se trouve sur les lieux. Elle est occupée à effectuer des réparations et à préparer les lieux pour la prochaine récolte.

Le contremaître ignore tout d'une quelconque commande de pemmican et n'a d'ailleurs aucune idée de ce que c'est. Il accompagne les investigateurs dans un bureau situé à l'arrière du bâtiment, afin qu'ils éclaircissent l'affaire avec le propriétaire, Roger Manfield Jr.

Manfield est ravi de rencontrer les investigateurs. Il confirme qu'il a bien reçu la commande de M. Starkweather et que son usine peut être utilisée par l'expédition. Par contre, il n'a jamais préparé de pemmican et n'a aucune main-d'œuvre à disposition.

Manfield propose avec beaucoup d'entrain de mettre son usine à disposition pour une somme symbolique. L'usine se trouve être parfaitement équipée pour la fabrication du *pammican*, comme le prononce Manfield. Il peut commander sur le champ les ingrédients nécessaires et les faire livrer à la fabrique. Les blocs peuvent ensuite être entreposés dans les armoires de stockage réfrigérées jusqu'à ce qu'ils aient atteint le niveau de congélation suffisant et qu'ils soient chargés à bord de la Gabrielle.

De leur côté, les investigateurs doivent cependant fournir la force de travail pour mélanger, mouler et emballer les blocs. Manfield supervisera certes le processus et fournira des conseils, mais il n'effectuera en aucune façon le travail par lui-même. L'équipage de la *Gabrielle* refusera certainement lui aussi d'effectuer une telle tâche. Les investigateurs peuvent engager des ouvriers locaux, mais un test réussi d'**Intuition** suggère que cela permettrait à n'importe qui de saboter à nouveau les provisions de l'expédition. La meilleure solution – et la seule permettant d'être certains que les blocs ne seront pas à nouveau empoisonnés – consiste donc pour les membres de l'expédition à se mettre eux-mêmes à la tâche.

Douze personnes doivent travailler huit à douze heures durant trois jours pour fabriquer une quantité de pemmican équivalente à celle perdue (le gardien peut moduler cette durée en fonction du nombre de personnes au travail et des horaires effectués). Les investigateurs finissent leur journée exténués, couverts d'huile de foie de morue, de sang

Pemmican

Le pemmican est la nourriture de base assurant l'apport en protéines des hommes et des animaux en Antarctique. C'est un mélange de viande hachée et séchée, de germes de blé, de mélasse et d'huile de foie de morue. Deux litres de jus de citron sont ajoutés pour chaque tonne de cette mixture, qui est ensuite moulée en blocs compressés de 500 grammes chacun, emballés dans du papier sulfurisé ou aluminium, et congelés.

Les blocs sont donnés aux chiens tels quels. Pour les membres de l'expédition, la méthode la plus rapide et la plus simple consiste à les faire réchauffer dans un faitout.

Les chiens et les hommes en expédition à traîneau peuvent survivre avec une quantité allant de 750 grammes à 1 kilogramme de pemmican par jour et individu, en plus d'un volume d'eau équivalent. Les chiens, hors période d'activité intense, peuvent survivre de longues périodes avec une demi-ration



de bœuf et de mélasse. Le spectacle est peu ragoûtant, l'odeur qui règne pire encore. Des vêtements et des gants de protection (au minimum) sont nécessaires.

Générateurs électriques

Peasely Power Equipement Mfg.
4420 Lennox Street, Richmond

Au départ du port, Peasely Power Equipement Mfg. est à portée de taxi, au coin de Lennox Street et Bridge Road. C'est un entrepôt de tôles et de briques d'aspect récent, bordé d'une haute rangée d'arbres au fond de la cour.

Le gérant du dépôt confirme qu'il a reçu la commande de la *Gabrielle* mais, ne possédant pas de générateurs de la puissance requise, en a commandés à une plus grande entreprise. Ils peuvent y être récupérés par les investigateurs, ou directement expédiés au navire pour un coût supplémentaire.

Cette plus grosse enseigne à même de leur fournir des générateurs de 300 watts se nomme Electrical Outfitting Ltd., et est située à l'autre bout de la ville. Les investigateurs peuvent aussi vouloir s'y rendre pour inspecter les pièces avant qu'elles ne soient livrées. Cela tombe bien, c'est aussi à cet endroit qu'ils doivent aller chercher les radios.

Electrical Outfitting Ltd.
550 Harrison Street, Williamstown

Le personnel de cet entrepôt se montre sympathique et compétent. La commande passée pour les six postes transmetteurs radio a été préparée et placée dans des caisses, et la facture est parfaitement en règle. Si les joueurs insistent pour examiner la marchandise (au grand dam des employés), ils constatent que tout est en ordre.

Quant aux générateurs, ils sont emballés et prêts à être livrés. « Six unités qui n'attendent que vous, messieurs, emballées comme des cadeaux ! » Sur ordre des investigateurs, les générateurs peuvent être acheminés jusqu'à la *Gabrielle* ou leur être confiés.

Réactifs photographiques

Foley & Burke
4045 Mallee Road, Richmond

Cette adresse correspond à un bâtiment récemment ravagé par un incendie. Toutefois, il ne faudra que quelques minutes pour dénicher un autre fournisseur de matériel photographique. Une gamme étendue de produits de développement et de fixateurs y est disponible. Les investigateurs peuvent obtenir que le matériel soit livré directement à la *Gabrielle* dans l'après-midi.

Nourriture fraîche ou congelée

Cette tâche ne présente guère de difficulté. Les investigateurs sont chargés d'organiser l'acquisition et la livraison de 12 tonnes de nourriture pour ravitailler le garde-manger de l'expédition. On leur a remis la liste d'approvisionnements établie par le chef steward et qui a déjà été suivie avant le départ à New York. Aucune adresse de fournisseur n'est imposée ; Starkweather ne s'est pas occupé de la nourriture avariée, préférant « voir ça directement » une fois sur place.

Douze tonnes représentent une quantité impressionnante de nourriture – du moins est-ce ainsi que l'on peut le ressentir lorsqu'on est chargé de se la procurer. Melbourne ne regorge pas de fruits frais en cette saison (le printemps), même si on en trouve un peu sur le marché, tout juste débarqué d'Asie. À l'in-



verse porcs, volailles, produits laitiers et moutons se trouvent partout en abondance et à bas prix. Des fruits secs ou en conserve sont également vendus en vrac.

Les investigateurs vont découvrir qu'à de rares exceptions près, les fermiers et épiciers qu'ils vont rencontrer seront chaleureux et ravis d'apporter leur contribution à l'expédition. L'histoire de Henning et de la bombe qu'il a fabriquée est sur toutes les lèvres, et on parle aussi beaucoup de la rivalité entre Starkweather et Acacia Lexington.

Toutes les provisions peuvent être commandées en un long après-midi de négociations et d'allers-retours entre les fournisseurs, d'où les investigateurs sortiront fourbus. Après quoi tout sera livré et chargé sur la *Gabrielle* sans incident. Toutes les denrées se révéleront être de bonne qualité et les livraisons correspondront exactement aux commandes : ici, les investigateurs ont veillé au bon déroulement des opérations.

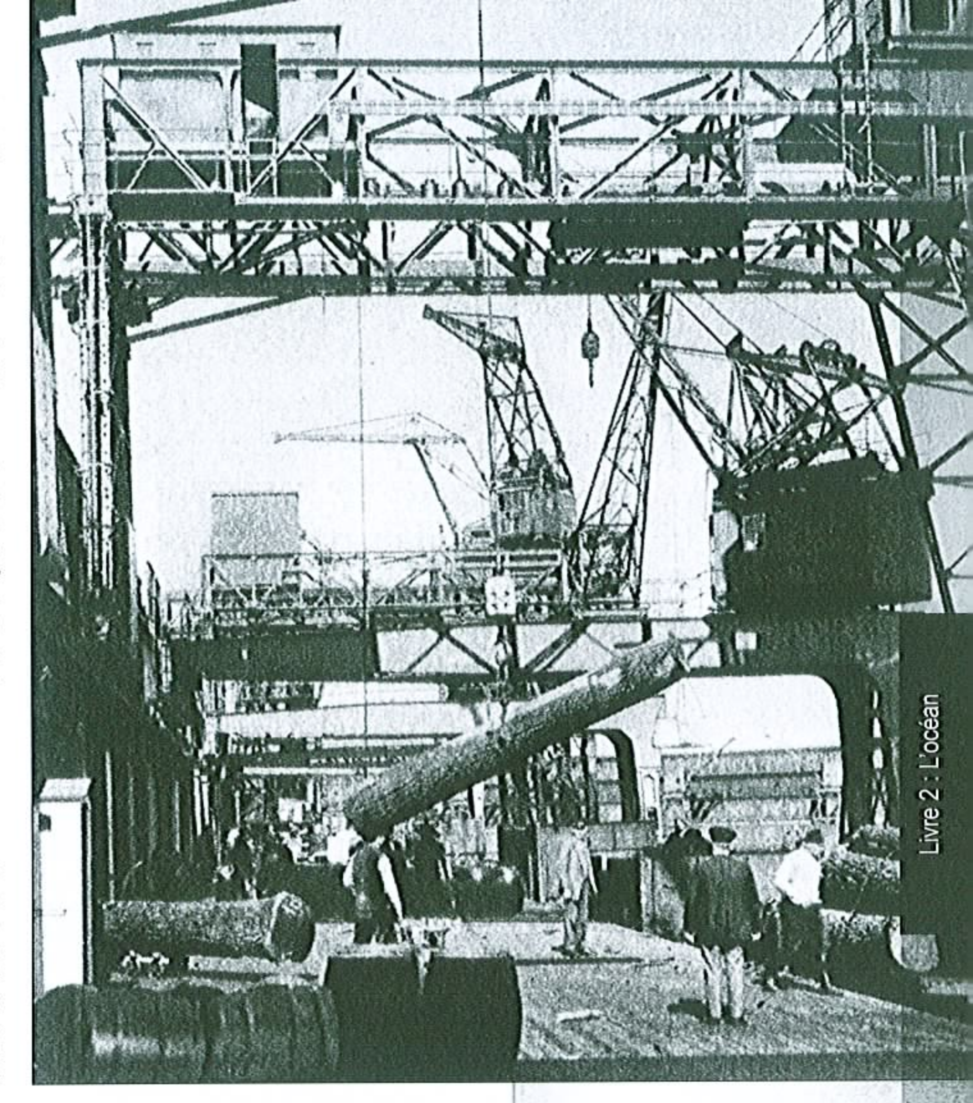
Dépositions

Le 13 octobre, soit le matin suivant leur arrivée à Port Phillip, Starkweather, Moore, et tout investigateur, officier ou membre d'équipage qui n'a pas encore établi sa déposition doit se rendre au commissariat, au sous-sol du Palais de Justice, en plein centre-ville. Si les investigateurs ont déjà écrit leur déposition, cette partie peut et devrait être ignorée. Le jeu reprend à partir d'« Rencontres dans Melbourne », ci-dessous.

Dans le cas contraire, ils doivent passer une grande partie de la journée au comissariat, assis dans une pièce surchauffée, patientant dans un bureau étriqué jusqu'à ce qu'on les appelle, l'un après l'autre. Ils sont finalement priés de prendre place sur une chaise inconfortable, face à une table vernie et cabossée. Deux agents de police sont présents ; le premier demande à l'investigateur de donner sa version des événements concernant Henning et le sabotage survenus à bord de la *Gabrielle*, pendant que l'autre note le témoignage en sténographie. L'interrogateur est imperturbable, lent et méthodique, demandant régulièrement de répéter ou de clarifier les déclarations qui peuvent sembler ambiguës.

Jouer un ou deux interrogatoires devrait suffire pour démontrer qu'ici comme ailleurs, la justice fonctionne à son rythme propre. Rien ni personne, même pas Starkweather, ne pourra accélérer les démarches.

Si le gardien le souhaite, une journée complète peut facilement être perdue en de telles formalités. Les investigateurs travaillant en groupe au ravitaillement peuvent être interrogés en une série, ce qui leur permet ensuite de retourner à leurs tâches. À la fin de chaque déposition, l'officier notifie à l'investigateur qu'une transcription dactylographiée sera établie et qu'ils recevront une convocation pour venir la signer, attestant ainsi de son exactitude. Une telle convocation est susceptible d'intervenir à n'importe quel moment jugé approprié par le gardien, durant le séjour des investigateurs à Melbourne.



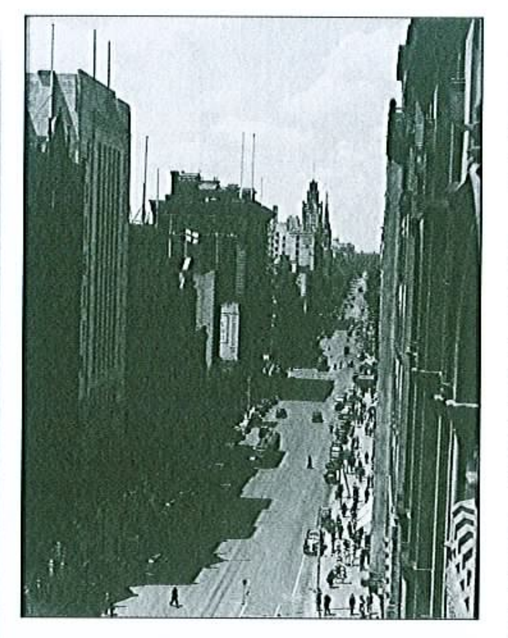
Si les investigateurs demandent des nouvelles d'Henning, ils apprendront qu'il n'a fait aucune déclaration et n'a donné aucune explication de ses actes. Il persiste dans son attitude condescendante et non coopérative. Cependant, les enquêteurs assurent aux investigateurs que toute la lumière sera faite sur l'affaire avant le retour de l'expédition depuis le pôle.

Rencontres dans Melbourne

Si le gardien désire que les investigateurs fassent davantage de rencontres durant leur escale, les idées suivantes peuvent servir de points de départ.

Le capitaine et les officiers supérieurs, ainsi que les scientifiques les plus éminents de l'expédition, sont conviés à une réception officielle organisée par le maire et ses conseillers municipaux à l'Hôtel de Ville de Melbourne. L'événement a visiblement été préparé à la va-vite, mais en revanche on ne lésine pas sur les civilités d'usage. Les explorateurs doivent subir de longs discours à propos de l'honneur qui échoit à la ville de Melbourne en les accueillant. Starkweather y va aussi de son allocution, puis lui et Moore se voient remettre les clés de la ville (en cuivre, sur une plaque de bois) après quoi on vide force bouteilles de vin.

Après la réception, il n'y a pas assez de taxis pour ramener tous les explorateurs à leur hôtel ou sur le navire. Les investigateurs n'ont plus qu'à marcher. « C'est à moins de deux kilomètres ! »



Le quartier environnant les docks est constitué d'un mélange d'entrepôts, de bureaux d'affréteurs et d'endroits propices au divertissement des marins. Les pubs servent des bières de fabrication locale, on peut y jouer aux fléchettes, aux cartes et donner et prendre quelques coups lors d'une occasionnelle bagarre dans laquelle les investigateurs pourraient se retrouver pris.

Pour les plus aventureux, combats de coqs, prostituées et guerres des gangs animent les dernières heures de la nuit. La petite communauté chinoise peut abriter une fumerie d'opium, ou plus sûrement de bons restaurants exotiques. On peut également faire démarrer ici un scénario séparé de la campagne, par exemple en faisant tomber les investigateurs en plein trafic de contrebande, ou en les rendant témoins du cambriolage d'un entrepôt sur le front de mer.

Pour ceux qui penchent pour des activités plus intellectuelles, Melbourne regorge de trésors culturels. De jour, on peut aller flâner au National Muséum ou dans l'un des nombreux jardins botaniques. Le dôme de la bibliothèque, repérable de loin, attire les bibliophiles (un gardien prévoyant pourrait utiliser cet endroit pour glisser quelques pistes utiles lors des futurs chapitres). Le zoo de Melbourne et la galerie publique d'art valent aussi le détour. Le soir, les salles offrent de nombreux spectacles, allant du music-hall au vaudeville en passant par les concerts de musique classique.

Melbourne est le lieu de toutes les rencontres. Les investigateurs peuvent facilement être confrontés à des pickpockets, d'anciens officiers de l'Armée des Indes, des aventurières au passé mystérieux, ou des prospecteurs grisonnants proposant des cartes (authentiques ?) menant à travers la brousse jusqu'à des mines d'or. Toutes ces rencontres permettront de remplir le temps libre dont disposeraient les investigateurs.

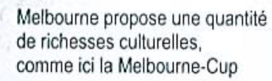
Il ne faut jamais perdre de vue que l'expédition Starkweather-Moore est l'objet d'un intérêt intense de la part de la presse, entretenu par les comptes rendus hebdomadaires de Starkweather rediffusés dans le monde entier. Le gardien peut compliquer la vie des investigateurs en les faisant suivre, voire poursuivre, et questionner par des reporters vigilants et tenaces.

Retour en mer

À l'issue de six jours passés à Melbourne, l'expédition est quasiment prête à lever l'ancre. Les dégâts à bord sont réparés, les nouveaux équipements sont en cours de chargement et les dernières prévisions météorologiques sont prometteuses. La police a donné son accord pour que la *Gabrielle* continue sa route.

Les investigateurs sont informés qu'ils doivent avoir embarqué à minuit le 17 octobre. Ils devront au préalable avoir stocké tous leurs effets personnels dans les coffres prévus à cet effet, et relu et signé leurs éventuelles déclarations à la police.

Les dernières provisions et caisses de matériel sont chargées à bord en début de soirée. Les heures précédant le départ rappellent New York par leur activité enfiévrée. Le professeur Moore est omniprésent, vérifiant et s'inquié-


Melbourne propose une quantité de richesses culturelles, comme ici la Melbourne-Cup



tant pour tout, listes à la main. Quant aux investigateurs, pour une fois, ils peuvent se payer le luxe de s'accouder au garde-fou pour observer le déroulement des opérations.

Alors qu'ils prennent leurs aises, un grand camion bâché déboule sur le quai. On peut lire sur ses flancs, peint au pochoir : « Soudure & Dorure Ellick ». Le chauffeur actionne frénétiquement le klaxon, slalomant entre piétons et containers.

Le conducteur stoppe brutalement son véhicule puis se rue hors de sa cabine dès qu'il s'est arrêté. Starkweather surgit par l'autre portière et à grands renforts de gestes et de cris, attrape deux dockers et leur demande de décharger le camion. Non loin derrière, trois autos bringuebalantes déversent une douzaine de reporters et photographes à leur suite.

De longues bonbonnes d'oxygène sont sorties du camion. « Montez-moi ça, les gars ! » ordonne Starkweather.

Les bouteilles sont rapidement arrimées sur une palette prête à être soulevée à bord de la *Gabrielle*. Entre deux ordres, Starkweather prend la pose et lance à la presse les citations que celle-ci réclame.

Une fois le chargement de l'oxygène engagé sur la bonne voie, Starkweather s'élance sur la passerelle de service. Arrivé au sommet, il s'arrête pour saluer les journalistes joignant à son geste ces mots : « Merci les gars ! Rendez-vous dans quelques mois ! »

Quitter le Port Phillips

La *Gabrielle* largue les amarres et s'éloigne des quais à 3 h 30 du matin, dirigée par un pilote local. Le trajet jusqu'à l'océan se déroule sans incident. Une fois l'embouchure de la baie (« Le Rip ») en vue, une petite vedette arrive de Queenscliff et suit la Gabrielle. Quand le navire a franchi le détroit et atteint l'océan, le pilote passe la main et repart vers le phare à bord de la vedette.

Le sifflet du navire retentit deux fois, puis le capitaine Vredenburgh met le cap au sud, en direction de la glace.

Chronologie du Chapitre Cinq

11 septembre – Au cours de l'après-midi, la *Gabrielle* quitte New York et met le cap au sud.

12 septembre – La routine s'installe. Moore met en place diverses sessions de cours qui se succéderont durant tout le voyage. Henning entame tranquillement son programme de sabotage.

15 septembre – La *Gabrielle* contourne Cuba puis entre dans la mer des Caraïbes. Le *Tallahassee* de Lexington atteint Panamá.

19 septembre – La *Gabrielle* arrive à Colón.

20 septembre – La *Gabrielle* franchit le canal de Panamá. Des provisions sont chargées à Panamá City.

21 septembre – La *Gabrielle* entre dans l'océan Pacifique

25 septembre – La *Gabrielle* franchit l'équateur. Un « Baptême de la Ligne » est organisé, pendant lequel la plupart des explorateurs sont gentiment humiliés. Henning provoque une panne de la chambre froide, détruisant des tonnes de nourriture.

28 septembre – Henning empoisonne plusieurs chiens de traîneau à la strychnine. Quand le poison est découvert, Starkweather et Moore en tirent la conclusion que les explorateurs en constituaient la cible principale. Une fouille discrète du navire est organisée.
Quelque temps plus tard, une preuve de sabotage (un dispositif incendiaire à moitié terminé) est découverte dans une des cales, indiquant la présence d'un saboteur à bord même du navire.

8 octobre – Le *Tallahassee* arrive à Hobart, en Tasmanie.

11 octobre – S'il n'a pas été arrêté, Henning redescend dans la cale pour finir d'assembler sa bombe.

12 octobre – La *Gabrielle* arrive à Melbourne. Henning, s'il a été attrapé, est jeté en prison. Starkweather retrouve la presse.

13 - 17 octobre – Les membres de l'expédition sont en permission, ou occupés à remplacer le matériel et les provisions détruits par Henning.

18 octobre – La *Gabrielle* quitte Melbourne pour le grand sud.

INTERLUDE* : Journal de bord du voyage austral

Voici un résumé du périple de la *Gabrielle* depuis Melbourne jusqu'à l'Antarctique.

18/10 – Temps calme et clair. Mer calme avec une légère houle. Temps parfait. Position à midi : 148°20' Est, 39°44' Sud. La *Gabrielle* a parcouru 140 km à midi.

19/10 – Le vent, en provenance du nord, a forci jusqu'à un peu plus de 30 km/h. Mer agitée. Position à midi : 151°40' Est, 43°47' Sud. 405 km parcourus.

20/10 – Vent tournoyant du sud, 30 à 50 km/h. Très froid. Mer houleuse. Baromètre en baisse. Position à midi : 153°11' Est, 46°51' Sud. 395 km parcourus.

21/10 – Vent modéré du sud-ouest, 15 à 25 km/h. Ciel bleu légèrement voilé. Position à midi : 156°12' Est, 50°5' Sud. 415 km parcourus.

22/10 – Temps clair, mais mer plus agitée. Houle en constante augmentation. Ciel gris foncé, soleil pâle et terne. Vent d'ouest à 30-40 km/h. Position à midi : 157°15' Est, 53°21' Sud. 380 km parcourus.

23/10 – Le baromètre baisse brusquement avant l'aube. Le vent forcit à près de 80 km/h, avec des rafales plus fortes, en provenance de l'ouest-sud-ouest. Mer très houleuse qui passe par-dessus le bastingage. La *Gabrielle* doit suivre le vent. Vers 19 h 00, le ciel se dégage soudainement, dévoilant un magnifique coucher de soleil. La *Gabrielle* remet le cap au sud. Position à midi : 161°20' Est, 55°6' Sud. 420 km parcourus.

24/10 – Froid et clair, vent du sud-ouest à 30-40 km/h. Le navire progresse bien. Un épais brouillard se lève peu avant minuit. Position à midi : 163°57' Est, 57°47' Sud. 395 km parcourus.

25/10 – Le brouillard, épais et inquiétant, persiste. Vitesse réduite. Craignons la glace. Position à midi : 165°4' Est, 60°17' Sud. 300 km parcourus. Premiers icebergs aperçus en milieu d'après-midi ; peu après, le baromètre chute rapidement et d'autres icebergs sont signalés. Redoutons une tempête. La mer s'agite, la houle grossit. La *Gabrielle* met le cap à l'est en fin de journée.

26/10 – Fortes chutes de neige tôt dans la matinée, suivies par une aube calme et claire. La *Gabrielle* vire au sud au milieu de la banquise éparse. Position à midi : 167°44' Est, 63°50' Sud. 340 km parcourus. Peu après midi, le baromètre chute brusquement alors qu'un vent cinglant en provenance du sud-sud-ouest se lève. Il se transforme bientôt en une énorme tempête. Vents à plus de 100 km/h, vagues énormes, violentes projections de glace et de grêle. La *Gabrielle* met le cap au nord-est pour échapper au plus fort de la tempête. Les moteurs rompent leurs attaches vers 18 heures.

27/10 – La tempête continue, le vent vire à l'ouest. Grosse mer, très houleuse, avec beaucoup de neige. Journée épouvantable. Position à midi : 175°0' Est, 62°10' Sud. 390 km parcourus.

28/10 – Le vent tombe, visibilité faible en raison des fortes rafales de neige en provenance de l'ouest. De nombreux icebergs observés, vitesse réduite et prudente. Position à midi : 176°34' Est, 65°33' Sud. 350 km parcourus.

29/10 – Navigation plein sud en esquivant de nombreux icebergs massifs. Temps toujours couvert et neigeux, visibilité faible. Position à midi : 176°24' Est, 66°5' Sud. Beaucoup d'icebergs évités en fin d'après-midi. La *Gabrielle* vire à l'ouest à la recherche d'une mer plus dégagée. 160 km parcourus.

30/10 – Progression à travers une mince banquise. Vent du sud à 15-25 km/h. Beaucoup de grands icebergs et de plaques de glace épaisses qui avoisinent les 800 mètres de long. Position à midi : 172°10' Est, 68°04' Sud. 290 km parcourus.

31/10 – Stoppés par la banquise. Temps calme mais gris, légère houle. Énormes plaques de glace épaisse et longs icebergs plats partout. La *Gabrielle* navigue lentement vers l'est, à la recherche d'une zone plus dégagée et d'un signe de faiblesse de la glace. Position à midi : 174°8' Est, 68°51' Sud. 235 km parcourus.

01/11 et 02/11 – Calme et ensoleillé. À la dérive avec la banquise. De nombreux blocs de glace se détachent, mais aucun passage vers le sud. Position à midi : 177°30' Est, 69°2' Sud. 140 km parcourus.

03/11 – Aux environs de l'aube, découverte d'une voie dégagée vers le sud ; avons quelque peu progressé. Le temps reste clair, malgré un baromètre en baisse. Position à midi : 178°12' Est, 69°41' Sud. 110 km parcourus.

04/11 – Une terrible tempête, la pire jusqu'à présent, nous a touchés vers minuit, sans aucun signe avant-coureur. Vent du sud à plus de 110 km/h, houle énorme et grand danger dû aux icebergs. La *Gabrielle* se replie vers le nord par sécurité. Position approximative à midi : 179°44' Est, 67°15' Sud. 270 km parcourus.

05/11 – La tempête se calme peu après l'aube ; la *Gabrielle* vire au sud dans une mer agitée et sous un ciel dégagé. Banquise morcelée, nombreux icebergs, navigation dangereuse. Position à midi : 179°12' Est, 68°9' Sud. 300 km parcourus.

06/11 – Dans la banquise. Glace très épaisse et très ancienne, se referme tout autour de nous en ne laissant que d'étroits passages dégagés. Le brouillard se lève au cours de la matinée. *Wallaroo* aperçu à midi. Majeure partie de la journée passée à forcer la glace pour se frayer un chemin. Position à midi : 178°47' Est, 69°20' Sud. 70 km parcourus.

07/11 – Dans la banquise. Temps calme, vent du sud-est à 15-25 km/h. Pas de houle. Glace épaisse, progression lente. Position à midi : 177°6' Est, 70°16' Sud. 60 km parcourus.

08/11 – Dans la banquise. Temps brumeux, pas de vent, pas de houle. Glace épaisse, progression lente, le passage se referme sur le navire et nous sommes pris dans la glace. Position à midi : 176°49' Est, 70°58' Sud. 50 km parcourus.

09/11 – Dans la banquise. Temps gris mais clair. Vent du sud-sud-ouest à 8-15 km/h. Glace épaisse, navire en danger. Starkweather utilise de la dynamite. Position à midi : 176°44' Est, 71°32' Sud. 50 km parcourus.

10/11 – Dans la banquise. Temps clair mais très froid, vent du sud à 15-25 km/h. Glace épaisse. Une voie s'ouvre à l'avant de temps en temps ; la progression s'améliore. Position à midi : 175°50' Est, 72°10' Sud. 65 km parcourus.

11/11 – Dans la banquise. Temps : rafales de vent mêlé de neige en provenance du sud, à 10-30 km/h. Glace morcelée, bateau en danger. Position à midi : 175°1' Est, 73°4 Sud. 70 km parcourus.

12/11 – Dans la banquise. Temps clair et rafales de neige. Vent du sud à 8-15 km/h. Augmentation de la houle sous la glace. Bonne progression. Position à midi : 176°50' Est, 74°44' Sud. 140 km parcourus.

13/11 – Dans la mer de Ross. Nous nous sommes dégagés de la banquise à 10 h 20, et poussons au sud à travers une zone d'épaisse glace en crêpes (glace éparpillée en disques de différentes tailles) et d'icebergs à la dérive. Temps brumeux. Pas de vent. Position à midi : 174°00' Est, 76°31' Sud. 230 km parcourus.

14/11 – Sud de l'Île de Ross. Le déchargement commence. Temps brumeux avec des rafales de neige, vent du sud-ouest à 8-15 km/h.

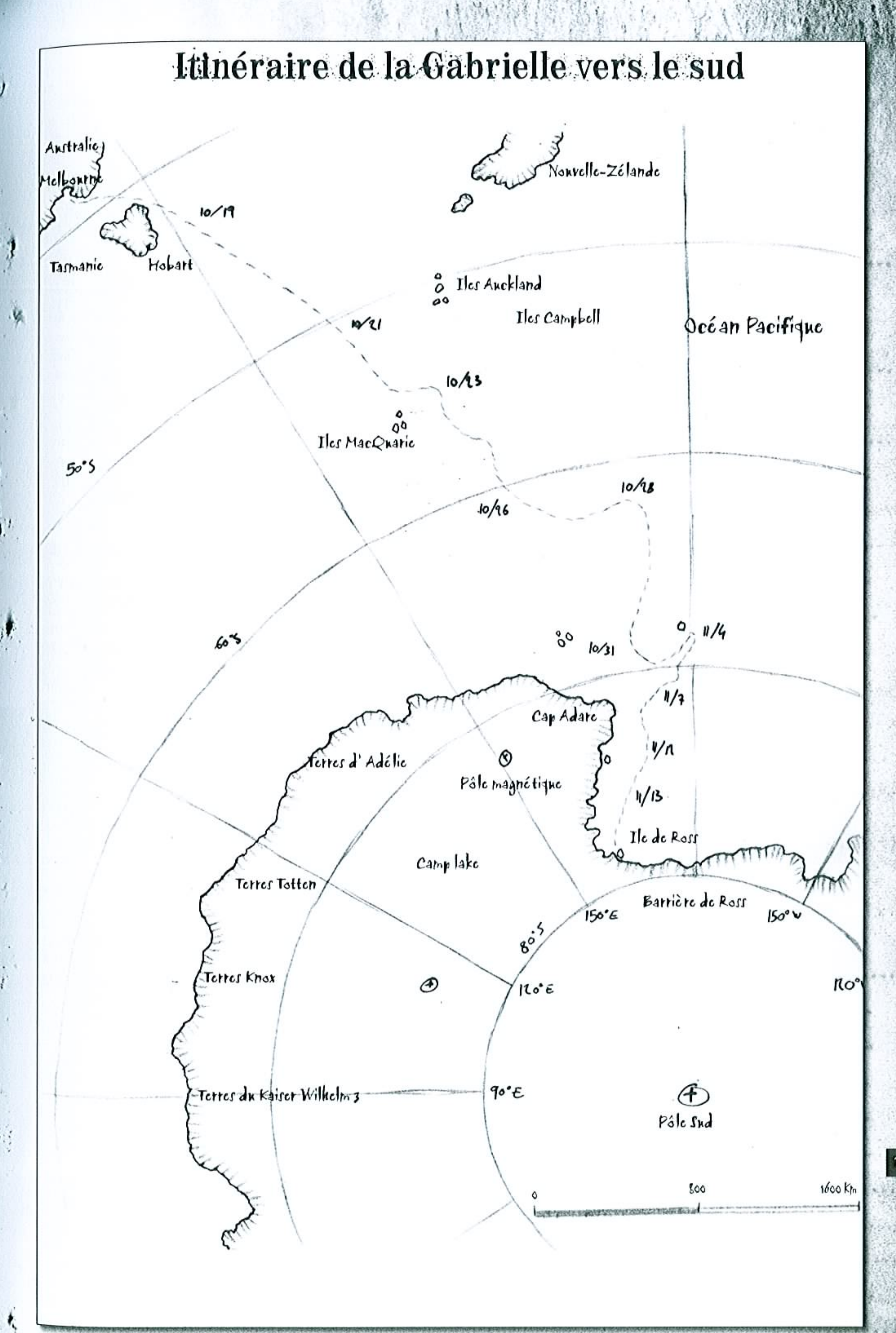
15/11 – Camp temporaire établi sur les berges de la banquise. Temps clair et calme. Lexington a survolé le pôle ; le *Scott* effectue son premier vol avec succès, et détermine l'emplacement idéal pour installer le camp de base non loin de celui de Lexington, sur la barrière de glace.

16/11 – L'*Enderby* et le *Weddell* sont prêts au décollage. Premiers vols cargo vers le nouveau camp sur la barrière. La *Gabrielle* croise dans la mer de Ross, prenant des photos et faisant des relevés scientifiques.

17/11 – Le pont aérien continue. Temps plus chaud, mer douce.

18/11 – Les premières fissures apparaissent dans la glace près du camp temporaire. Le pont aérien s'intensifie, mais le morcellement continue, causant la perte de plus de 20 tonnes de carburant et de nourriture. Toute l'équipe est sauve ; les tracteurs chenillés quittent la banquise par voie de terre et montent vers le camp de base.

19/11 – Tous les membres de l'expédition sont réunis au camp de base, sur la barrière de Ross. Temps venteux et froid, une neige épaisse tourbillonne. Les vols sont impossibles.



Itinéraire de la Gabrielle vers le sud
Australie
Melbourne
Tasmanie
Hobart
Nouvelle-Zélande
10/19
Iles Auckland
Iles Campbell
10/21
Océan Pacifique
10/23
Iles MacQuarie
50°S
10/28
10/26
60°S
10/31
11/4
11/7
Cap Adare
Terres d'Adélie
Pôle magnétique
11/11
11/13
Ile de Ross
Camp lake
Terres Totten
Barrière de Ross
150°E
150°W
80°S
Terres Knox
120°E
120°
Terres du Kaiser Wilhelm 3
90°E
Pôle Sud
0
800
1600 Km

Chapitre 6 : Sur la banquise

18 octobre - 19 Novembre 1933

Où les terreurs de l'Antarctique se manifestent bien avant que les glaciers et les manchots ne puissent être aperçus. La Gabrielle débarque sur la barrière de Ross.

Par suite du mauvais temps qui nous a frappés hier, je n'ai pas rempli mon journal de bord. Jeudi soir, le bateau tanguait tellement que nous avons à peine dormi. La mer se brisait par-dessus le bastingage, le vent approchait les quatre-vingts kilomètres par heure, et le baromètre a chuté brusquement. La situation était critique. Je craignais avant tout pour la cargaison laissée sur le pont, ainsi que pour les chiens…
Heureusement, la tempête nous a poussés dans la bonne direction… Si nous avions abordé un creux de mer par le travers, nos ponts auraient été balayés et seraient devenus aussi propres qu'un placard à provisions…

– R. E. Byrd, Journal de bord, 8 décembre 1928.

En quelques mots…

Ce chapitre couvre le voyage de l'expédition vers le sud à partir de Melbourne, les luttes contre les intempéries et la banquise antarctique, et enfin l'établissement d'un camp de base sur la barrière de Ross.

L'objectif de ce chapitre est d'amener les joueurs à prendre conscience de l'hostilité absolue mais aussi de la beauté du continent austral. Il n'y a apparemment aucun monstre ni aucun ennemi à affronter ici. Aucune autre tentative de sabotage n'intervient. L'adversaire, c'est la Nature elle-même.

Une fois que Henning est mis hors d'état de nuire, les officiers et l'équipage de la *Gabrielle* sont manifestement plus amicaux. On chuchote toujours dans les coursives des rumeurs à propos du mauvais sort qui poursuit Starkweather, mais ces calamités ont pris un visage humain. Équipage et passagers travaillent dur mais de concert et tout le monde attend avec impatience la dangereuse excitation de fouler la banquise.

Une rencontre optionnelle est proposée aux gardiens qui veulent garder les investigateurs occupés pendant cette traversée : l'épave perdue d'un baleinier est retrouvée, prisonnière de la glace, son histoire muette et tragique attendant d'être décryptée.

La mer australe

Lorsque les dernières caisses du réapprovisionnement sont arrimées, les dernières réparations achevées, et les passagers et l'équipage en sécurité à bord, le SS *Gabrielle* prend la mer au matin du 18 octobre. Le navire met le cap au sud-est et suit la courbe de la Tasmanie, puis vire au sud au cœur de la zone balayée par les tempêtes de l'océan Austral. Le ciel est clair, la mer est calme.

Tout est parfait pour le voyage vers le sud.

Le professeur Moore tient une réunion dans le salon des officiers. Une carte des mers polaires antarctiques est accrochée au mur derrière lui.

« J'ai ici les prévisions météorologiques », dit-il. « Les bulletins apportent à la fois de bonnes et de mauvaises nouvelles, mais ils sont en fait conformes à ce à quoi nous nous attendions. »

« Ils nous informent que le printemps a été très orageux dans l'extrême sud, intempéries qui vont probablement persister au cours des semaines qui viennent. Cela signifie deux choses. Nous allons probablement rencontrer du très mauvais temps bientôt, peut-être durant plusieurs jours d'affilée ; mais cela signifie aussi que la banquise polaire sera repoussée tôt de la mer de Ross. Ce dernier point est très important, car une fois la banquise évacuée, nous pourrons nous frayer un passage. »

« Vous avez peut-être remarqué que nous avons mis le cap au sud beaucoup plus tôt que prévu. C'est exact, et c'est un pari. Cependant, c'est un pari que l'expédition de l'Université Miskatonic avait pris, elle aussi, il y a trois ans. Ce qui leur a été avantageux, nous sera, je l'espère, tout aussi profitable. En nous pressant alors que les tempêtes hivernales font encore rage, nous gagnerons un temps précieux en Antarctique. J'espère en faire bon usage. »

« La route que nous allons suivre nous fait pénétrer dans la banquise au nord du cap Adare, puis nous mettrons le cap au sud à travers la mer de Ross et jusqu'à l'île de Ross, près de laquelle nous accosterons sur la barrière. Si cela est possible bien sûr, car tout dépendra de l'épaisseur de la glace. Nous nous engagerons dans la banquise par l'endroit où elle nous semblera la plus sûre, puis nous improviserons à partir de là. »

« Dans moins d'un mois à compter de ce jour, nous devrions être installés sur le continent Antarctique. Si la chance est avec nous, nous pourrions y être beaucoup plus tôt. »

Il ajoute que, pour le reste de la traversée puis sur le continent Antarctique, l'expédition suivra l'« heure antipodale » – douze heures en avance sur l'heure universelle de Greenwich – qui correspond au fuseau horaire sur lequel se trouve la barrière de Ross.

Au cours des quatre jours qui suivent, le navire pousse au sud sur près de 1600 kilomètres à travers la mer froide et grise. Les vents, très froids et parfois violents, changent toutes les heures. Le navire tangue et roule, vibrant au cœur de la houle. Ceux qui sont sensibles au mal de mer souffrent durant cette période ; le balancement incessant du pont rend la vie à bord infernale.

Le 23 octobre, le baromètre chute aux premières heures du matin tandis qu'une violente tempête s'approche par l'ouest. Le vent s'abat sur le navire à cinq heures, les rafales dépassant les 85 kilomètres par heure. Le capitaine Vredenburgh fait virer le navire pour qu'il file dans le sens de la tempête, mais durant plusieurs heures la *Gabrielle* est à la merci du vent et des vagues, ballottée en tous sens par la fureur des éléments.

Les passagers ont l'impression d'être dans les montagnes russes les plus agitées qu'ils aient jamais connues, attraction qu'ils se passeraient bien de refaire tour sur tour. Plus de la moitié de l'équipage est prise de nausées (voir les règles sur le mal de mer dans le Chapitre Cinq). Le bateau tangue avec une furie telle que même ceux qui ne souffrent pas du mal de mer ont des difficultés à se tenir debout sur le pont. De petits objets mal arrimés roulent avec fracas à l'intérieur des cabines des passagers. Les investigateurs assez chanceux pour être encore sur pied sont aussitôt envoyés dans le bureau de l'expédition pour s'assurer que la cargaison et l'équipement sont correctement attachés et ne se fracassent pas contre les parois.

Peu avant 19 heures, la tempête cesse et le mur de nuages noirs à l'ouest se dissout soudainement. Tout le monde à bord est gratifié d'un magnifique coucher de soleil ; des rubans de lumière orangée, émeraude et dorée fusionnent et s'entrelacent sous le ciel bas. C'est une excellente surprise, l'apothéose d'une journée mémorable. La *Gabrielle* met à nouveau le cap au sud.

L'aube qui se lève le 24 octobre est claire et froide. Un vent glacial venu du sud s'engouffre en apportant avec lui le froid de la glace polaire. Le givre s'accumule sur les cordes et le bastingage. Après la journée agitée de la veille, l'océan semble d'huile, et permet une excellente progression du navire.

Le capitaine Vredenburgh ordonne à l'équipage de gréer le bastingage et le pont à l'aide de cordes en vue du gros temps, conscient que la tempête de la veille ne sera certainement pas la dernière. De lourds cordages sont tendus tout le long du pont, de la proue à la poupe, afin de servir de prises et de guides en cas de besoin, et nombre d'équipements qui n'étaient pas attachés sont solidement arrimés. Le navire poursuit son trajet vers le sud.



Icebergs

Un monde vague et inquiétant apparaît à l'aube du 25 octobre. Le navire évolue à vitesse réduite à travers un brouillard épais et glacial. Le givre s'épaissit sur toutes les surfaces exposées, des langues de glace se forment sur les vitres des sabords et des hublots, et le pont devient lisse et dangereux. Le capitaine réduit la vitesse une première, puis une seconde fois, tandis que la visibilité baisse et que la mer se calme.

Le premier iceberg est signalé à 14 h 40 : une énorme plaque glaciaire de plus de 35 mètres de large, érodée et effritée, ses flancs creusés de centaines de grottes par le travail du vent et de la mer. D'autres icebergs suivent, surgissant de la brume comme des fantômes. D'ici au coucher du soleil le navire en aura frôlé une douzaine, chacun traînant dans son sillage un petit chapelet de fragments et de « bourguignons » de glace. L'un de ces blocs est d'un noir verdâtre insondable. Il dépasse à peine de l'eau, mais fait presque une fois et demie la longueur du navire.

À l'approche du coucher du soleil, le baromètre commence à chuter. L'équipage craint une tempête. Le capitaine Vredenburgh, peu enclin à s'enfoncer dans le champ d'icebergs de nuit et par gros temps, fait virer le navire, cap à l'est. Au matin du 26, cependant, la tempête redoutée ne s'est pas produite. Le bateau vire à nouveau au sud au milieu de fortes rafales de neige, passant au large de quelques plaques de glace éparses.

Mer déchaînée

26 octobre 1933 : la *Gabrielle* file à toute vapeur plein sud vers la banquise. Peu après midi, le baromètre plonge encore un peu plus. En moins d'une heure, il est tombé à une pression plus basse qu'aucun des scientifiques de l'expédition n'a jamais pu observer auparavant. Un mur compact de nuages noirs surgit du sud-ouest à une vitesse sidérante, se jetant sur le bateau en un flot mugissant de vent et d'embruns.

Le navire se retrouve pris dans les griffes d'une épouvantable tempête. Des rafales à plus de cent kilomètres par heure tentent d'agripper les mâts de charge et les câbles, faisant claquer les portes ouvertes et menaçant d'arracher bâches et panneaux de bois avant qu'ils ne puissent être refermés. D'immenses vagues s'élèvent haut dans le ciel, s'abattant avec fracas en travers du pont, dans un sourd grondement évoquant le tonnerre.

La *Gabrielle* résonne et vibre à chaque assaut, prenant de la gîte et plongeant profondément dans les eaux grises de l'Antarctique. Les hommes souffrent et luttent dans la salle des machines et sur le pont, essayant désespérément de faire virer la proue avant que le navire ne soit déchiré en deux par la force des éléments. Il est totalement impossible de tenir debout ; se déplacer sans l'aide des cordages tendus sur le pont serait suicidaire.

Tout autour, l'air est empli des hurlements et des gémissements du bateau torturé, tan-



dis que ses plaques de métal sont tiraillées de toutes parts. La pluie venue du sud balaie les ponts à l'horizontale, charriant avec elle de la neige fondue et de la grêle qui transpercent les chairs et brisent les vitres. Les caisses amarrées dans les cales bougent à chaque mouvement de tangage ou de roulis du bateau, les cordes et les sangles qui les maintiennent en place tendues à l'extrême, leurs craquements s'ajoutant à la cacophonie ambiante. Les chiens, terrifiés et impuissants dans leurs cages à l'arrière, couinent et hurlent dans la confusion.

La tempête ne faiblit pas. Heure après heure, le bateau continue d'être ballotté. À maintes reprises, la proue plonge sous des murs de vagues. Maintes et maintes fois, les coups de boutoir des paquets de mer et de pluie claquent contre la superstructure et couvrent les vitres de la passerelle de givre. À l'intérieur, les membres de l'expédition se blottissent misérablement dans les salons ou dans leurs cabines, se cramponnant à leurs cuvettes ou bassines, en gémissant de détresse. Les cuisines du navire sont inondées par l'eau des marmites tombées des fourneaux, tandis que le cuisinier et ses commis luttent pour préparer un repas chaud.

Juste après 18 heures, les investigateurs qui réussissent un test d'**Écouter** peuvent entendre un terrible fracas provenant de l'avant du bateau, alors que la proue plonge dans un creux de mer. Le bruit se répète quelques instants plus tard, puis une troisième fois, tandis que la *Gabrielle* vire et tangue. La réussite d'un test d'**Intuition** permet à l'investigateur de comprendre qu'un lourd objet de la cargaison s'est détaché de ses amarres et s'écrase sur les parois de sa cale à chaque basculement du pont. Quelle que soit l'origine de ce fracas, il faut intervenir de toute urgence, avant que les dégâts ne s'aggravent.

Sur le pont

Les investigateurs peuvent agir seuls, ou requérir l'aide de membres d'équipage qui ne sont pas de service. Si les personnages donnent l'alarme, ils obtiennent rapidement toute l'aide dont ils ont besoin : bien que presque tous les membres de l'expédition (y compris James Starkweather) soient impuissants à cause des nausées, au moins une demi-douzaine d'hommes sont prêts à prévenir la catastrophe.

Des rouleaux de cordage sont accrochés près des accès au pont. Ils peuvent être utilisés par les investigateurs et les membres d'équipage afin de s'encorder, en les fixant aux cordages déjà tendus le long du pont, pour progresser vers les soutes. Le temps manque pour installer des lumières sur le pont ; ils doivent prendre des lampes torches ou des lampes tempête s'ils veulent voir quelque chose.

Dès que la porte du rouf est ouverte, le vent tente d'arracher le panneau des mains de celui qui le tient. Les investigateurs tenant la porte doivent opposer leur **FOR** à la **FOR** 12 du vent sur la Table de Résistance, faute de quoi la porte leur échappe et va frapper la paroi extérieure, laissant le vent et l'eau s'engouffrer dans la superstructure.

Dehors, il fait aussi noir qu'en pleine nuit. L'air, tranchant comme un rasoir, agresse la gorge et les poumons des investigateurs, saisissant toute parcelle de peau exposée. Leur haleine se condense immédiatement en minces filets de buée qui se perdent dans la tempête. Quiconque ne porte pas d'épais vêtements protecteurs est trempé jusqu'aux os et gelé en quelques instants.

Il n'y a aucune lumière, excepté celle des lampes. Les particules de glace poussées par le vent transforment les rayons lumineux en colonnes blanches et opaques au cœur des ténèbres ; la visibilité est inférieure à six mètres. Les ponts sont couverts de glace, lisses et incertains sous le pied. À chaque déferlante, l'eau glacée s'écrase contre les panneaux d'écoutille des cales jusqu'au niveau des genoux. Le bruit est assourdissant : le grondement des vagues et le hurlement constant du vent sont si forts qu'il faut crier pour être entendu.

Centimètre par centimètre, le petit groupe progresse péniblement le long des cordages jusqu'aux écoutilles. Il y a trois cales situées à l'avant de la passerelle. Les bruits proviennent de l'une d'entre elles (référez-vous aux plans de la *Gabrielle* au sein du Chapitre Quatre-B pour plus de détails). Chaque personne qui se déplace ainsi de cale en cale doit réussir un test d'**Agilité** ou être renversée par la mer déchaînée. Tout investigateur qui n'est pas attaché à un cordage (ou à un autre personnage) doit réussir un test de **Chance** (50 %) pour ne pas être entraîné par-dessus bord. Ceux qui parviennent à s'en sortir finissent par agripper une corde ou le bastingage, mais ils doivent regagner immédiatement la chaleur des cabines, gelés et à demi noyés par leur brève immersion.

Constater les dégâts

Il n'y a aucun moyen de déterminer de quelle cale provient le bruit. Le vacarme de la tempête est tout simplement trop fort. Il est nécessaire d'ouvrir chaque écoutille et de faire descendre quelqu'un.

Les trois panneaux d'écoutille des cales avant mesurent chacun 14 mètres de long sur 7,5 mètres de large et sont solidement fermés pour maintenir les soutes à l'abri du mauvais temps. Ils ne peuvent être ouverts. Seules trois petites trappes d'inspection juste assez larges pour y laisser passer un homme peuvent être déverrouillées. Elles s'ouvrent chacune sur une volée de barreaux métalliques qui descendent dans les cales.

L'origine du fracas se trouve dans la cale d'entrepont n°2. Dès que quelqu'un commence à descendre l'échelle, il peut entendre d'en haut le bruit sourd des chocs violents et le crissement de pièces métalliques déchirées. Pire, une odeur de pétrole emplit l'air. Les dégâts, vus à la faible lumière d'une lampe torche, sont terrifiants.

Deux des quatre imposants moteurs destinés aux Boeing ont brisé leurs sangles et glissent à travers la cale. À chaque mouvement du navire, ils roulent et rebondissent à travers le compartiment, telles de gigantesques boules de bowling en acier. Leurs caisses ne sont plus que des fragments de bois éparpillés sur le sol.

Toute la soute porte les stigmates des collisions avec les moteurs en perdition. Les deux moteurs restants sont encore en sécurité ; leurs caisses sont martelées et écrasées dans un coin, mais les moteurs eux-mêmes ne sont pas endommagés. Les caisses protégeant les ailes de l'avion ont été éraflées et écrasées par le passage des moteurs en plusieurs endroits. Quant à l'appareil, il présente d'énormes bosses et des déchirures béantes sur son ventre et le long du fuselage. La palette de fûts de pétrole qui était arrimée contre une cloison est à présent écrasée et branlante ; le liquide inflammable se déverse de quelques bidons endommagés et se répand un peu plus dans le compartiment à chaque embardée du navire. Les ombres dansent frénétiquement à la faible lueur des lampes torches.

Les dégâts sont considérables. Si rien n'est fait rapidement, cela pourrait encore s'aggraver. Dans cette cale maculée de pétrole, la moindre étincelle accidentelle pourrait provoquer un incendie. Si le feu parvenait ensuite à traverser les poutres du plancher pour atteindre les couches de fûts de carburant entreposés dans le compartiment juste en dessous, il ferait sombrer le navire.

Un sauvetage dangereux

Circonscrire la menace est un travail difficile et dangereux. Les deux moteurs pèsent chacun près de 370 kg et sont fabriqués en acier massif. Quiconque est happé par l'un d'eux dans sa course folle à travers la soute sera horriblement écrasé. Malgré tout, il n'y a qu'une solution : les moteurs doivent être bloqués, immobilisés, puis arrimés en dépit des embardées du navire.

La cale de l'entrepont fait 15 mètres sur 10, près de 4 mètres de haut, et est dominée en son centre par le fuselage du Boeing. Les deux moteurs se déplacent à peu près en même temps, tous les cinq rounds de combat. Une personne peut descendre l'échelle jusqu'à l'entrepont à chaque round.

Quiconque entre dans la cale doit réussir un test de **Chance** (50 %) tous les cinq rounds pour éviter de se trouver sur le chemin de l'un des moteurs en perdition. En cas d'échec, les investigateurs peuvent tenter un test de la compétence **Athlétisme** pour sauter hors de la trajectoire du lourd projectile. Un test supplémentaire d'**Agilité** est requis pour éviter de glisser et de tomber à cause de la nappe de pétrole qui tapisse le sol. Quiconque est frappé par un moteur en train de rouler perd 2D6 Points de Vie.

Bloquer chaque moteur nécessite de surmonter la **TAI** de 30 de l'objet sur la Table de Résistance avec la **FOR** combinée de tous ceux qui participent à cette tentative (cf. LdB 6[e] édition française, *Unir ses efforts*, page 78). Jusqu'à quatre personnes peuvent unir leurs efforts afin d'immobiliser le moteur, mais ils ne pourront alors pas participer à l'arrimage du moteur sur le pont ou contre la cloison.

Fort heureusement, nombre de cordes traînent dans le compartiment, enroulées sur des taquets et des crochets contre les parois. Des filets et des anneaux de fixation équipent également la soute. Un nœud demi-clef ou coulant associé à un test d'**Athlétisme** réussi permet d'enrouler la corde autour du moteur, mais son autre extrémité doit avoir été au préalable ancrée à un taquet, sinon l'investigateur sera entraîné sur le sol glissant.

Une fois le moteur immobilisé, il doit être arrimé par un sauveteur ne faisant pas partie de l'équipe qui le maintient en place. Cette action prend quelques minutes (dix à quinze rounds de combat) et nécessite une quantité suffisante de cordes, chaînes, sangles ou tout autre matériel approprié. Un test réussi de **Corps à corps : Lutte**, d'**Athlétisme**, ou d'**Agilité**, permet de fixer solidement le moteur.

À moins qu'il n'y ait au minimum quatre personnes présentes pour immobiliser et attacher les deux moteurs en même temps, le deuxième continuera d'être un danger pendant l'arrimage du premier. Quiconque essaye d'attraper le deuxième moteur doit effectuer les mêmes tests de **Chance**, d'**Athlétisme** et d'**Agilité** que précédemment. Ceux qui immobilisent ou attachent le premier moteur courent moins de risques, et peuvent ajouter 20 % à leur test de **Chance** destiné à éviter le danger. Cependant, si l'un d'entre eux doit se jeter de côté pour l'éviter, sa **FOR** n'est plus prise en compte pour maintenir le moteur, et il y a de grandes chances que ce dernier se libère à nouveau. Pour éviter cela, il faut effectuer un nouveau test sur la Table de Résistance en ne prenant en compte que la **FOR** de ceux qui n'ont pas lâché leur prise (**TAI** 30).

Avec un peu de chance, la menace est bientôt circonscrite. Le groupe, meurtri et exténué par l'épreuve, peut libérer la pression accumulée, avec la satisfaction du devoir accompli.

Conséquences

Une fois les moteurs bien arrimés, l'équipement de l'expédition qui se trouve dans la cale doit être inspecté. Les dégâts occasionnés sont considérables.

Les deux moteurs qui se sont détachés sont en piteux état, fendus et écrasés au point d'être désormais inutilisables. Il est impossible de les réparer, ni à bord du navire, ni sur la banquise.

Les deux moteurs qui subsistent dans leurs caisses portent les traces des chocs qu'ils ont subis mais restent néanmoins en état de fonctionnement. Le Boeing, en revanche, est





inutilisable. Les ailes du *Shackleton* sont écrasées en plusieurs endroits, ses réservoirs de carburant percés, et son fuselage enfoncé ou tordu sur toute sa surface. Halperin et Dewitt, les pilotes de Starkweather, déclareront que l'appareil n'est pas en état de décoller.

En outre, la moitié des bidons de pétrole de l'expédition ont été percés, et leur contenu s'est répandu dans la cale. Même si ce dernier problème est moins grave, il pourrait se révéler problématique si le groupe envisageait de rester plus longtemps en Antarctique.

Un test de **Trouver Objet Caché** réussi pendant l'examen de la cale permettra à un investigateur de découvrir que les taquets qui maintenaient les sangles des caisses des moteurs ont été insidieusement corrodés, probablement avec de l'acide, et ce par en dessous, de sorte que personne ne puisse s'en apercevoir. L'affaiblissement des sangles résultant de ce sabotage n'était pas détectable auparavant, mais était suffisant pour provoquer leur rupture dans la furie de la tempête.

Ce dernier sabotage offert par Henning a coûté au groupe bien plus que tout le reste de son œuvre réunie.

James Starkweather est rouge de colère lorsqu'il apprend l'étendue des dégâts ; à plus forte raison si le sabotage est découvert. Il fait les cent pas pendant plus d'une heure, proférant des jurons et frappant du poing les cloisons et les tables. Mais il ne peut que persévérer dans son entreprise. Il s'emporte si quelqu'un lui suggère de rebrousser chemin ; passionné, tremblant de colère, il fend l'air de sa main et dit : « Non ! C'est hors de question ! Impossible ! Pas si près du but ! Trois avions, ou deux, ou un, peu importe, on continue ! On continue, vous m'entendez ?! Maintenant sortez ! »

Au cœur de la banquise

La violente tempête se poursuit encore deux jours durant, se calmant progressivement au matin du 28 octobre. La visibilité reste faible – le ciel disparaît derrière les fortes rafales de neige – mais le capitaine décide de profiter de cette mer étale pour mettre le cap au sud. La *Gabrielle* pointe à nouveau sa proue vers le pôle.

Au cours de cette journée et de celle qui suit, le navire se fraye prudemment un passage au milieu de flottes d'icebergs géants. Bien que lente, la progression est régulière. Les montagnes de glace surgissent de la pénombre et passent silencieusement. Les seuls bruits que l'on peut entendre sur les ponts sont le gémissement du vent, le clapotement des vagues et les cris des hommes de vigie à la proue et à la poupe.

Le 29 octobre, le navire pénètre dans une région où la surface de la mer est recouverte de plaques de glace et de neige fondue groupées en masses compactes. Ces fragments résonnent faiblement en heurtant la coque mais ne gênent en rien la progression ; néanmoins, lorsque la glace s'épaissit à la surface de l'eau et devient plus dure, le capitaine vire à l'ouest à la recherche d'une mer plus dégagée.

Durant toute la journée du 30 octobre, le navire se fraie un chemin en brisant la fine couche de mer gelée. De grandes masses de glace dérivent partout, dont d'énormes plaques de plus de huit cents mètres de long. Il est clair que la *Gabrielle* a atteint la lisière de la banquise, et que celle-ci est, comme prévu, en train de se désagréger et de se disperser.

Il ne semble néanmoins pas prudent de mettre le cap au sud.

Le jour suivant, la progression vers l'ouest du navire est stoppée par la glace. Au sud et à l'ouest, dans toutes les directions, les plaques et les reliefs de la banquise s'étendent aussi loin que porte le regard. La mer est calme, le ciel nuageux, l'air clair mais froid. Même l'habituelle houle qui agite la mer est atténuée par la présence de glace de tous côtés. Après tant de jours de mer, l'immobilité apparente du bateau fait une impression étrange à qui marche sur le pont. La *Gabrielle* repart vers l'est à la recherche d'une mer plus dégagée, se frayant lentement un passage au travers d'une mince couche de glace qui se fend en mille morceaux sous l'étrave.

Elle longe les limites de la banquise durant trois jours de plus sans trouver de voie vers le sud. Cependant, le 3 novembre, peu après trois heures du matin, un homme à la vigie repère un large passage dégagé filant au sud-est au milieu de blocs de glace massifs. Encouragé par cette nouvelle, Starkweather ordonne au capitaine de suivre cette voie.

Vers midi, le navire s'est enfoncé de plus de trente kilomètres dans la banquise. Des murs de glace, parfois surmontés de corniches, s'élèvent à bâbord et tribord ; les plaques de glace dispersées le long du passage, parfois si fines que l'on peut voir à travers, tintent mélodieusement lorsque le navire les heurte. La glace se soulève et retombe lentement de chaque côté, se désagrégeant en blocs aussi grands qu'un homme et se brisant de temps à autre dans une détonation semblable à un coup de feu. Vers le coucher du soleil, le baromètre repart à la baisse, mais le navire poursuit sa route.

Au cours de la nuit, une autre tempête s'abat. Celle-ci est au moins aussi puissante que celle de la semaine passée : des rafales de vents atteignant les cent dix kilomètres par heure, de la neige fondue, de la grêle et une mer démontée. Cette fois cependant, un autre danger s'ajoute à cette liste : la banquise elle-même.

Tout autour du navire, la glace gémit et se brise sous la pression de la mer. D'énormes icebergs roulent et s'écrasent contre la *Gabrielle* qui tente de gagner des eaux plus dégagées, mais il n'y a aucune échappatoire. À de nombreuses reprises, la structure métallique de la coque crisse contre les arêtes et les aiguilles de glace tandis que le navire donne de la bande. Les plaques d'acier renforcé gémissent et fléchissent, mais ne rompent pas. Une partie de l'équipage et des passagers se serre dans le mess en priant, tandis que les autres peinent à leur poste ou se réfugient dans un coin. Il n'y a pas grand-chose d'autre à faire que d'attendre.

Mais le navire échappe à la catastrophe, miraculeusement semble-t-il. Le pont est recouvert de glace et l'on peut constater de grandes balafres sur le bastingage, mais la tempête se calme avec la nuit, aussi vite qu'elle est arrivée, laissant derrière elle un monde nouveau.

Les imposants murs de glace de la banquise se sont brisés. D'étroites fissures sont apparues et ont ouvert des voies navigables de tous côtés. La *Gabrielle* met à nouveau le cap au sud, pénétrant doucement à travers la banquise et se frayant prudemment un passage sous un ciel bleu légèrement voilé. Tous les bras sont requis sur le pont pour aider à repousser les plus petits icebergs à l'aide de longues perches, ou pour réparer les dégâts causés par le gros temps.

Naviguer dans la banquise est une entreprise risquée. Les moteurs du navire grondent et rugissent tandis qu'il s'approche lentement d'une plaque de glace, se serre doucement contre elle, puis donne toute la puissance qu'il peut délivrer en brassant l'eau de ses hélices. Généralement, la glace cède. Le navire pousse vers l'avant de cette manière, encore et toujours, et la sourde vibration des chocs successifs résonne à travers la coque. La banquise est partout très épaisse et très ancienne. Des monticules et des flèches étranges s'élèvent en des angles bizarres ; la glace est formée de couches alternativement sombres et claires, comme les stries d'une roche antique. Tout autour, les teintes de la mer (blanc, vert et toutes les nuances de bleu) changent et scintillent perpétuellement comme des diamants taillés et observés dans un rayon de soleil.

Au cours du 4 et du 5 novembre, le navire continue de se ménager un chemin à travers la banquise de cette manière. Au matin du 5, la radio annonce que le *Tallahassee* de Lexington est pris au piège en plein cœur de la banquise, à moins de cinq cents kilomètres à l'est. Il n'y a aucun moyen pour la *Gabrielle* de lui venir en aide, mais au vu de l'air satisfait sur le visage de Starkweather lorsqu'il apprend la nouvelle, ce n'est pas plus mal pour lui.



L'épave

Le 6 novembre, le vent retombe et une fine brume descend sur la mer. De longs doigts vaporeux et fantomatiques sortent de l'eau et s'enroulent autour de la glace ; les couleurs de la mer et du ciel se mélangent et s'enroulent de manière étrange autour de la banquise. Les objets éloignés s'estompent et réapparaissent comme des illusions d'optique ; pendant un moment les vigies distinguent l'horizon, puis un instant plus tard ils ne peuvent discerner que les icebergs les plus proches à travers la brume.

Aux environs de neuf heures du matin, le cri de l'une des vigies se fait entendre. Une masse sombre se détache sur le flanc d'un iceberg à quelque distance. Alors que la *Gabrielle* se rapproche, la proue d'un baleinier pris dans la banquise apparaît, pointant hors de la glace, à demi gelé et à la dérive.

Le second Turlow observe l'épave à l'aide de ses jumelles. « C'est le *Wallaroo* », dit-il avec inquiétude. « Il a disparu l'automne dernier au cours d'une tempête. Personne n'en a plus jamais entendu parler... jusqu'à présent. »



Après concertation entre Starkweather, Moore et le capitaine, la *Gabrielle* s'en rapproche au plus près. Un petit canot est mis à la mer et une poignée de membres de l'expédition (comprenant d'éventuels investigateurs courageux et désirant faire partie de l'équipe) se dirige vers l'épave. À mesure qu'ils se rapprochent, des détails supplémentaires apparaissent. La coque est brisée en deux en son milieu, la glace enserre complètement la partie avant du navire, et la poupe, tordue et déchirée, porte les cicatrices caractéristiques d'une explosion des chaudières à vapeur. Le vent émet de sinistres sifflements en soufflant au travers des concrétions de glace difformes qui ont envahi le pont.

Un test d'**Athlétisme** (ou d'**Agilité** à -20 %) réussi permettra d'amarrer la chaloupe à l'épave et de grimper prudemment à bord du *Wallaroo*. Chaque investigateur doit réussir un test d'**Athlétisme** ou sous son **Agilité** à -20 % pour éviter un accident. Un échec signifie que le personnage glisse ; faites-lui faire un test de **Chance** (50 %) pour déterminer la gravité de la chute. Une réussite à ce test indique que l'investigateur s'est seulement tordu la cheville et subit 1D2 points de dégâts ; un échec signifie que l'individu est tombé dans l'océan austral.

Les investigateurs qui chutent doivent effectuer un test d'**Athlétisme** à chaque round passé dans l'eau glaciale. Utilisez les règles concernant la nage et la suffocation au sein du livre de base de *L'Appel de Cthulhu* (cf. page 149 du LdB de la 6ᵉ édition française). Un sauveteur qui réussit un test d'**Athlétisme** peut envoyer une corde vers le personnage, lequel devra ensuite réussir un test de **Puissance** (-10 % pour chaque round passé dans l'eau glacée qui l'engour-

dit progressivement) pour se saisir de la corde et s'y accrocher. Le personnage doit alors immédiatement être conduit dans un endroit chaud et changer de vêtements. Si cela est fait dans les deux ou trois minutes qui suivent, un test d'**Endurance** à -20 % est nécessaire pour éviter un coup de froid. Au-delà, le test doit être fait sous la **CON**.

Un personnage qui coule ou qui n'est pas sorti rapidement de l'eau court un réel risque d'hypothermie et de mort.

À bord du Wallaroo

Les investigateurs grimpent à bord du navire en son milieu ; les compartiments et cabines qui subsistent sont répartis devant et derrière eux. Quelle que soit la direction qu'ils prennent, ils tombent sur des fragments déformés de squelettes, leur chair nue et leurs fluides corporels gelés et incrustés dans le bois sur lequel ils gisent. La vue de ces macabres dépouilles coûte à chaque témoin 1/1D4 points de **SAN**. Des investigateurs pourront s'étonner du fait qu'il ne reste aucun vêtement sur les corps trouvés sur le pont.

La partie centrale

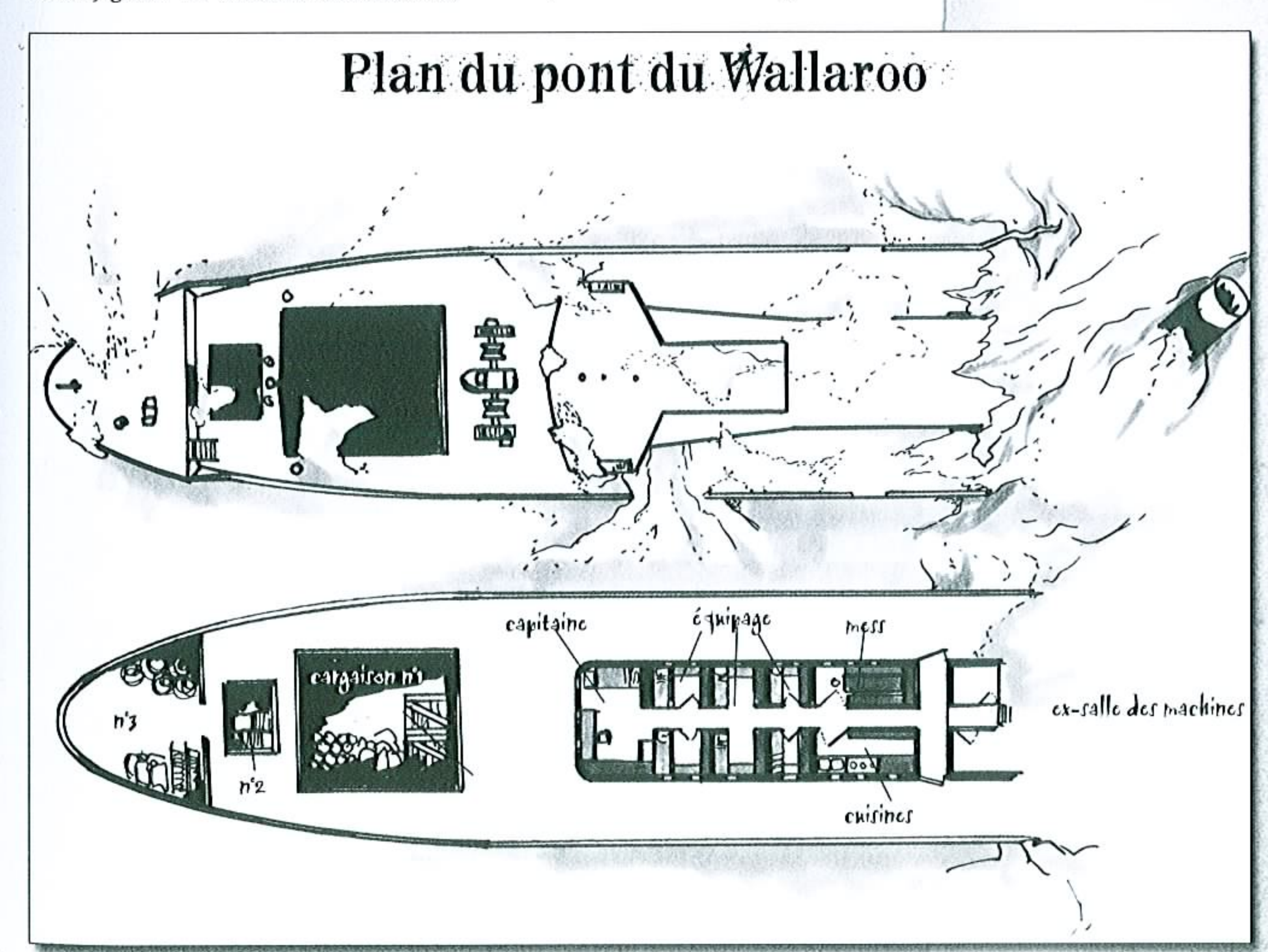
Il subsiste peu de chose de la partie centrale du *Wallaroo*. L'explosion des chaudières du navire a déformé la coque et emporté une grande partie du pont. En contrebas, à ciel ouvert, gisent les carcasses corrodées des énormes moteurs pris dans la glace ; les quelques restes humains présents dans cette zone ne sont plus que des morceaux d'os carbonisés et noircis.

La poupe

Plusieurs squelettes gisent sur le pont près de l'arrière du navire, parfaitement alignés. La majorité des quartiers de l'équipage se trouvent dans cette zone. À l'extrémité se trouve la salle du moteur actionnant le gouvernail.

Les quartiers de l'équipage : ces compartiments exigus de trois mètres sur trois sont destinés à accueillir quatre personnes. Aucun d'entre eux ne renferme de cadavre. La plupart contiennent du linge moisi et en lambeaux. De petites armoires verrouillées sont installées au pied de chaque lit ; elles contiennent les effets personnels de l'équipage, tels que des dés, des jeux de cartes, des photos de famille, du tabac, des rasoirs, etc. Le long des cloisons, les restes de plusieurs filets contiennent des vêtements décolorés et raidis.

La cabine du capitaine : cette cabine est légèrement plus grande que les précédentes. Elle mesure trois mètres sur cinq et contient les restes d'un lit de plumes, un bureau et une malle témoignant de son luxe passé. La malle est cerclée de bandes de métal et fermée par un cadenas (Solidité 20 points / **FOR** 30). Le bureau a mal supporté l'air marin, mais les tiroirs étant garnis de cuir



12 mars. C'est terminé. Ma main est complètement inutilisable maintenant qu'elle est rongée par la gangrène, et les lignes rouges de l'infection se sont étendues au-delà du garrot et remontent le long de mon bras. Il n'y a rien à faire. Ma propre puanteur me dégoûte.
Bowers est mort dans la nuit.
Je ne suis ni Shackleton, ni Mawson, et je n'ai pas leurs ressources pour faire face à l'adversité et la surmonter. Je ne suis plus qu'une vieille âme fatiguée qui a joué, perdu et mourra seule sur la glace.
L'horrible banquise sans fin. Elle est belle mais impitoyable. Au cours des derniers jours, j'en suis venu à haïr sa cruauté. Elle crie, murmure, et gémit dans l'air immobile, écrasant tout espoir et toute prière sous un déchaînement de fureur hostile. Je prie pour que les autres aient pu en réchapper. Il n'y a rien pour personne ici. Même les baleines sont parties depuis longtemps.
Si quelqu'un trouve un jour ce journal, laissez-moi louer à nouveau l'excellence et la compétence de mes officiers et de mon équipage. Leur loyauté et leurs cœurs vaillants sont sans égal. Je pense bien à eux et je prie pour qu'ils soient désormais hors de danger, sur le chemin du retour.
Toutes mes pensées vont à Nancy et aux garçons. Puissent-ils être heureux pour les années à venir. Je regrette seulement de ne pas pouvoir les serrer une dernière fois entre mes bras.
Seigneur, pardonne-moi pour ce que je suis sur le point de faire.

Capitaine Stephen Willard
SS Wallaroo

Aide de jeu 6.1 : Le journal du capitaine, dernière entrée

imperméable, leur contenu a été préservé. Le journal de bord du *Wallaroo* se trouve à l'intérieur de l'un d'eux, à côté de plusieurs lettres provenant de la famille du capitaine, d'une photo et d'un stylo à plume. Si le tiroir est retiré et qu'un test de **Vigilance** est réussi, un double fond sera découvert. Son ouverture permet de découvrir une clé en fer et une bourse de cuir contenant plusieurs pièces d'or d'origine inconnue, gravées de créatures marines aux formes étranges.

Les restes desséchés et gelés du capitaine, habillé de la tête au pied, gisent sur le lit ; un pistolet est à portée de la main tendue de l'officier. Une bouteille de whisky vide traîne près de lui.

Les dernières inscriptions du journal de bord relatent la manière dont le navire est tombé dans un grain, l'explosion des chaudières et la mort de la majorité de l'équipage, puis comment cela a entraîné l'échouage du *Wallaroo* au cœur de la banquise. Les survivants sains et saufs ont ensuite embarqué dans des canots et mis le cap au nord, laissant seulement le capitaine et deux autres rescapés trop blessés pour être emmenés.

Dans la dernière entrée du journal, le capitaine fait l'éloge de son équipage, souhaite à tous ses hommes bonne chance, puis conclut en faisant ses adieux à sa famille. Elle est datée de deux semaines après l'accident.

Lire le journal du capitaine nécessite environ deux heures et la réussite d'un test d'**Anglais**, en raison de sa difficile calligraphie. Photocopiez ou lisez à haute voix l'extrait présenté ci-contre, l'Aide de jeu 6.1, « Le journal du capitaine, dernière entrée ».

La proue

Sur le pont : le pont avant du navire est érodé et déformé par la pression de la glace. L'étrave évidée du baleinier est froissée, et tout est recouvert d'une couche de guano et de givre. Il n'y a aucun corps dans cette section. La partie avant de l'entrepont est totalement occupée par des cales.

Cale n°1 : c'est la cale principale, où les baleines tuées étaient gardées en attendant que leur graisse soit prélevée. Une légère odeur nauséeuse émane de cette pièce, celle de la chair morte. À l'intérieur, les restes de plusieurs baleines s'entassent jusqu'à un peu plus de la moitié de la hauteur du compartiment. Des quartiers de viande, des tonneaux de graisse, des os, et d'autres morceaux ayant quelque valeur commerciale sont soigneusement alignés et empilés en contrebas. Tout a été congelé par le froid, mais grâce à l'écoutille fermée, la glace qui recouvre tout à l'extérieur n'a pas réussi à s'infiltrer jusqu'ici. À la place, un nuage de cristaux de glace scintille dans la faible lumière, donnant au chargement une lueur douce et irréelle.

Cale n°2 : toutes les provisions qui étaient autrefois stockées ici sont désormais absentes ou avariées. Tout ce qu'il reste, c'est une demi-douzaine de caisses de produits en conserves éparpillées un peu partout. Leurs étiquettes se sont détachées depuis longtemps et gisent désormais dispersées autour des caisses comme des feuilles séchées.

Cale n°3 : ce compartiment est similaire à la cale n°2. On y trouve d'autres boîtes et barriques de provisions, mais tout est depuis longtemps avarié. La seule chose qui peut être récupérée dans ces lieux se trouve dans un lourd coffre-fort fixé contre la cloison du fond ; la serrure peut en être forcée (**FOR** 25) ou bien ouverte grâce à la clef de fer que l'on peut trouver dans la cabine du capitaine. Le coffre contient une douzaine de bouteilles de whisky de seigle.

Plus tard

Peu de temps après avoir laissé le *Wallaroo* derrière eux, les investigateurs se trouvant sur le pont devraient effectuer un test de **Trouver Objet Caché**. En cas de réussite, ils aperçoivent au loin un petit objet sombre pointant d'une arête de glace. S'ils l'observent de plus près, à l'aide d'une longue-vue ou de jumelles, ils reconnaissent l'objet en question comme étant la proue déchiquetée d'un canot de sauvetage. Le reste de l'em-

barcation n'est plus qu'une masse écrasée profondément enfouie dans la glace.
La proue porte encore l'empreinte à peine visible du nom de son navire d'origine, le *Wallaroo*. Il n'y a aucune trace de l'équipage ou de la cargaison. Le canot de sauvetage repose ici, enseveli sous la glace, à moins de trois kilomètres de son point de départ.

La mer de Ross

Abandonnant le baleinier, la *Gabrielle* poursuit sa route vers le sud à travers la banquise pendant encore cinq jours. Le brouillard enveloppe la surface des icebergs, se dispersant seulement lorsque le vent du sud charrie, par brefs épisodes, de cinglantes rafales de neige. Les jours passent et se ressemblent, une accablante succession de poussées contre les murs de glace qui font face au navire. Parfois celui-ci parvient à avancer, mais le plus souvent il reste bloqué. La progression se mesure en dizaines de centimètres, au mieux en mètres.

Le 8 novembre, le dernier passage à travers la banquise se referme, aussi bien à l'avant qu'à l'arrière du navire. La *Gabrielle* est prise au piège dans une étroite bande d'eau, sa coque étroitement enserrée entre deux parois de glace. Le silence absolu de la banquise n'est rompu que par l'éclatement occasionnel de plaques de glace compressée, manifesté par de sèches détonations ou de longs grincements.

« Nous n'avons que deux possibilités », annonce Starkweather à ses hommes. « Soit nous attendons une tempête pour nous libérer, une entreprise que l'on peut au mieux qualifier de risquée, soit nous nous frayons un passage en faisant tout sauter. » Il se fend d'un large sourire. « Pour ma part, je préfère la dynamite. Qu'en dites-vous ? »

Après de longues discussions avec les officiers du navire, on apporte la dynamite. Packard, Sykes et Griffith ont tous trois une expérience limitée des explosifs ; tout investigateur ayant un peu d'expérience dans la manipulation et le placement d'explosifs sera le bienvenu au sein de l'équipe, en particulier ceux qui ont suivi les cours de Starkweather sur ce sujet.

Les équipes de démolition sont débarquées sur la banquise. Escaladant les blocs de glace, elles partent en reconnaissance à la fois à l'avant et à l'arrière du navire, à la recherche de points faibles et de zones de mer dégagée. Le placement des bâtons de dynamite fait l'objet de discussions, puis les charges sont fichées dans la banquise aux endroits choisis, et leurs longues mèches mises à feu. À chaque sortie, les investigateurs qui font partie de l'équipe doivent réussir un test d'**Athlétisme** (pour éviter de se blesser sur la glace) et un autre test avec la compétence **Métier : explosifs** (pour placer les charges de manière adéquate et assurer une mise à feu correcte).

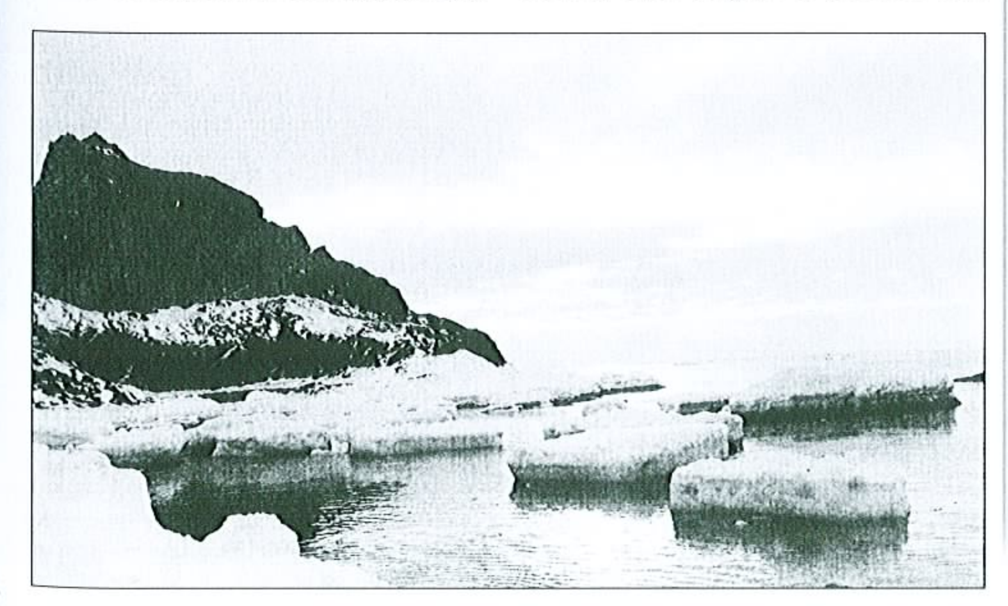
Les premières détonations semblent incroyablement fortes. La glace est vaporisée aux quatre vents et des volutes de fumée s'élèvent vers le ciel. Le navire effectue une poussée vers l'avant de toute la puissance de ses moteurs, une fois, deux fois, puis une troisième fois dans un effort qui fait grincer tout le navire… et le passage cède en gémissant dans un bruit de tonnerre.

Tout le monde pousse des hourras.

Les explosifs sont encore utilisés une demi-douzaine de fois au cours des deux journées suivantes, à chaque fois que l'épaisse couche de glace semble infranchissable, et après un ou deux essais le navire force le passage, ses flancs en acier balafrés et cabossés mais toujours intacts.

Le 10 novembre, le poste radio apporte des nouvelles : l'équipe d'Acacia Lexington a établi son camp de base sur la barrière de glace de la mer de Ross. Depuis le pont de la *Gabrielle*, la banquise s'étire à l'infini dans toutes les directions. Les eaux dégagées de la mer de Ross semblent incroyablement lointaines.

Le jour suivant cependant, le navire rencontre une couche de glace plus mince. C'est un passage délicat : la banquise dérive et les énormes blocs de glace se percutent l'un



La mer de Ross et les camps de base sur la barrière

l'autre inopinément, menaçant d'écraser la coque. Malgré tout, le capitaine Vredenburgh parvient à de nombreuses reprises à sortir le navire de situations périlleuses, propulsant adroitement d'antiques icebergs vers leurs semblables, qu'ils vont repousser avec délicatesse.

Le 12 novembre, les rafales de neige réduisent à nouveau la visibilité autour du navire à quelques mètres. L'expédition progresse avec précaution, des hommes de vigie scrutant de tous côtés. Les heures passent dans la froide humidité de la tempête. Soudain, une des vigies s'écrie : « Une mer ! Une mer ! »

Le capitaine donne l'ordre de stopper les machines. L'arrêt du grondement des moteurs et l'immobilité du navire permettent à tout l'équipage de comprendre que la vigie ne s'était pas trompée. À nouveau, le navire se balance doucement dans la légère houle d'une mer dégagée.

Durant cette nuit et toute la journée qui suit, le navire poursuit sa route à travers la banquise. Le brouillard se lève à l'aube sur un horizon encombré de glace en crêpes (glace éparpillée en disques de différentes tailles) et de gros icebergs, surmontés de la ligne sombre des nuages, hauts dans le ciel. Une épaisse brume de mer s'abat à nouveau peu après, coupant une fois encore les passagers du reste du monde. La glace est dispersée et se laisse écarter facilement. Au matin du 13 novembre, vers 10 h 20, la *Gabrielle* pénètre enfin dans des eaux dégagées, sous les cris de joie de l'équipage, et met le cap au sud-ouest vers sa destination finale.

À l'aube du 14 novembre, 28 jours après avoir quitté Melbourne, la terre est repérée au sud. Quelques heures plus tard, la chaîne de l'Amirauté se dessine à l'horizon, écrasant de toute sa hauteur les terres alentours. C'est un équipage fatigué mais enthousiaste qui atteint enfin l'Antarctique, et prend la direction de l'île de Ross. Sur le pont, le soleil filtre à travers les nuages clairsemés.

Débarquement

La SS *Gabrielle* approche de l'île de Ross le mardi 14 novembre, en début d'après-midi, et pénètre prudemment dans les eaux glaciales du détroit de McMurdo, à l'ouest de celle-ci. Les contours indistincts du mont Erebus apparaissent en surplomb, en permanence nimbés de fumée *(**NdT** : Le mont Erebus est un volcan)*. La zone de la mer de Ross qui s'étend entre l'île du même nom et le continent est recouverte d'une épaisse

couche de glace qui s'élève à moins de trois mètres au-dessus de la surface de l'eau. La barrière de Ross forme une imposante muraille face à la mer, aisée à observer même d'ici, à plusieurs kilomètres de distance et par-delà un terrain accidenté.

Starkweather s'enflamme. « Nous sommes arrivés ! » déclare-t-il. « Capitaine, jetez l'ancre. Nous nous lancerons à l'assaut du continent à partir d'ici. Mesdames et messieurs, bienvenue en Antarctique ! »

En moins d'une heure, le navire est arrimé à la glace à l'aide de longs câbles d'amarrage, les panneaux des écoutilles qui recouvrent les cales sont retirés, et le pénible travail de déchargement débute. Des planches tout d'abord, puis plus tard la grande rampe, servent de passerelle vers la glace de l'Antarctique ; tant les chiens que les hommes se pressent hors du navire aussi vite qu'ils le peuvent, impatients de débarquer et de découvrir pour la première fois leur nouvel et étrange environnement.

Le déchargement

Au cours des deux jours suivants, l'activité est ininterrompue afin de débarquer au plus vite le matériel de l'expédition sur la glace en contrebas de la barrière de Ross. Une fois la *Gabrielle* déchargée, toute la cargaison devra être hissée sur la barrière à l'aide des traîneaux à chiens et des tracteurs chenillés. La glace de la barrière de Ross est épaisse et stable, même à seulement quelques centaines de mètres à l'intérieur des terres, mais la langue de glace sur laquelle la *Gabrielle* est en mesure de décharger sa cargaison mesure à peine quelques mètres d'épaisseur : elle s'affaiblit de jour en jour et risque de se disloquer à tout moment. Aussi est-il crucial d'agir rapidement, afin d'éloigner au plus vite la *Gabrielle* de la glace, laquelle « vêle » ***(NdT** : terme qui désigne en glaciologie la libération d'icebergs de la barrière de glace)* de temps à autre des icebergs, créant des remous violents et dangereux.

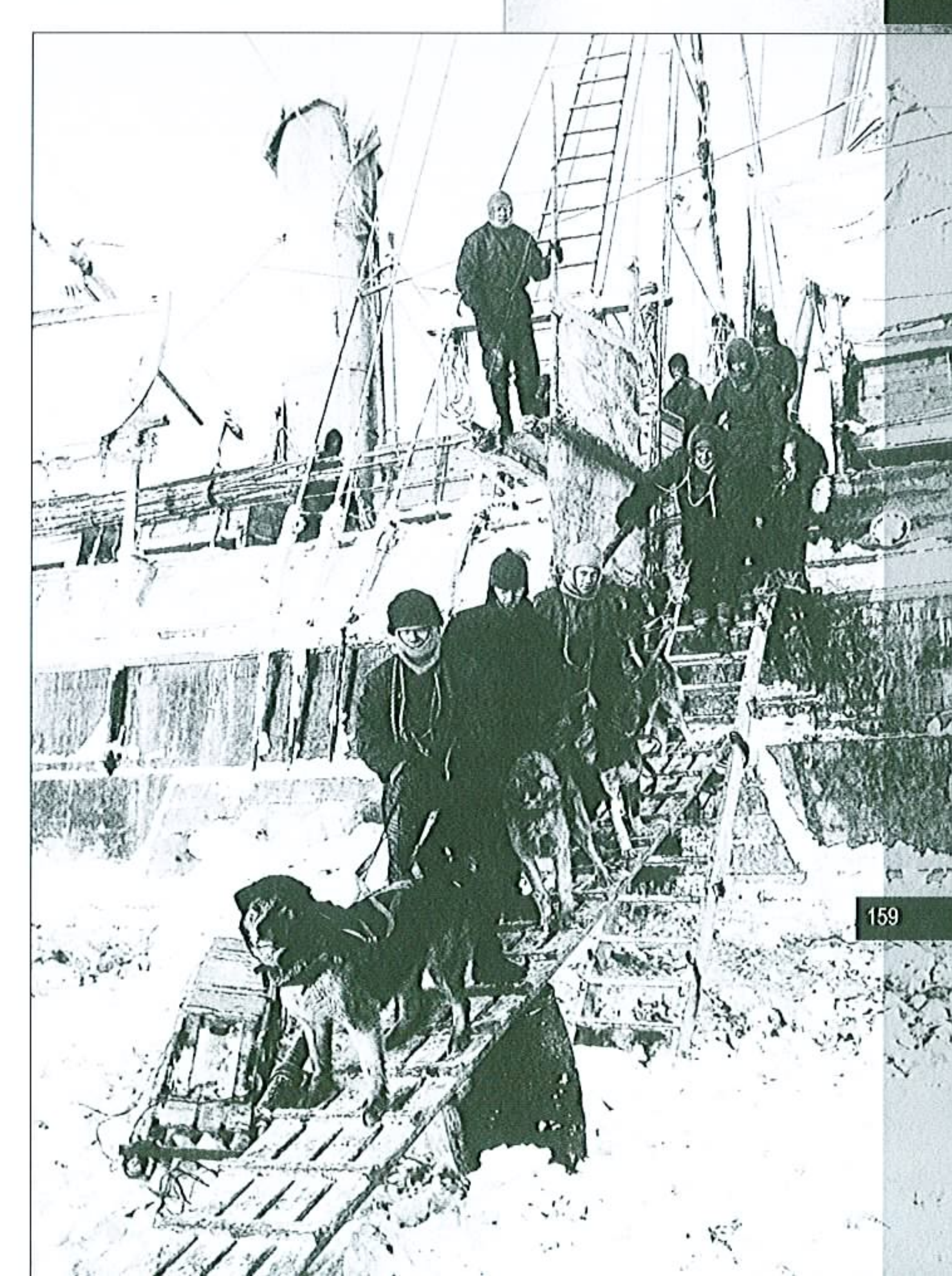
Les membres de l'équipage de la *Gabrielle* sont nombreux à donner un coup de main, travaillant aux côtés des explorateurs. Un flot de caisses et de fûts se déverse par la grande rampe rétractable que l'on a sortie de la cale n°3 ; scientifiques et marins s'organisent par tranches de six heures de travail, suivies de six heures de repos durant lesquelles une autre équipe prend le relais, et ainsi de suite 24 heures sur 24, sous un soleil qui ne se couche jamais. Tant que la totalité de l'équipement n'est pas débarquée, les grues et les treuils du navire ne cessent pas leur activité.

Les hommes et les femmes qui aident au transfert sur la glace sont répartis en quatre équipes de travail. Trois d'entre elles s'occupent de décharger la cargaison du navire, tandis que la quatrième prépare un campement provisoire quelques centaines de mètres plus loin, là où la glace s'épaissit.

Les chiens et leurs traîneaux sont les premiers à être débarqués. Par la suite et dès que possible, ils sont divisés en quatre attelages et mis à contribution. Deux d'entre eux, menés par Pulaski et Fiskarson, se mettent en route vers la barrière de Ross, à la recherche d'un chemin aisément praticable jusqu'au sommet de la pente et rejoignant le plateau. Les autres sont utilisés pour convoyer le matériel depuis le rivage vers une zone au sol plus sûr.

Le plan de débarquement de l'expédition, mis au point par Starkweather et Moore avec l'aide de Sykes et des frères Sorensen durant le long voyage vers le sud, est récapitulé ci-après :

- En premier lieu, débarquer les chiens et préparer les traîneaux. Deux équipes d'exploration doivent partir sur le champ, tandis que les autres attelages peuvent être utilisés pour le transport de la cargaison. La première tâche à mener à bien est de trouver dans les environs immédiats un emplacement où l'on pourra établir un campement provisoire et installer une piste d'atterrissage.
- Débarquer et assembler les tracteurs aussi vite que possible. Ils seront utilisés pour le transport de l'équipement lourd ainsi que pour la préparation de la piste d'atterrissage près du camp.





L'expédition et la barrière de Ross

La barrière de Ross, découverte par les Européens en 1840, est l'une des particularités géographiques les plus notables de la mer de Ross. C'est une solide plaque de glace compacte mesurant plusieurs centaines de kilomètres de large et s'élevant à plus de trente mètres au-dessus de l'eau glaciale. La surface plate et uniforme de ce plateau de glace en fait un endroit idéal pour poser un avion, bien que la prudence soit de mise pour éviter les crevasses, en particulier aux abords de ses extrémités, côté mer comme côté terre.

Débarquer des passagers et décharger une cargaison directement sur la barrière depuis un navire est une entreprise extrêmement dangereuse. Ses falaises verticales se désagrègent et vêlent constamment d'énormes blocs de glace de plusieurs milliers de tonnes dans la mer. Tout navire touché par l'un d'entre eux au cours de sa chute serait brisé en deux et coulerait à pic.

C'est l'une des raisons pour lesquelles la *Gabrielle* débarque sa cargaison et ses passagers sur la banquise basse que l'on rencontre à l'extrémité du détroit de McMurdo. Les avions et l'équipement déposés sur la glace doivent ensuite être hissés sur plusieurs kilomètres jusqu'au plateau de la barrière.

- Dès que les tracteurs sont prêts, les pièces des avions seront transportées au campement. L'assemblage des appareils aura lieu dans la foulée. Le reste de la cargaison peut ensuite être transporté petit à petit, l'équipement de camp étant prioritaire, suivi par la nourriture, les instruments de recherche tels que l'appareil de Pabodie, et finalement le plus gros du carburant destiné aux avions.

- Une fois que les avions seront assemblés, les vols d'inspection et d'exploration pourront commencer. Les pilotes devront travailler de concert avec les équipes d'exploration en traîneaux afin de localiser les meilleurs emplacements pour établir un campement sur la barrière, puis un autre près de l'ancien camp de base de l'expédition Miskatonic, et ainsi de suite.

Le gardien peut faire jouer cette partie en détail, ou simplement en donner une vue d'ensemble aux joueurs, afin de poser le décor des événements qui vont suivre. Chaque investigateur sera assigné à l'une des équipes de travail suivantes, selon ses propres compétences :

- Équipes de déchargement de la cargaison (aucune compétence particulière requise) : déchargent les palettes et les caisses du navire, manœuvrent les mâts de charge, etc. Trois équipes de dix personnes.

- Équipes tracteurs (avec les compétences **Conduite** ou **Métier : mécanique**) : assemblent et testent les tracteurs chenillés, remorquent les palettes de marchandises du rivage jusqu'au campement provisoire, aplanissent et préparent la piste d'atterrissage. Lopez, Cole et deux à quatre autres personnes.

- Équipes aéronautiques (avec les compétences **Piloter**, **Métier : mécanique aéronautique** ou **Métier : mécanique**) : assemblent et testent les aéronefs ; les pilotent ensuite. Halperin, Dewitt, Longfellow, Huston, Miles et deux à quatre autres personnes.

- Équipes de préparation du campement (pas de compétence particulière requise, mais **Métier : électricité** ou **Métier : mécanique** peuvent être utiles) : creusent les fondations, découpent des blocs de glace à l'aide de piolets, assemblent et attachent des abris provisoires, tirent des lignes électriques et déploient les antennes radio. Packard, Cruz et deux à quatre autres personnes.

- Équipes traîneaux (avec la compétence **Diriger : traîneau**) : transport en traîneaux du matériel, et exploration. Il y a quatre attelages de chiens, avec un homme par équipe, Pulaski, Fiskarson, Snåbjorn, ainsi qu'une autre personne.

Décharger le navire prend environ douze heures. Quelques heures supplémentaires sont nécessaires pour établir le campement provisoire. Des volutes de fumée sulfureuse, rejetées par le volcan qui couve, dérivent de temps en temps au-dessus des équipes tandis que celles-ci transportent inlassablement le matériel.

Le 15 novembre, à six heures du matin, la *Gabrielle* largue les amarres et retourne au large de la mer de Ross. Selon la météo et l'état de la glace, elle attendra au large durant les semaines à venir, sans activité hormis la retransmission des messages du continent au reste du monde grâce à sa puissante radio. En cas d'urgence, elle pourra venir à la rescousse de l'expédition.

Au camp provisoire, les tentes sont montées et des repas chauds sont préparés. Les deux

tracteurs sont en service : l'un remorque l'équipement lourd depuis le rivage, et le second travaille à préparer une piste d'atterrissage sur la glace. Le premier avion – le monoplan Fairchild, baptisé *R.F. Scott* – a été assemblé, tandis que les pièces des deux Boeing, le *Weddell* et l'*Enderby*, ont été extraites de leurs caisses et déposées non loin, attendant l'assemblage final. La majeure partie du carburant de l'expédition demeure encore près du rivage. Il faudra encore plusieurs jours pour tout transporter jusqu'au camp, mais il y en a déjà suffisamment pour effectuer un premier vol avec le *Scott*, dès que la piste sera prête.

Travailler sur la glace

Pour la plupart des explorateurs, c'est la première occasion de travailler dans le froid intense de l'Antarctique. Même avec la météo presque parfaite des 14 et 15 novembre, la température oscille tout de même autour de -18°C. Chaque souffle de vent engourdit les doigts et les joues, et mord profondément les zones de peau non protégées. Les lourds et épais vêtements arctiques doivent être portés en permanence.

Quiconque se trouve à l'extérieur doit rester constamment sur ses gardes face aux dangers que représentent les gelures. Les travailleurs apprennent rapidement à s'examiner mutuellement le visage lorsqu'ils se croisent et à se prévenir lorsqu'ils décèlent une tâche pâle ou tout autre signe annonciateur d'une gelure (voir « Gelures » dans l'Annexe 2, page 481).

Ceux qui transportent la cargaison ou qui s'affairent à creuser dans la glace sont en permanence exposés à un autre danger : la sueur. Elle trempe les vêtements, glisse dans les chaussettes et les chaussures, et gèle rapidement dès que l'on se refroidit. La moindre trace d'humidité dans les bottes ou les gants peut entraîner des gelures et aller jusqu'à causer la gangrène ; la vigilance doit être constante, car il s'agit cette fois d'un risque qui n'est pas visible par un tiers.

Les investigateurs qui travaillent sur des machines doivent faire face à un problème différent. Le montage de véhicules, de pylônes ou d'autres systèmes mécaniques ne peut être effectué en portant les épaisses moufles antarctiques ; il est fréquemment nécessaire d'utiliser des gants plus légers, voire de travailler à mains nues. Les vis, boulons et tiges métalliques, et même les manches des outils, collent à la peau lorsqu'elle est humide et, s'il n'est pas possible de faire autrement, ces objets doivent être maniés avec précaution. Il est souvent nécessaire de mettre ses bras à l'intérieur de la parka pour les réchauffer.

Flotter sur l'Antarctique

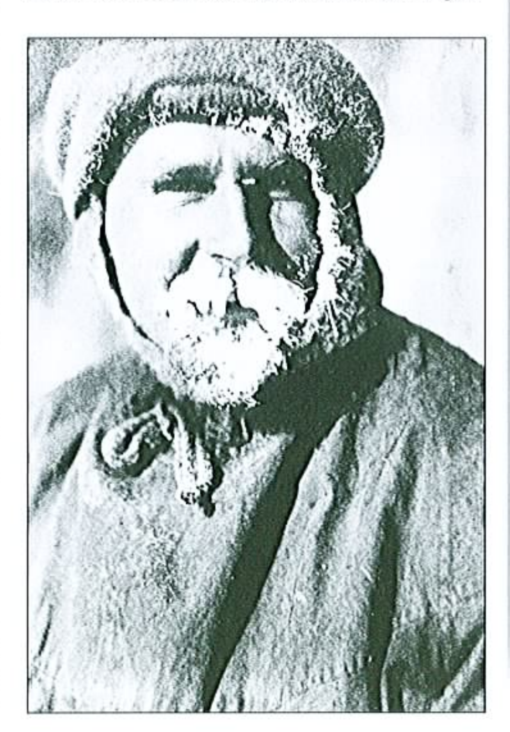
L'étendue glacée autour du camp est accidentée et recouverte de millions de petites pointes et d'arêtes sous la pression de l'eau et du vent. Amoncelée entre ces petits reliefs sur des épaisseurs variables, la neige est parfois fraîche, mais le plus souvent elle s'est accumulée en couches successives, tassées les unes sur les autres. Elle grince et crisse sous les bottes des explorateurs.

Là où il n'y a pas de neige, la glace est ancienne, dure et lisse. Tout le monde chute à de nombreuses reprises le premier jour (des tests d'**Agilité** répétés permettent de l'éviter) et chaque chute peut entraîner des contusions (un échec à un test de **Chance** (50 %) lorsque l'on tombe inflige 1D3 points de dégâts).

En dépit des dangers, se tenir sur la glace de l'Antarctique est grisant. La surface arbore des millions de nuances de bleu et de vert, parfois teintée du pourpre du soleil polaire bas dans le ciel. Les cristaux de glace capturent la lumière et scintillent en une myriade de minuscules arcs-en-ciel, trompant l'œil par une sensation de mouvement à peine perceptible. L'haleine siffle en gelant, flottant dans l'air en d'épais nuages blancs ou se condensant sous la forme de dépôts de givre sur les moustaches, les anoraks et la fourrure des capuches.

Lorsque le vent se lève et que de brèves mais aveuglantes rafales de neige tourbillonnantes s'abattent, la visibilité chute radicalement. Fréquemment, elle devient nulle ; lorsque cela arrive, le ciel et l'horizon se perdent brusquement sous une muraille d'un blanc brillant, et il n'est plus possible de voir quoi que ce soit à plus de quelques poignées de centimètres. Ces périodes sont parmi les plus dangereuses, particulièrement pour ceux qui sont en expédition en dehors du camp. Au sein de celui-ci et jusqu'au rivage, des hampes portant des drapeaux de couleurs vives sont disposées tous les mètres environ, ce qui constitue la meilleure façon de ramener les explorateurs perdus en lieu sûr.

Même lorsqu'il n'y a aucun vent et que le ciel est dégagé, il est toujours étrangement facile de mésestimer les distances ou de per-





dre son chemin. L'air de l'Antarctique a la curieuse faculté, souvent observée par les explorateurs, de fausser les distances. De petits objets tout proches peuvent sembler distants et de taille démesurée, tandis que d'énormes reliefs éloignés paraîtront suffisamment proches pour être touchés. Ce subtil décalage donne aux visiteurs de l'Antarctique le sentiment de vivre légèrement en retrait du monde extérieur : comme si le continent polaire tout entier n'était qu'une sorte d'illusion minutieusement élaborée, mais susceptible de voler en éclats à tout moment.

L'île de Ross

Surplombée par le mont Erebus nimbé de brume et de fumée, cette île est une distraction fascinante à seulement quelques kilomètres de distance. Le temps manque pour s'adonner au tourisme (les exhortations de Starkweather et le programme de l'expédition ne laissent aucune place aux loisirs) mais la célèbre montagne se dresse toute proche, si les investigateurs désirent la visiter. Une carte de la mer de Ross et de ses alentours se trouve page 158.

On trouve un certain nombre d'abris sur le flanc ouest de l'île, abandonnés par de précédentes expéditions. La plupart sont en bon état, plusieurs d'entre eux peuvent même encore servir, bien que les toitures des plus anciens cabanons, telles que ceux laissés par Scott en 1904 et Shackleton en 1908, nécessitent quelques réparations.

La majeure partie de l'équipement apporté par ces précédentes expéditions est restée dans les abris, et il y a de grandes chances pour que des rations de survie, du matériel médical ainsi que quelques pièces de rechange soient toujours là et utilisables en cas de besoin. Plusieurs abris contiennent également des livres : essentiellement des romans, bien que l'on trouve également des encyclopédies, des traités médicaux, et d'autres ouvrages de référence. Les volumes les plus récents datent des environs de 1910.

Non loin des abris de l'expédition de Scott de 1911 se trouve un tumulus de pierres sur lequel flotte un drapeau de l'Université Miskatonic ; à l'intérieur du cairn se trouve une boîte en bois contenant quelques babioles, un almanach 1930 de l'Université Miskatonic et une carte signée par tous les membres de cette expédition, datée du 16 novembre de cette même année.

Des visiteurs

Bien que la mer gelée au sud de l'île de Ross soit déserte en comparaison de la profusion de vie observée dans la baie des Baleines, elle est loin d'être sans vie. L'expédition Starkweather-Moore est rejointe dès son arrivée par un certain nombre d'autochtones curieux.

Les premiers manchots empereurs arrivent peu après l'accostage, probablement attirés par le bruit. Ce sont de grands oiseaux, mesurant entre un mètre et un mètre vingt de haut et pesant dans les 40 kilogrammes (**TAI** 6 ou 7), avec un corps noir et un abdomen blanc jaune. Ils observent à distance par groupes de quatre ou cinq individus, ne quittant jamais le bord de l'eau, mais poussant de temps à autre de petits cris rauques.

Les manchots Adélie sont plus petits, souvent de **TAI** 2 ou 3, et arborent une robe noire et blanche classique. Ils flânent un peu partout près de l'eau, apparemment fascinés par l'équipement de l'expédition, et pas du tout farouches. Faciles à poursuivre et à capturer, ils ne montrent aucun signe de frayeur même lorsqu'ils sont attaqués par les chiens de traîneau.

La banquise est aussi le refuge de quelques phoques de Weddell, des créatures imposantes à la robe noire et grise, mesurant deux mètres à deux mètres cinquante de long et pesant cent cinquante kilogrammes, voire plus. Ils se prélassent au bord de la mer en observant l'agitation de l'expédition, sans y porter un réel intérêt. Olaf Snåbjorn, ravi, abat l'un des phoques le premier jour et le traîne à l'intérieur du camp pour ses chiens.

Il le dépèce sans ménagement le soir même, non loin de la tente du mess.
« Je donne la récompense des chiens pour leur bon travail », explique-t-il, en offrant une tranche de viande cuite ruisselante de sang. « Essayez un peu, ça a bon goût ! »
Peu de gens partagent cet avis.

Prendre les airs

Le groupe d'exploration en traîneau entre en contact radio le 15 en fin de matinée. Les hommes ont trouvé un chemin praticable qui monte jusqu'au plateau sur la barrière de glace, et un peu plus loin un excellent emplacement pour établir un camp de base. Il est aussitôt décidé que le premier vol du *Scott*, un peu plus tard dans l'après-midi, sera consacré à examiner le site.

On reçoit d'autres nouvelles moins d'une heure plus tard, cette fois-ci en provenance du navire : les membres de l'expédition d'Acacia Lexington ont survolé le pôle Sud à bord de leur monoplan, le *Belle*, lors d'un vol sans escale, avant de rentrer sains et saufs à leur camp de base sur la barrière. Starkweather accueille cette fois la nouvelle en silence.

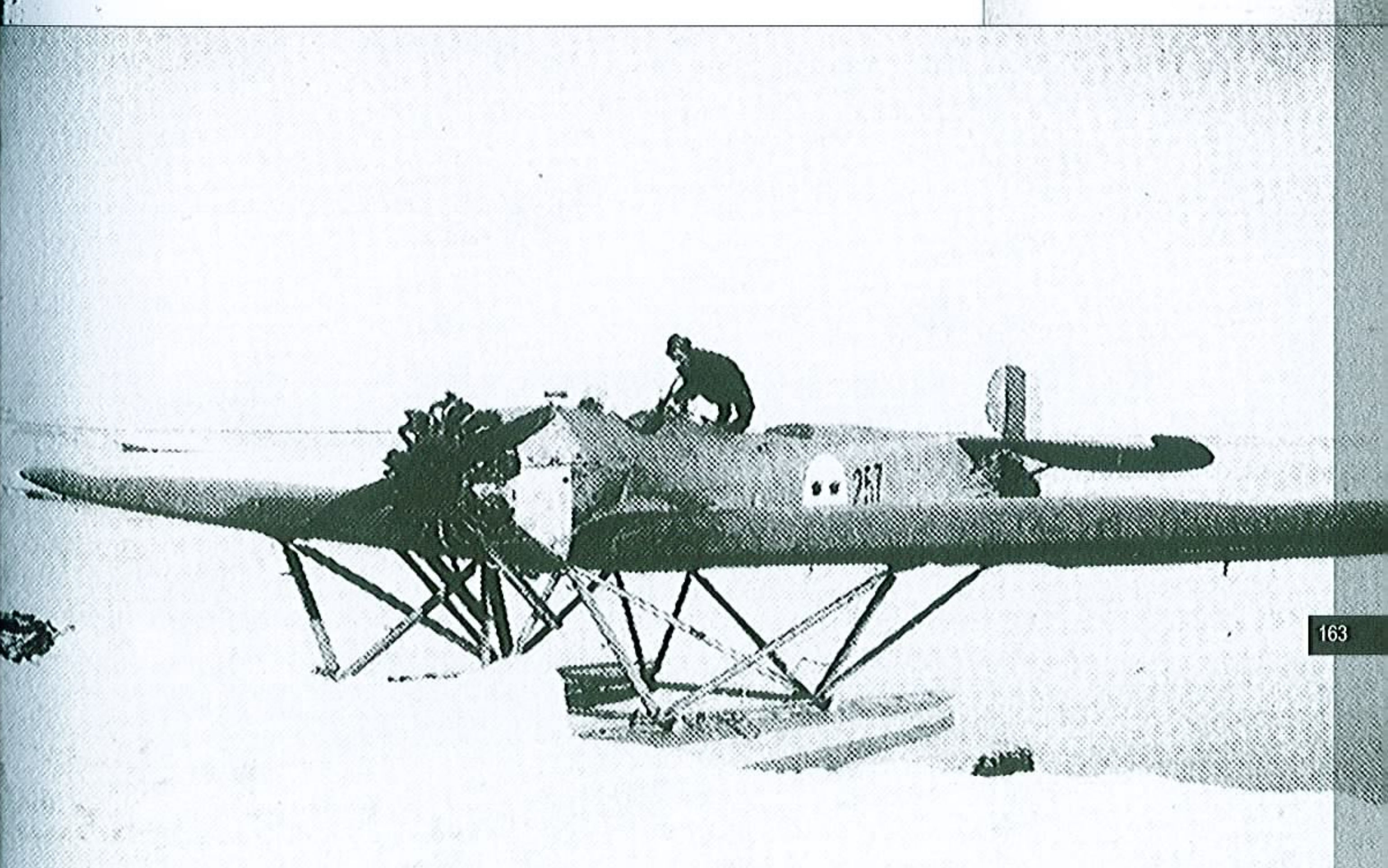
Le *Scott* prend les airs cet après-midi-là à 14 h 15, décollant facilement de la piste inégale dans un ciel calme et sans nuages, avec Halperin et Longfellow aux commandes. Au cours de ses deux heures de vol, le petit avion survole le site repéré par Fiskarson pour y établir le camp de base, se rend d'un battement d'ailes jusqu'au camp de l'expédition Lexington non loin de là, puis survole les collines entourant le plateau glaciaire au sud et à l'ouest, avant de revenir. Tout se déroule parfaitement ; l'équipage de l'appareil est enthousiaste.

On commence immédiatement les travaux qui permettront d'allonger la piste et d'assembler les deux Boeing. Starkweather, inhabituellement calme, se tient à l'écart mais insiste pour que le travail se poursuive vingt-quatre heures sur vingt-quatre, sous le soleil nocturne.

« À la barrière de Ross, messieurs ! »

Les jours suivants résonnent du bruit des moteurs d'avion. L'*Enderby* décolle au matin du 16 novembre, bientôt suivi par le *Weddell*. Le *Scott*, plus petit, continue d'effectuer des vols de reconnaissance le long des rivages de la mer de Ross et des montagnes du flanc occidental de la barrière de glace en vue de cartographier la zone, tandis que les deux Boeing entament un méthodique ballet aérien destiné à transporter l'expédition vers son nouveau campement, situé à une soixantaine de kilomètres. Le pont aérien devrait prendre six jours.

« Nous devons déplacer notre camp de base », explique aux curieux le professeur Moore. « D'ici un mois, la banquise sur laquelle nous nous tenons à présent se rompra et flottera vers le large ; nous devons avoir rejoint le haut de la barrière de glace





avant cela. Quand nous partirons d'ici, dans trois mois, nous embarquerons directement depuis le plateau, un petit exploit qui serait trop périlleux dans la situation actuelle. »

Les paroles de Moore, même s'il ne le sait pas encore, sont prophétiques.

Chaque Boeing effectue cinq voyages le 16 novembre, puis six le jour suivant. L'après-midi du 17 novembre, le camp de base permanent de l'expédition est déjà bien établi sur la glace régulière et plane de la barrière de Ross. Plus de la moitié des explorateurs, dont trois équipes de traîneaux, sont déjà installés ; les deux tracteurs des neiges et une demi-douzaine d'hommes se trouvent encore sur la banquise, près du rivage, pour charger l'équipement à bord des appareils dès qu'ils se posent.

Note au gardien : *il peut être souhaitable que tous les investigateurs restent en arrière, sur la banquise, afin qu'ils participent pleinement aux événements à venir le lendemain.*

Catastrophe

Le 18 novembre à 10 h 40, la nature impose à l'expédition un brusque changement de plan. Une grande fissure s'ouvre dans la glace non loin du camp provisoire, courant sur plus d'une centaine de mètres depuis le rivage, avec un bruit sec et sourd que l'on entend arriver de loin. Deux heures plus tard elle s'allonge encore, et deux autres grosses fissures apparaissent, déchirant la glace depuis la mer vers l'intérieur de la banquise. L'une d'elles semble se diriger droit sur le campement de l'expédition ; l'autre menace de couper le chemin entre les dernières provisions et la piste d'atterrissage. La banquise se désagrège... et l'expédition n'y est pas préparée.

Un message radio urgent relaie le problème aux avions et au camp sur la barrière. Tous les bras disponibles sont mobilisés pour sauver le précieux équipement, y compris le carburant. C'est une course contre la montre qui se joue au cours des heures suivantes, tandis que les fissures dans la glace se multiplient et s'avancent inexorablement vers le camp. Caisse après caisse, la nourriture, le matériel ainsi que les fûts de carburant sont traînés vers le continent et entassés près de la piste d'atterrissage. À chaque nouveau voyage, les explorateurs prient de toute leur âme que ce ne soit pas le dernier. Les avions chargent, déchargent et font la navette aussi vite qu'ils le peuvent, mais la quantité de cargaison en péril est encore énorme.

La *Gabrielle* file à toute vapeur vers l'ouest pour fournir son aide, mais elle est loin et ne sera pas là avant le matin suivant.

Dans l'après-midi, vers 15 heures, une nouvelle fissure s'ouvre à l'intérieur de la banquise, juste devant l'un des tracteurs lancé en pleine course. Les hommes dans le véhicule peuvent voir avec horreur l'ouverture béante se déchirer devant eux, révélant la mer sous les chenilles en rotation, et la surface glacée s'incliner. Trente fûts de carburant et plus d'une tonne de pemmican glissent doucement dans l'eau et disparaissent.
Le pont aérien se poursuit pendant encore trois heures, mais il est clair que la fin est proche. Les deux tracteurs sont attelés à un convoi de lourdes palettes et reçoivent pour instruction de prendre la route vers le plateau en suivant la piste des chiens de traîneaux. Tous les hommes et les femmes

encore présents au camp provisoire sur la banquise reçoivent l'ordre d'accompagner les tracteurs ; il n'y a pas assez de place pour eux dans les avions.

Malgré le vent sec qui se lève, annonçant l'orage, les deux avions effectuent un voyage supplémentaire, puis encore un autre. Peu après 18 heures, Lawrence Longfellow, aux commandes du *Weddell*, signale qu'une fissure est apparue en travers de la piste elle-même, rendant tout atterrissage impossible. Il interrompt sa mission et retourne à la base principale, en haut de la barrière de glace ; l'*Enderby*, qui se préparait pour son prochain vol, ne quitte même pas le sol. Les vingt tonnes de carburant restantes sont abandonnées à la mer.

En tout, la rupture inopinée de la banquise coûte à l'expédition 140 fûts de carburant, soit près de la moitié de ses réserves. C'est un coup dur.

Les hommes à bord des tracteurs luttent toute la nuit contre les rafales de neige, sous des températures en baisse. Ils arrivent finalement le jour suivant, peu avant midi, épuisés mais saufs. La mer de plus en plus houleuse et l'augmentation du nombre de blocs de glace relâchés par la barrière forcent le capitaine Vredenburgh à renoncer à ses plans de sauvetage et à éloigner la *Gabrielle* du rivage.

La journée du 19 novembre est venteuse, avec des chutes de neige et une faible visibilité. Les appareils sont parqués à l'intérieur de leurs abris de fortune et solidement attachés. Il y a tout juste assez de place pour accueillir l'ensemble des membres de l'expédition à l'intérieur des bâtiments érigés jusqu'à présent, et la perte du carburant assombrit l'humeur du groupe, mais tout le monde est sain et sauf.

En dépit des pertes, l'expédition est enfin prête à débuter sa mission d'exploration.



Chronologie du Chapitre Six

18 octobre – La *Gabrielle* quitte Melbourne par temps clair.

23 octobre – Une forte tempête oblige le navire à faire cap à l'est pendant plusieurs heures.

25 octobre – Épais brouillard. Premiers icebergs en vue.

26 octobre – Le navire est pris dans une violente tempête pendant deux jours. Des moteurs d'avion rompent leurs attaches dans la cale et causent d'importants dégâts.

30 octobre – La *Gabrielle* atteint la banquise.

4 novembre – Une furieuse tempête met le navire en danger, mais désagrège partiellement la banquise, ce qui permet à la *Gabrielle* de s'y frayer un passage.

6 novembre – En plein cœur de la banquise. L'épave du *Wallaroo* est repérée à midi.

13 novembre – Dans la mer de Ross.

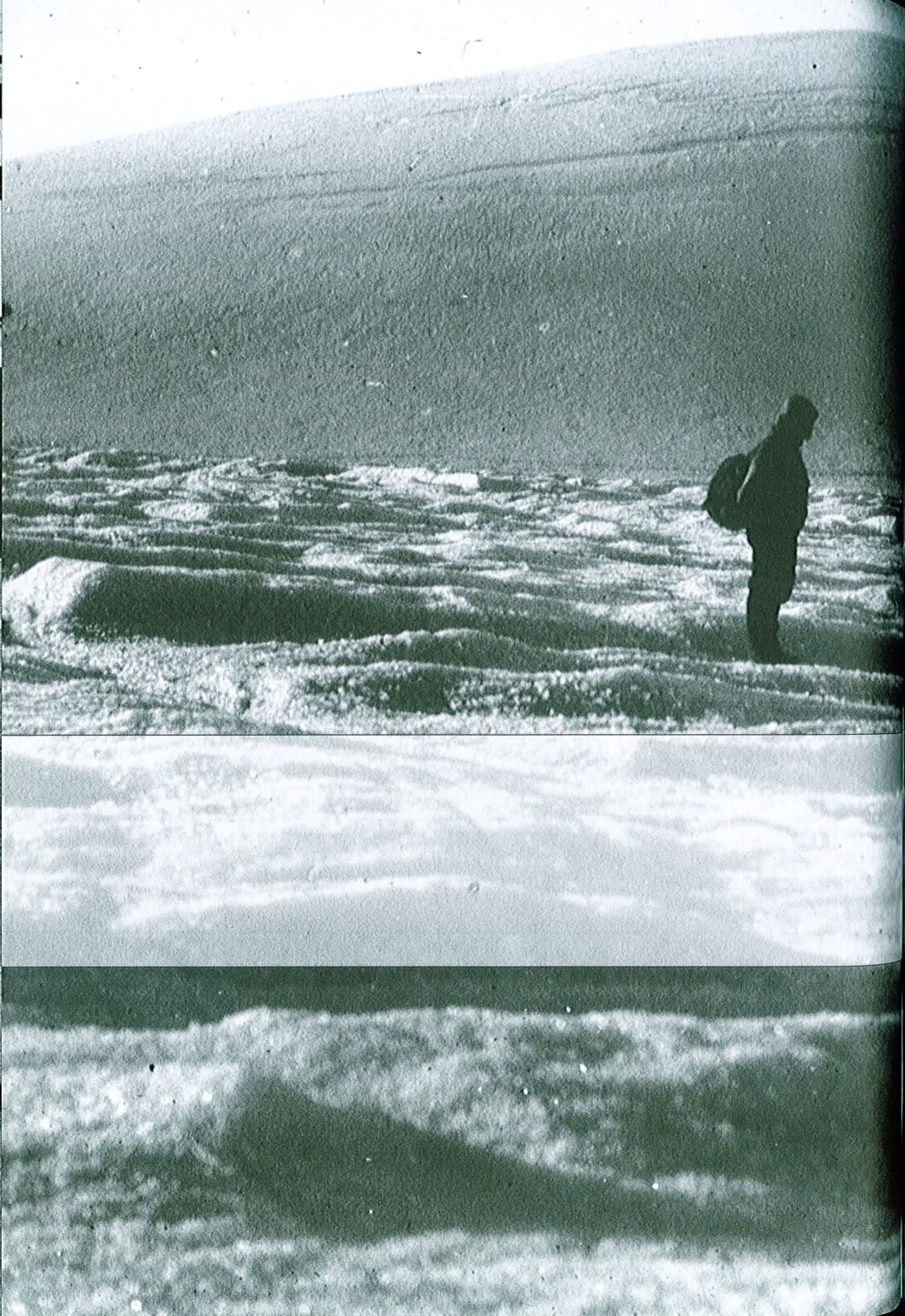
14 novembre – La *Gabrielle* accoste la banquise près de la pointe sud-ouest de l'île de Ross. Le déchargement commence.

15 novembre – Un campement provisoire sur la banquise est établi. Lexington survole le pôle Sud. Le *Scott* effectue un premier vol avec succès, confirmant l'emplacement du futur camp de base sur la barrière de glace, non loin de celui de Lexington.

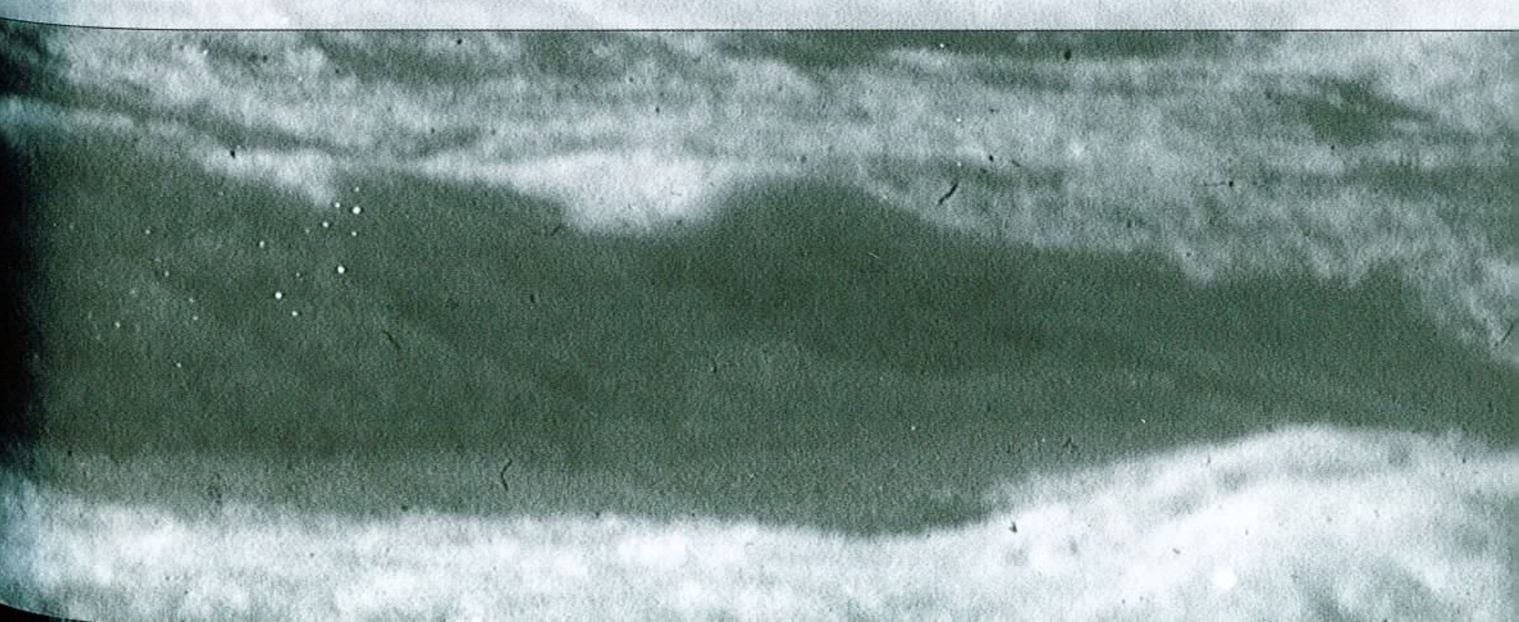
16 - 17 novembre – L'*Enderby* et le *Weddell* transportent via les airs la cargaison du camp provisoire de l'île de Ross vers une base plus sûre, sur le plateau en haut de la barrière.

18 novembre – La banquise commence à se rompre autour du camp provisoire. Dans l'urgence hommes, matériel et provisions sont transportés par avion jusqu'au camp de base sur la barrière. Une partie de l'avitaillement est perdue lorsque la glace bascule.

19 novembre – Tous les membres de l'expédition rejoignent le camp de base sur la barrière de Ross. Le mauvais temps s'installe vers la fin de la journée, rendant tout vol impossible.



Livre 3
La Glace



Livre 3 : La Glace

Où les investigateurs rencontrent enfin les expéditions rivales, et l'Antarctique impose ses règles dans toute leur brutalité

En quelques mots...

À peine leur camp de base érigé, les investigateurs doivent se mesurer aux rudes étendues glacées qui constituent maintenant leur environnement quotidien : le camp voisin d'Acacia Lexington est sinistré par une explosion (provoquée par Danforth), et Starkweather prend la tête d'une mission de secours. Après une périlleuse progression en traîneau, les investigateurs aident les hommes de Lexington à remettre leur camp en état. D'âpres négociations émaillées d'injures s'ensuivent entre les deux dirigeants, qui finissent par se résoudre à s'entraider pour pallier à leurs pertes respectives.

Moore, Lexington et les investigateurs partent ensemble au Camp de Lake et commencent les fouilles. Mais un troisième acteur vient brusquement renverser cet équilibre précaire : l'expédition Barsmeier-Falken, bien décidée à participer aux découvertes du Camp de Lake. Dans ce nouvel environnement aussi hostile qu'oppressant, et au rythme des ententes et des frictions entre les trois expéditions, qui préparent déjà leur vol au-delà des montagnes, les investigateurs découvrent avec effroi les cadavres de Choses Très Anciennes et les traces du massacre de Lake et de ses hommes.

Résumé de l'épisode précédent

Après une traversée mouvementée, au cours de laquelle les investigateurs ont dû affronter les éléments déchaînés et un saboteur déterminé, l'expédition débarque sur la banquise. Cette dernière s'effondre, précipitant l'établissement d'un camp de base sur la barrière de Ross. Du matériel a été englouti par les eaux glacées, mais aucune victime n'est à déplorer.

Enjeux et récompenses

Faire connaissance avec l'E.A.L. et le détachement de l'E.B.F.
La rencontre avec ces deux expéditions permet de rassembler de nombreux personnages au rôle crucial dans la suite de l'aventure. Pour les investigateurs, c'est l'occasion d'en apprendre plus sur Acacia Lexington et sur les buts des explorateurs allemands (voire de tomber sur quelques objets troublants en fouillant leur camp).

Explorer le Camp de Lake
Le camp de l'expédition Miskatonic présente de nombreux sites de fouilles, et des découvertes aussi terribles que fascinantes, des cadavres des Choses Très Anciennes jusqu'aux traces du massacre des hommes de Lake, qui laisseront les investigateurs entrevoir l'horrible vérité. Les plus téméraires d'entre eux pourront même s'engager dans le réseau de tunnels qui s'étend autour de la grotte de Lake, à leurs risques et périls.

Lire le *Texte Dyer*
Moore demande aux investigateurs de lire le *Texte Dyer* (celui-là même qui a été subtilisé à Roerich), de réfléchir à ce que son existence et son contenu impliquent, et de décider des prochaines manœuvres de l'expédition en conséquence. Moore leur fait confiance, et ces décisions auront un impact important sur la suite des évènements.

Ambiance

Bien que cette partie ne comporte à priori aucun réel danger pour les investigateurs, et leur donne l'opportunité de côtoyer leurs futurs compagnons des autres expéditions, les rivalités entre dirigeants et les changements de plan imprévus mettront leurs nerfs à rude épreuve. À cette tension permanente s'ajoutent les dangers omniprésents de l'Antarctique, fatals pour l'imprudent, et les macabres découvertes du Camp de Lake. Comme les cas de Bradbury et Dinsdale le laissent augurer, l'Antarctique peut suffire à rendre fou plus d'un explorateur.

À l'affiche

Acacia Lexington
Le leader de l'expédition du même nom. Après l'explosion de son camp, et la mission de secours de Starkweather, la méfiance qu'Acacia entretient envers ce dernier semble confirmer le portrait que l'on fait d'elle. C'est à elle qu'est due l'arrivée de l'E.B.F. au Camp de Lake, suite au marché qu'elle a passé pour échapper à sa dépendance vis-à-vis de Starkweather, son souhait le plus cher. Malgré tout, les investigateurs seront sans doute surpris de rencontrer une femme sincère, professionnelle et même sociable.

Bradbury & Dinsdale
Ces deux malheureux membres de l'expédition Lexington sont ensorcelés par Danforth et incendient leur propre camp. Sous le choc et incapables de fournir une explication rationnelle à leur acte, ils sont considérés comme les premières victimes de la « folie des neiges ».

Kyle Williams
Ou plutôt Danforth, qui a rejoint l'expédition Lexington sous une fausse identité. C'est lui qui a provoqué l'explosion, dans son indéfectible résolution à empêcher les expéditions polaires d'atteindre le Camp de Lake et la Cité au-delà des montagnes. Mais c'est un menteur aguerri, et il n'en laissera rien paraître.

Johann Meyer
Le leader du détachement de l'E.B.F. au Camp de Lake. Il en sait beaucoup, de la rivalité entre Starkweather et Lexington, jusqu'aux révélations du *Texte Dyer*. Diplomate, il évite ces sujets et présente son arrivée imprévue et indésirable sous un jour favorable, tout en poursuivant son but avec détermination : participer activement aux fouilles du camp. Mais il est franc et sincère, et c'est ainsi lui qui remettra le *Texte Dyer* au professeur Moore



Chapitre 7 :

Un choc sous le soleil de minuit

20 - 27 Novembre 1933

Où folie et désastre frappent l'expédition Lexington. Le vaillant Starkweather organise les secours et se trouve replongé dans une très vieille querelle.

« Capitaine ! » La voix était pressante, interrompant brutalement un sommeil déjà agité. « Il y a un incendie au camp ! » Le capitaine Burr émergea immédiatement de sa torpeur, ouvrit la porte à la volée et, attrapant son manteau au passage, s'élança vers le pont du navire. « Aucun appel radio de leur part ? »
« Pas encore, monsieur. Nous tentons de les joindre. Il semble que les abris soient en train de brûler… et Voelker dit qu'il a entendu des coups de feu. »
Le capitaine saisit la paire de jumelles qu'on lui tendait et scruta les lueurs orangées qui brillaient loin par-delà les eaux. Les parois escarpées de la barrière de glace empêchaient tout accostage, même pour venir en aide à l'équipe à terre, pourtant à moins de trois kilomètres.
« Bon Dieu ! » soupira-t-il. « Dites à Mac de continuer à essayer de les joindre. C'est à peu près tout ce que nous pouvons faire. » Le capitaine reprit son observation, impuissant, au moment où une énorme boule de feu rougeâtre montait vers le ciel, suivie du grondement étouffé de l'explosion roulant sur la glace.

En quelques mots…

Ce chapitre est consacré à la rencontre de deux expéditions concurrentes sur la barrière de Ross. Une explosion suivie d'un incendie au camp de base de Lexington, provoqués par deux hommes qu'un sortilège de Danforth a rendus fous, pousse l'expédition Starkweather-Moore à monter une opération de sauvetage. S'ensuit une rencontre forcée entre les dirigeants des deux groupes, contraints de s'adresser la parole à nouveau et, à l'issue de négociations difficiles, de conclure une trêve et d'unir leurs forces pour conquérir la Glace.

Les personnages peuvent profiter de l'occasion pour découvrir le camp de l'équipe rivale. Ils apprennent que l'expédition Lexington a souffert d'actes de malveillance et de sabotages tout autant que leur propre groupe… et qu'Acacia Lexington en rejette sans hésitation l'entière responsabilité sur les épaules de James Starkweather.

Danforth, qui se dissimule parmi les hommes de Lexington sous le nom de Kyle Williams, s'alarme de la coopération naissante entre les deux groupes. En définitive, sa tentative de sabotage s'est avérée insuffisante pour les stopper. Elle n'a fait que renforcer la sécurité autour des deux camps, tandis que les deux factions se préparent enfin à s'envoler, ensemble, vers le Camp de Lake.

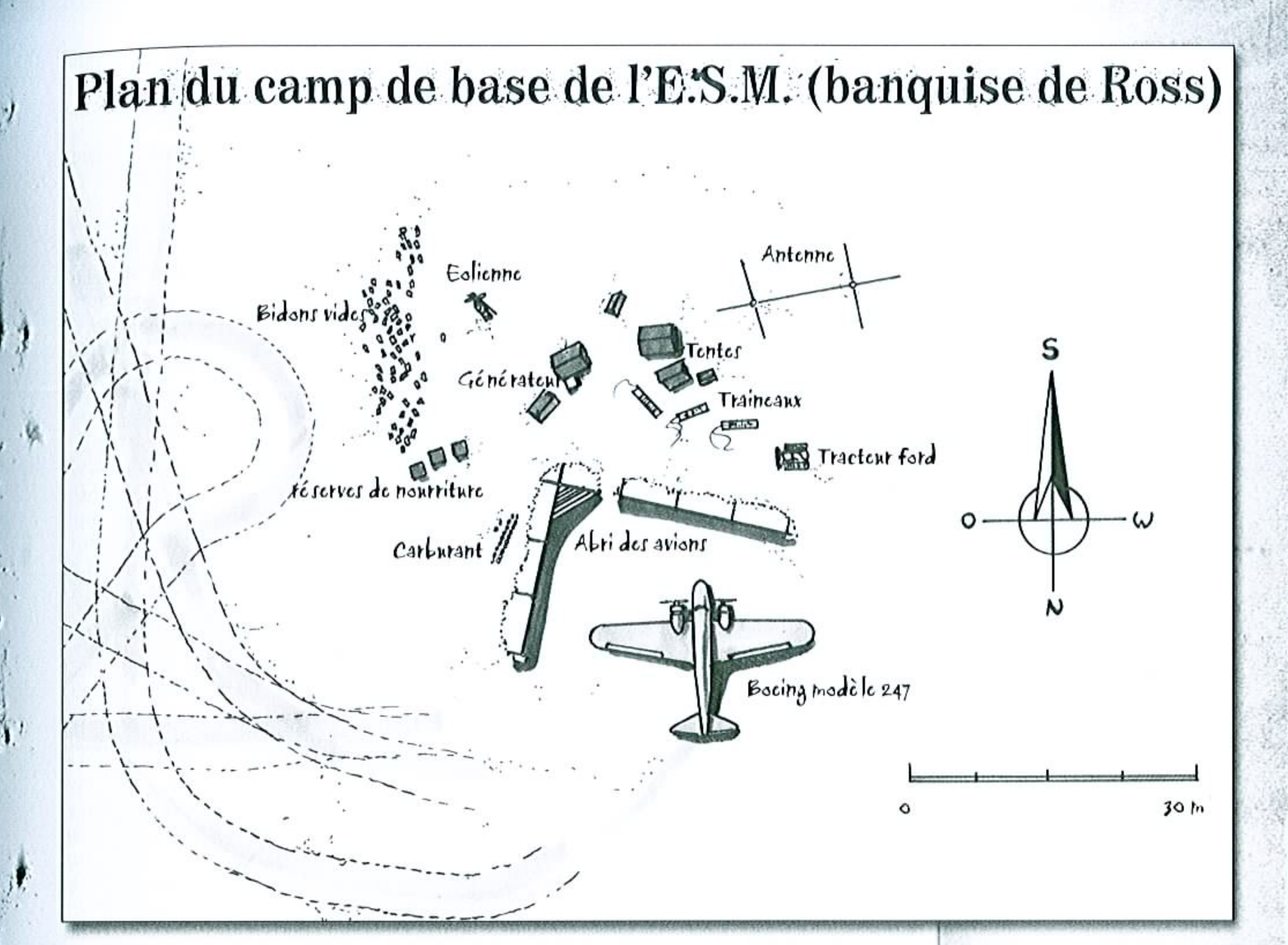
Une forte tension dramatique parcourt ce chapitre, mais une grande partie des événements se résout sans que les personnages n'aient de prise sur eux. Avec le désastre au camp de Lexington et les négociations entre les deux chefs d'expédition en toile de fond, les investigateurs tentent de récolter des indices pour comprendre ce qui se passe réellement.

La barrière de Ross

Le camp sur la banquise est opérationnel. Après plusieurs jours de travail intensif, et grâce à une chance inespérée, les hommes et les femmes de l'expédition peuvent enfin goûter à un peu de repos… Il s'en est fallu de peu : le temps a changé sur l'ensemble de la région et de fins nuages de neige poussés par un vent sec rendent désormais tout vol de ravitaillement impossible. Les rayons ambrés du soleil de l'Antarctique apparaissent puis s'éclipsent parmi les nuages, se réfléchissant sur la blancheur étincelante de la barrière de glace et plongeant tour à tour le paysage dans une lumière éclatante, dans de longues plages d'ombre, ou dans une impénétrable obscurité grisâtre.

Le camp de base de l'expédition Starkweather-Moore n'est pas luxueux. On y est en outre logé à l'étroit. Les deux abris de bois sont tout juste assez larges pour que l'ensemble des membres de l'expédition puisse s'y réunir en se tenant debout. Ces derniers vivent pour la plupart dans leurs tentes, installées au sein de dépressions du terrain plus ou moins abritées du vent et renforcées de murs faits de blocs de glace.

Les niches des chiens, l'abri-météo, les laboratoires et la chambre noire, ainsi que les hangars des avions sont encore loin d'être construits. Les deux Boeing en état de fonctionner, le *Weddell* et l'*Enderby*, de même que le petit *Scott*, sont fermement attachés au sol et aussi bien amarrés que possible, et les pilotes de l'expédition les contrôlent régulièrement pour s'assurer que le froid et le vent ne les ont pas endommagés. Les guides polaires et les maîtres-chiens emploient les traîneaux et leurs attelages de malamutes pour délimiter



des pistes s'éloignant toujours plus loin du campement, en les balisant avec des drapeaux. Les câbles aériens de la radio sont tendus entre les abris, et la foreuse de Pabodie est assemblée puis testée pour la première fois sur le terrain.

Le plan d'action prévoit le départ de Pulaski, Fiskarson et Snåbjorn le matin suivant avec trois traîneaux, afin d'établir un dépôt auxiliaire. Leur objectif est d'enfouir des réserves de secours de nourriture et de carburant à 400 kilomètres du camp, le long du futur trajet des aéroplanes vers le Camp de Lake et les montagnes Miskatonic. Les traîneaux sont prêts et les hommes dorment en prévision de l'éreintant voyage à venir.

Parmi les scientifiques, seuls les météorologues et Sam Winslow, le glaciologue, ont fort à faire. Leurs travaux ne font que commencer. Les autres préparent leurs instruments, s'accoutument au froid cinglant et se reposent, en attendant que le temps s'éclaircisse.

Mayday !

Le tintement léger d'une cloche marque le début d'une série de rebondissements.

Le 20 novembre, à trois heures du matin, des nuages bas couvrent encore le ciel du camp mais l'air est calme. Au sud-est, le soleil brille de tous ses feux, diffusant à travers un mince brouillard blanc une lumière aveuglante mais qui ne projette que des ombres floues. Le son de la cloche est ténu ; les investigateurs doivent donc réussir un test de **Vigilance** avec un malus de -20 % afin de l'entendre dans leur sommeil et se réveiller… mais la clameur qui suit sort tout le campement de sa torpeur.

La journée précédente a été interminable et exténuante. Ceux qui réussissent leur test, de même que ceux qui sont réveillés par d'autres l'ayant réussi, sont tirés d'un sommeil agité, sans avoir encore complètement récupéré de leurs efforts. Ils connaissent la signification de ce son. Cela a été expliqué à tout le monde lors de la traversée des mers australes : il se déclenche lorsque la radio reçoit une alerte S.O.S. Quelqu'un, quelque part, appelle à l'aide.

Starkweather surgit presque immédiatement de sa tente et s'élance vers l'abri principal sans même avoir fermé son manteau. La glace gelée crisse sous ses bottes dans le bref silence qui suit le signal d'alarme. S'ils sont rapides, les investigateurs peuvent rejoindre l'abri quasiment en même temps que lui.

À l'intérieur, une poignée d'explorateurs est accroupie autour de l'opérateur radio, Laroche, occupé à actionner divers commutateurs et régler les fréquences radio. Un puissant signal en morse résonne à travers les sifflements des parasites pendant un instant : « DI-DAH, DI-DAH, DI-DAH », avant que Laroche ne fasse un dernier réglage et qu'une voix ne se fasse entendre.

« À l'aide ! Si vous m'entendez, envoyez-nous de l'aide immédiatement ! Le campement est

attaqué ! Ici Tony Hopewell, j'appelle le *Tallahassee*. Mac, tu m'entends ? Ils sont... » La voix s'interrompt, ponctuée par deux courtes détonations, comme des coups de feu. Un instant plus tard la transmission est coupée, ne laissant que des parasites sur la ligne. Laroche et Starkweather échangent un long regard puis contemplent la radio, visiblement choqués. Personne ne sait vraiment comment réagir. Quarante secondes plus tard, un grondement caverneux et étouffé, semblable à un roulement de tonnerre, atteint le camp en provenance du nord.

« Il faut faire quelque chose ! »

La stupeur de Starkweather disparaît rapidement. Il se retourne, attrape une paire de jumelles pendue à une patère près de la porte et sort de l'abri. Il gravit une arête de glace toute proche et scrute le paysage vers le nord, mais il n'y a rien à voir. La brume dissimule tout.

Désormais, tout le monde est réveillé dans le camp. Les hommes émergent peu à peu de leurs tentes, intrigués et inquiets. Moore envoie Lopez et Cole rassembler de la nourriture et de l'eau, pendant que Pulaski et Snåbjorn sont chargés de préparer les traîneaux. Tout le monde semble se rendre compte que quelque chose ne va pas, et que quelque chose doit être fait. Mais personne ne sait précisément ce qui s'est passé, ni pour quelle raison.

À l'intérieur de l'abri principal, Laroche reste à son poste. Si les investigateurs l'interrogent, il répond brièvement.

« C'était Hopewell, l'opérateur radio de Lexington. Il n'a rien dit d'autre que ce que vous avez entendu, simplement que le camp était attaqué. J'essaie maintenant de contacter le *Tallahassee*. Peut-être qu'ils en savent plus. »

Quelques instants plus tard, Laroche a en ligne MacAuley, l'opérateur radio du *Tallahassee*. La conversation entre les deux hommes permet d'apprendre que la réserve de carburant et le mess de l'expédition Lexington sont en flammes, de même que plusieurs tentes. À l'exception du nuage de fumée qui surplombe la zone, il est difficile de distinguer quoi que ce soit depuis le bateau car des bancs de brume masquent périodiquement la banquise. Mais les hommes de guet affirment toutefois avoir entendu des coups de feu. Et personne ne répond aux appels radio.

Le *Tallahassee* est impuissant. Bien que l'accès au pied de la barrière soit dégagé, il est beaucoup trop dangereux d'accoster la banquise pour y débarquer un groupe de secours, et l'imposante falaise de glace n'offre aucune possibilité de débarquement à un petit bateau. Starkweather revient juste à temps pour entendre la fin de la conversation. Il réclame le micro et se penche vers la radio. « *Tallahassee*, ici Starkweather. J'organise une expédition de secours par voie de terre. Nous ne sommes qu'à douze ou treize kilomètres de leur camp ; nous allons donc l'atteindre rapidement. J'emporte de la nourriture, du carburant et du matériel médical, mais nous ne pouvons pas nous permettre d'emporter une radio ; aussi je tirerai deux fusées blanches lorsque nous arriverons sur place. Bien compris ? Dites à votre capitaine de ne pas s'inquiéter, nous ferons tout ce qui est en notre pouvoir. » Rendant le micro à Laroche, il adresse un petit sourire satisfait au reste de la salle. Il a soudain tout de l'aventurier héroïque. « Allons-y, messieurs. Vous, vous, vous... et vous aussi », fait-il en désignant les investigateurs qui se trouvent dans la pièce, « ainsi que tous ceux qui ont une formation en premiers soins. Je veux que vous soyez prêts à partir pour une courte expédition dans quinze minutes. Nous avons une jeune demoiselle à secourir ! »

Préparatifs au départ

À l'extérieur, avec une discrète efficacité, Moore a déjà commencé à préparer l'équipement pour le voyage. Le matériel qui avait été chargé la veille sur deux des traîneaux, en vue de l'installation des dépôts de secours, est rapidement remplacé par de l'équipement médical et de première nécessité. Dans le même temps, les maîtres-chiens harnachent deux attelages. James Starkweather, quant à lui, expose bien haut ses plans au camp rassemblé.





Starkweather demande à tous les investigateurs et à tous ceux qui ont quelque expérience médicale ou militaire de l'accompagner. Son sourire a disparu ; il affiche désormais un air des plus sérieux et fait penser à un soldat se préparant pour une rude bataille. Le gardien devrait jouer de l'atmosphère pesante qui s'est installée dans le camp. Nul ne sait ce qui s'est passé, mais chacun s'attend à faire de sinistres découvertes.

Encouragez cette sensation de danger imminent en demandant aux joueurs de faire une liste exacte des armes et de l'équipement que leurs personnages emportent avec eux, ainsi que les précautions qu'ils comptent prendre à l'approche du camp de Lexington. Il faut leur donner l'impression qu'ils risquent de ne pas en revenir.

Ruée à travers la banquise

Peu de temps après, l'équipe de secours se met en route. Deux traîneaux, chargés de provisions et tirés chacun par un attelage de onze chiens, accompagnent le petit groupe. Pour la majorité des participants, c'est le premier voyage à travers les étendues glacées et désertiques de la barrière de Ross.

Le groupe comprend Starkweather, Sykes, le docteur Greene, Pulaski, Snåbjorn et les investigateurs. Les chiens tracent la piste sur la plus grande partie du chemin, tirant les traîneaux derrière eux, tandis que le reste des hommes suit à skis (ou en marchant péniblement). Tous les personnages non-joueurs à l'exception du docteur Greene sont des skieurs accomplis. Greene essaye vaillamment de suivre le rythme mais s'avère assez maladroit et se fatigue vite, et bientôt il accepte de monter sur l'un des traîneaux « parce qu'il y a urgence ». Si tous les investigateurs peuvent évoluer à skis sans problème, le groupe gagnera beaucoup de temps.

Le voyage est difficile mais excitant. À première vue, le terrain paraît plat et uniforme, mais c'est loin d'être le cas. Le sol est vallonné et les dépressions succèdent aux escarpements. Il y a des trous et des crevasses partout ; certains sont à ciel ouvert tandis que d'autres sont masqués par de traîtres plaques de glace et de neige. L'air est d'un froid mordant ; chaque expiration gèle en bouffées de brume blanche dans un bruit sec. Du givre se forme rapidement sur les sourcils et les moustaches, et bientôt tous les hommes sont glacés jusqu'aux os. Des nuages poussés par le vent ainsi que d'épais bancs de brouillard altèrent le paysage à chaque instant ; les objets apparaissent déformés par la lumière changeante et l'absence de point de repère. Ils semblent fréquemment beaucoup plus près ou au contraire plus éloignés qu'ils ne le sont réellement.

Les chiens aboient et hurlent dans leur course folle, excités de pouvoir enfin s'élancer sur la glace. Ils ne semblent pas ressentir le froid. Tout l'environnement s'est réduit à des nuances de blanc et de gris, à l'exception de taches bleutées nichées ici et là dans les profondeurs de l'épaisse couche de glace. Les aboiements des chiens et le crissement des patins des traîneaux, répondant au craquement des flocons sous les bottes et au frottement des vêtements des hommes, brisent le silence qui enveloppe l'immensité glacée. Personne n'a vraiment envie de parler. Olaf Snåbjorn dirige le premier traîneau, Gregor Pulaski le second. Quelques minutes après le départ, Starkweather prend les rênes du traîneau de Pulaski et encourage l'équipe avec un enthousiasme manifeste. Sa motivation est contagieuse ; la première heure de voyage passe assez vite.

Néanmoins, parcourir la banquise est extrêmement éprouvant. Il y a certes plusieurs longues étendues de neige où les traîneaux peuvent progresser rapidement, mais elles sont entrecoupées de zones fortement accidentées, parsemées de crevasses et de corniches qui ont été soulevées par d'énormes forces souterraines. Certaines arêtes ne peuvent être franchies qu'à l'aide de cordes ; les traîneaux et les chiens doivent être tirés ou hissés le long de certaines pentes abruptes qu'ils ne pourraient traverser autrement. Plus d'une fois, l'équipe rencontre un obstacle insurmontable et doit rebrousser chemin sur plusieurs centaines de mètres. Avant la fin du voyage, le moindre muscle de leur corps se rappelle douloureusement aux investigateurs.

Aucun accident mortel ne survient durant ce premier périple entre les deux camps. Chaque investigateur doit réussir un test de **Chance** (50 %) pour éviter de subir une mésaventure, mais un échec ne fait que ralentir temporairement l'expédition : une glissade ou une chute sur de la glace lisse, un harnais qui casse, ou peut-être un effondrement de la neige sous les pieds d'un investigateur, qui s'enfonce de quelques dizaines de centimètres dans la neige avant de heurter une couche plus dure.

Le camp Lexington

Plus de deux heures sont nécessaires pour couvrir les treize kilomètres qui séparent les deux camps. Quatre heures, si le groupe doit avancer à pied au lieu d'utiliser des skis. Le dernier kilomètre est franchi rapidement (le groupe suit une piste délimitée par des drapeaux placés par les hommes de Lexington) mais tout le monde est épuisé par le voyage. Enfin, le groupe arrive en vue du camp de base de l'expédition rivale.

Le campement de Lexington est plus petit que celui de Starkweather-Moore. Un unique abri de bois tout en longueur est installé au centre du site, prolongé par deux rangées de quelques tentes s'étendant de chaque côté comme les branches d'un V. Entre elles sont installés le cabanon du générateur et la tour radio, flanquée par la ligne grossière tracée par la piste d'atterrissage (pour plus de détails, voir la carte page suivante).

Il apparaît immédiatement que quelque chose de grave s'est produit.

L'air est assombri par la fumée de carburant en flammes, et saturé de relents étouffants et piquants. De pâles volutes de vapeur d'eau

Plan du camp de base de l'E.A.L. (banquise de Ross)

s'élèvent en tourbillons depuis la neige couverte de suie, aux endroits où l'humidité du climat conjuguée à l'intervention rapide de l'équipe de secours a éteint les flammes. Le mât de la radio est tombé et gît, tordu, à même la glace. Les abris et les tentes sont recouverts d'une fine pellicule de cendres, et la blancheur virginale de la neige est souillée par les débris laissés par l'incendie. Une des extrémités de l'abri est noircie et brûlée. La cabane du générateur est réduite à un amas de décombres encore fumants.

Le temps que l'équipe des investigateurs arrive sur place, le chaos des premiers instants a laissé place à la remise en ordre méthodique du campement. Les membres de l'expédition Lexington sont dispersés à travers tout le camp, et présentent des degrés de nervosité variés. Certains sont occupés à retirer ce qui peut être sauvé des décombres de tentes encore fumants, d'autres déblaient les débris de matériel fracassé. Wright et Marklin se tiennent à l'écart, contemplant les restes de l'abri radio d'où s'échappent quelques volutes de fumée.

Les chiens aboient et grondent, perturbés par la puanteur grandissante des toiles de tentes et de l'essence brûlées, tandis que les traîneaux de Starkweather descendent la pente douce qui mène au camp. Quelques membres de l'expédition Lexington s'interrompent à ce bruit inattendu, et un homme, Beentje, marche à la rencontre du groupe. Les autres le suivent de plus loin.
« Bienvenue », dit-il avec un accent danois assez prononcé. « Nous avons appris que vous veniez. J'ai bien peur que votre aide ne soit inutile, il ne reste plus grand-chose à faire. Miss Lexington veut néanmoins vous voir ; elle est dans l'abri-cuisine. »

« Ah », répond Starkweather, un peu pris de court. « Bien sûr, s'il y a quoi que ce soit que je puisse faire... Vous saviez que nous arrivions ? »

« Ja. Le navire nous l'a annoncé par radio il y a quelques heures. Votre camp se fait du souci pour vous. »

Un peu dépité, Starkweather suit l'homme jusqu'au plus grand bâtiment encore debout, laissant le reste du groupe libre de faire ce qu'il veut au milieu de la foule affairée. Si un investigateur demande à l'accompagner, Starkweather lui fait clairement comprendre qu'il veut être seul pour cette confrontation.

Peu après son entrée dans l'abri, le ton de la discussion entre lui et Acacia Lexington monte d'un cran puis vire en une dispute que l'on peut entendre à travers tout le camp. Les solides parois de bois de l'abri-cuisine ne peuvent étouffer la voix de stentor de Starkweather, pas plus que les répliques cinglantes de Lexington. Au cours des deux heures qui suivent, quelques échos de la conversation résonnent dans le camp à intervalles réguliers.

« Stupide garce ! Je n'aurais jamais dû vous permettre de... »
«... comment quelqu'un pourrait tolérer votre arrogance démesurée ! Vous... »
«... plus que soupé de votre attitude ! »
« Ne me parlez pas de MON attitude, espèce de pitre suffisant ! »

Et ainsi de suite. À chaque éclat de voix, tout le monde interrompt son activité et tend l'oreille. Les membres des deux expéditions se regardent, haussent les épaules d'un air désabusé puis se remettent au travail.

Greene et Sykes entreprennent immédiatement d'aider à la réorganisation du camp. Le docteur se fait indiquer tous ceux qui ont été blessés et leur prodigue des soins tandis que Sykes part en quête d'une radio en état de marche afin de contacter Moore au camp de base. Le générateur principal du camp et l'équipement de transmission sans fil ont été détruits dans la catastrophe ; seule la radio du *Belle* permet de garder le contact avec le monde extérieur.

Si les investigateurs le souhaitent, ils peuvent discuter avec bon nombre de membres de l'expédition rivale. Le gardien peut décider lui-même des personnages qu'il est possible de rencontrer, ou plus simplement lancer 1D10 et se reporter aux rencontres décrites ci-dessous. Selon le ou les individus à qui parlent les investigateurs, ils reçoivent des versions différentes des événements. Le détail de chaque rencontre est décrit ci-dessous. La description et la biographie de chacun de ces interlocuteurs peuvent être consultées dans l'Annexe 5 : Caractéristiques des personnages non-joueurs.

Rencontres au camp Lexington

1 – Kyle Williams (Danforth) : on peut rencontrer Williams à la lisière du campement, en train de redresser une tente tombée à terre. Mais si les joueurs ne l'abordent pas d'eux-mêmes, il approche l'un d'entre eux pour lui proposer une conversation en privé.

Les investigateurs le trouvent d'emblée sympathique et franc. Ses propos laissent penser que plusieurs problèmes ont frappé l'expédition lors du voyage, l'éprouvant durement. Il n'entre pas dans les détails et se contente de secouer la tête lorsqu'on lui demande plus d'informations. Jetant des coups d'œil aux alentours d'un air conspirateur, il indique d'un mouvement de tête l'abri principal d'où proviennent, clairement audibles, les rodomontades d'Acacia Lexington.

« Si seulement nous pouvions avoir quelqu'un de stable à la barre de ce navire », dit-il. « C'est une bonne chose que vous soyez venus », ajoute-t-il en soupirant.

Williams affirme qu'il n'a assisté ni à l'explosion ni à l'attaque du camp, étant donné qu'il était dans sa tente, en train d'enfiler son encombrante combinaison polaire. Il explique qu'à l'instant où il allait en sortir, quelqu'un s'est écroulé dessus, la faisant s'effondrer sur lui. Il fait également part de ses craintes quant au matériel et à l'équipement restants.

« Nous avons perdu trop de choses. De la nourriture, de l'essence, des réserves... Voyez



Kyle Williams (Paul Danforth)

27 ans, pilote

APP	11	Prestance	55 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	19	Connaissance	95 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées
Impact aucun
Points de Vie 13
Santé Mentale 12

Compétences
Athlétisme 40 %
Bibliothèque 55 %
Conduite :
- traîneau 22 %
Écriture des Anciens 13 %
Métier :
- électricité 42 %
- mécanique aéronautique 55 %
- opérateur radio 25 %
Mythe de Cthulhu 05 %
Orientation 44 %
Piloter 61 %
Premiers soins 28 %
Sciences de la vie :
- biologie 48 %
Survie (milieu polaire) 35 %
Trouver Objet Caché 46 %

Langues
Allemand 38 %
Anglais 95 %
Latin 20 %

Armes
• Bagarre 30 %
dégâts 1D3
• Pistolet automatique Luger P08 40 %
dégâts 1D10
• Carabine cal.30-06 40 %
dégâts 2D6 + 4

Sortilèges
Cauchemars, Signe des Anciens, et un ou deux sortilèges supplémentaires, au choix du gardien. Tous ont été appris dans des livres sinistres, mais seuls les deux sorts nommés ont un rapport avec cette campagne.



Anthony Johnson

28 ans, manœuvre

APP	08	Prestance	40 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	17	Puissance	85 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	11	Connaissance	55 %
INT	09	Intuition	45 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 1D4
Points de Vie	15
Santé Mentale	65

Compétences

Athlétisme	67 %
Cordes et nœuds	80 %
Discrétion	63 %
Métier :	
- électricité	24 %
- mécanique	43 %
Négociation	55 %
Piloter	33 %
Premiers soins	58 %
Psychologie	45 %
Superstitions	43 %

Langues

Anglais	55 %
Rrom	24 %

Armes

• Bagarre dégâts 1D3 + 1D4	65 %

vous-mêmes ! Nous n'étions pas prêts à faire face à ce genre d'incident. Elle ne l'avait tout simplement pas envisagé ! Maintenant, qu'allons-nous faire ? Nous ne pouvons pas continuer sans aide, et je ferais n'importe quoi pour ne pas avoir à rebrousser chemin. Pensez-vous que… ? »

Il jette un regard qui en dit long vers l'abri, où la dispute fait toujours rage.

2 – Johnson : Johnson est en train d'éteindre les derniers foyers de l'incendie qui a ravagé le campement, ignorant le générateur encore brûlant et se concentrant sur les tentes fumantes et sur l'équipement. Il est couvert de suie. De la neige fondue a décoloré sa parka par endroits et a gelé sur ses bottes et son pantalon. Tout dans sa tenue indique qu'il s'est habillé à la hâte. La fatigue l'a rendu cassant et renfrogné. Les investigateurs devront réussir un test de **Baratin** pour que Johnson fasse preuve d'un peu de bonne volonté. Plus le résultat des dés est bas, plus il se montrera bavard. L'aider à étouffer les flammes restantes permet également de gagner plus facilement son amitié.

Johnson explique qu'il a été réveillé par des cris affolés et des voix furieuses criant au feu. Quelques instants plus tard, l'explosion des bidons d'essence secouait le camp tout entier. S'extirpant de sa tente, il a vu les lueurs de l'incendie l'environner de toute part, et a tenté d'éteindre les multiples départs de feu. Pendant qu'il s'activait, il a vu les deux responsables de la catastrophe, Bradbury et Dinsdale, traînés jusque dans la tente du docteur Anthony pour y être interrogés.

3 – Tuvinnen : il est avec Pulaski et Sykes, près des chiens de traîneau de Starkweather. Les bêtes, agitées, hurlent, gémissent, aboient et cherchent à se réfugier derrière leurs maîtres. Tuvinnen ne perd pas pour autant son sang-froid et a la situation bien en main. Il s'est vêtu avec plus de soin que les autres membres du camp. Tuvinnen se montre très ouvert avec les investigateurs qui s'adressent à lui dans son finnois natal, ainsi qu'avec ceux qui réussissent un test de **Baratin**. Il parle anglais avec un très fort accent.

Tuvinnen raconte qu'il a été réveillé par l'explosion. Il s'est habillé chaudement par crainte d'une attaque ultérieure. L'expédition Lexington est accablée de problèmes, dit-il, et les événements de cette nuit prouvent qu'il s'agit de l'œuvre de saboteurs, comme il le pensait. Il est soulagé qu'ils aient enfin été capturés.

4 – Jenner : l'électricien s'affaire au déblayage des débris et du matériel détruit, qu'il rassemble en un tas à la lisière du camp. De profonds sillons dans la neige témoignent de son labeur. Le souffle court, il répond laconiquement aux questions qui lui sont adressées, avec une impatience palpable.

« Vous voulez bavarder ? » demande-t-il. « Alors donnez-moi un coup de main ! » Il a beaucoup à dire au sujet d'Acacia et de la traversée, relatant en particulier les événements mystérieux qui se sont produits à bord du navire de l'expédition. Jenner parle d'une panne de courant à bord durant une étrange tempête, jurant n'avoir jamais, au grand jamais, vu quelque chose de pareil, bien qu'il admette n'avoir jamais navigué à des latitudes aussi australes auparavant. Il poursuit en décrivant comment d'importants stocks de nourriture se sont bizarrement gâtés en une nuit.

« Vous devriez parler à l'équipage du *Tallahassee* », ajoute-t-il. « Ces gars-là ont peur de nous maintenant ! »

S'il est encouragé sur le sujet, Jenner évoque longuement l'attitude des marins. Cette bande de superstitieux est persuadée que Miss Lexington a porté la poisse à toute l'expédition. Diriger une entreprise de ce genre n'est pas un travail de femme, d'après eux. Jenner n'en est pas si sûr.

« Elle est très bien », dit-il. « Juste un peu émotive, vous voyez. Et elle déteste votre patron, ça, c'est certain. Mais elle a de bonnes raisons, d'après ce que j'en ai entendu. » Il poursuit en affirmant que Starkweather se trouve sans aucun doute derrière toutes les mésaventures de l'expédition Lexington – et disant cela, il fixe les investigateurs du regard comme pour les mettre au défi de le contredire, puis s'enferme dans le silence.

Si ceux-ci montrent un intérêt sincère envers ce que Jenner a à raconter, ou s'ils réussissent un test de **Psychologie** ou de **Baratin** pour tenter de l'en convaincre, il poursuit. Il les encourage à se méfier de Starkweather et leur narre l'histoire du safari organisé par l'explorateur, et auquel participait Acacia, il y a de nombreuses années de cela. Alors que les gazettes de l'époque rapportèrent comment Starkweather avait sauvé la vie de la jeune femme, Jenner affirme au contraire que c'est l'incompétence de ce dernier qui l'a mise en danger. Se penchant vers les investigateurs, il leur rapporte que des rumeurs courent sur le fait qu'il « lui aurait fait avaler le pépin, si vous voyez ce que je veux dire ». Il s'interrompt alors, réalisant qu'il en a trop dit, et retourne brusquement à sa tâche sans vouloir ajouter un mot de plus.

5, 6 – Charles Sachs, Tony Hopewell : les deux hommes se trouvent près du générateur, tentant de remettre de l'ordre dans le chaos provoqué par l'explosion. Ils sont en désaccord sur la possibilité de réparer les dégâts. Un bref coup d'œil permet de constater que le générateur est totalement hors d'usage.

Hopewell a un bras en écharpe : l'un des forcenés lui a tiré dessus.

Malgré son pessimisme, Hopewell continue, impassible, de tendre à Sachs les outils que celui-ci lui demande. Sachs concentre son attention sur l'équipement endommagé, mais Hopewell est disponible pour bavarder. Il se plaint de la terrifiante série de mésaventures et pense que toute l'expédition est vouée à l'échec, ponctuant chacun des points forts de son argumentation en agitant les outils qu'il tend à Sachs. Hopewell est d'humeur sombre, et raconte aux investigateurs comment il fut témoin de la fin étrange d'un des hommes d'équipage du bateau.



Haakon Tuvinnen

35 ans, guide polaire

APP	10	Prestance	50 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées
Impact + 1D4
Points de Vie 14
Santé Mentale 65

Compétences
Athlétisme :
- escalade 62 %
Conduite :
- traîneau 84 %
Métier :
- opérateur radio 10 %
Orientation 88 %
Pister 56 %
Premiers soins 50 %
Sciences de la vie :
- Histoire naturelle 56 %
Sciences formelles
- astronomie 65 %
Se cacher 67 %
Survie (milieu polaire) 89 %
Trouver Objet Caché 72 %
Vigilance 30 %

Langues
Anglais 35 %
Finnois 70 %

Armes
• Piolet 81 %
dégâts 1D6 + 1 + 1D4
• Couteau de chasse 78 %
dégâts 1D6 + 1D4
• Carabine cal.30-06 68 %
dégâts 2D6 + 4



Kurt Jenner

27 ans, électricien

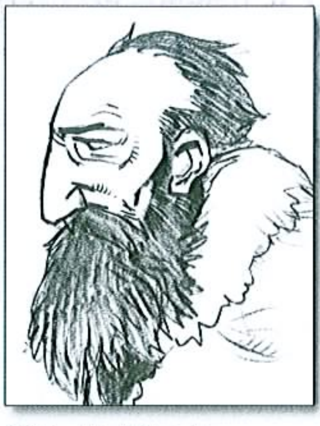
APP	12	Prestance	60 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées
Impact aucun
Points de Vie 12
Santé Mentale 60

Compétences
Athlétisme 40 %
Conduite 15 %
Discrétion 35 %
Dissimulation 78 %
Métier :
- électricité 89 %
- mécanique 22 %
- opérateur radio 25 %
Négociation 51 %
Orientation 20 %
Sciences formelles :
- astronomie 35 %
- chimie 35 %
Se cacher 65 %

Langues
Allemand 60 %
Anglais 43 %

Armes
Aucune



Charles Sachs

24 ans, ingénieur

APP	11	Prestance	55 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	17	Puissance	85 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées
Impact + 1D6
Points de Vie 16
Santé Mentale 80

Compétences
Athlétisme 74 %
Lancer 79 %
Métier :
- électricité 75 %
- horloger 42 %
- machines-outils 75 %
- mécanique 82 %
- mécanique aéronautique 75 %
- serrurier 45 %
Piloter 87 %
Premiers soins 55 %
Sciences de la vie :
- Histoire naturelle 72 %
Survie (milieu polaire) 23 %
Trouver Objet Caché 37 %

Langues
Anglais 60 %

Armes
• Bagarre 87 %
dégâts 1D3 + 1D6
• Lancer des cailloux 79 %
dégâts 1D4 + 1D6



Tony Hopewell

31 ans, opérateur et technicien radio

APP	10	Prestance	50 %
CON	17	Endurance	85 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées
Impact aucun
Points de Vie 15
Santé Mentale 60

Compétences
Athlétisme 62 %
Écouter 67 %
Lire des romans pulp 75 %
Métier :
- électricité 78 %
- mécanique 52 %
- opérateur radio 81 %
Négociation 46 %
Persuasion 55 %
Sciences humaines :
- Histoire 34 %

Langues
Anglais 65 %

Armes
• Matraque 44 %
dégâts 1D6
• Carabine cal.30-06 44 %
dégâts 2D6 + 4



Docteur Curtis Anthony

42 ans, médecin

APP	10	Prestance	50 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	20	Connaissance	99 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 1D4
Points de Vie	14
Santé Mentale	70

Compétences

Athlétisme :	
-natation	65 %
Bibliothèque	40 %
Comptabilité	45 %
Crédit	40 %
Médecine	83 %
Persuasion	30 %
Premiers soins	86 %
Psychanalyse	56 %
Psychologie	67 %
Sciences de la vie :	
- anatomie humaine	65 %
- Histoire naturelle	67 %
- pharmacologie	50 %
Sciences formelles :	
- chimie	63 %
Sciences humaines :	
- anthropologie	38 %
Trouver Objet Caché	44 %

Langues

Anglais	99 %
Français	73 %
Latin	18 %

Armes

Aucune

Lui et le marin, un nommé Bicks, se trouvaient sur le pont et se passaient un flacon d'eau-de-vie pour se réchauffer. Ils parlaient de choses anodines lorsque Bicks s'est soudain tourné vers son compagnon.

« Il m'a regardé, puis il a regardé l'océan. Ses yeux devenaient de plus en plus grands. Puis il les a tournés de nouveau vers moi et je jure qu'ils étaient sur le point de jaillir de leurs orbites. À ce moment-là, il a commencé à hurler. Il ne disait rien, il criait, c'est tout. Je l'ai empoigné mais il m'a repoussé et il a sauté par-dessus bord. C'était épouvantable ; il a crié jusqu'en bas, en me regardant. » Hopewell frissonne.

« Mais je ne lui avais rien fait. Il s'est juste mis à hurler. »

Après avoir fini son récit, Hopewell se tait, mal à l'aise. Si les joueurs tentent d'engager de nouveau la conversation avec lui, il prétexte avoir quelque chose à faire et disparaît. Sachs est tout à son générateur. Il n'a rien à dire aux investigateurs, sauf si ces derniers lui font de l'ombre.

Si les investigateurs interrogent Hopewell sur son bandage, il explique ce qui s'est produit avec les forcenés. Il assurait la garde de nuit quand soudain Bradbury et Dinsdale ont surgi de derrière les réserves en courant et en hurlant : « Elles sont ici ! » et « Il faut les brûler ! » Hopewell était assez surpris car il savait que Bradbury, un de ses amis proches, avait le sommeil particulièrement profond. Il a d'abord cru à un danger réel. Pendant qu'il tentait de déterminer la source de celui-ci, Dinsdale a allumé une torche et a mis le feu à une première tente. Hopewell et ceux qui se trouvaient à l'extérieur ont essayé de l'arrêter, mais Bradbury les menaçait d'une arme à feu. Hopewell hoche la tête en signe d'incompréhension, en serrant le bandage blanc sur son bras. « C'était comme s'il ne se rendait même pas compte que c'était moi », soupire-t-il. « Il était incontrôlable. Anthony affirme qu'il est victime de la folie des neiges. Eh bien, je peux le croire. Il m'a tiré dans le bras ! » Hopewell est à la fois indigné et incrédule.

7, 8 – Le docteur Anthony : les investigateurs peuvent apercevoir Anthony au moment où il sort en courant de la tente médicale pour rejoindre sa tente personnelle. Le médecin est inquiet et ne remarque pas les investigateurs avant qu'ils ne l'interpellent. Il est venu chercher sa trousse de soin et veut retourner au plus vite auprès de ses patients. Les investigateurs doivent le suivre pour pouvoir lui parler, et il les enverra promener à moins qu'ils ne montrent quelque compétence en **Médecine, Pharmacie, Premiers Soins, Psychologie** ou **Psychanalyse**. Un test réussi de l'une de ces compétences tient lieu de sésame.

Le docteur amène tous ceux qui font preuve de connaissances utiles jusqu'à la tente médicale en leur expliquant la situation à voix basse avant d'entrer. Les deux hommes qui ont attaqué le camp sont à l'intérieur. Anthony pense qu'ils souffrent en fait d'une forme grave de « folie des neiges » provoquée par l'environnement désolé.

Anthony connaît bien les deux hommes, et il est convaincu qu'ils ont tous deux basculé dans la folie. Il invite les joueurs à parler à Dinsdale, expliquant avec regret que Bradbury a sombré dans une sorte de catatonie. Il a décidé de laisser l'homme inconscient, dans son propre intérêt (si les investigateurs entrent dans la tente, voyez la partie suivante, « Entretien avec les forcenés »).

9 – Wright et Marklin : les deux hommes se trouvent près de l'avion de Lexington. Ils sont réservés et hostiles, les épaules rentrées pour affronter le vent qui se lève, les cols de leurs manteaux relevés jusqu'au menton. Ils s'adressent de temps en temps la parole en marmonnant, puis reprennent leur garde interminable en silence, veillant sur l'avion et prêts à le protéger contre tout intrus.

Ni l'un ni l'autre ne désire parler aux investigateurs. Ils expriment leur inimitié envers quiconque est associé à l'expédition Starkweather par des propos froids et lapidaires, et demandent sans détour qu'on les laisse tranquilles. Si les investigateurs insistent, Wright et Marklin réagissent violemment, les frappant férocement à l'aide de leurs larges poings.

Si les investigateurs se montrent éloquents ou particulièrement polis, ou s'ils réussissent un test de **Piloter**, de **Psychologie**, ou de **Crédit**, Wright et Marklin leur suggèrent sèchement d'aller discuter avec Chip Hooper.

10 – Chip Hooper : de tous les membres de l'expédition Lexington, Hooper est le plus ouvert à la discussion. Il est jeune et se lance facilement dans une conversation, même avec les membres d'un groupe rival. Il raconte ce qui s'est passé d'une voix puissante mais amicale, en accompagnant son histoire de grands gestes des mains.

Hooper décrit aux investigateurs comment des coups de feu et des hurlements ont réveillé tout le monde. Bradbury, le cuisinier, et Dinsdale, l'un des deux pilotes, couraient à travers tout le camp en vociférant : « Elles sont ici ! » et « Il faut les brûler ! » tout en tirant en l'air et en mettant le feu partout. Hooper et quelques autres étaient encore en train de s'extraire de leurs tentes quand le réservoir de carburant du générateur a explosé. Le temps que tous se relèvent, le bâtiment abritant le générateur et l'une des extrémités de l'abri-cuisine étaient en feu ; l'explosion avait détruit le générateur. Quelques hommes ont rapidement maîtrisé Dinsdale et Bradbury, avant de les placer sous bonne garde dans la tente médicale. Hooper pense qu'ils ont été pris de démence, victimes de la « folie des neiges ». Heureux d'être sorti indemne de ces événements, il est convaincu d'en faire un chapitre à succès pour ses mémoires (qu'il compte rédiger plus tard).

Entretien avec les forcenés

Dès lors que les investigateurs auront découvert que Lexington a fait enfermer les deux forcenés et que l'un d'eux est en état de parler, ils voudront certainement aller les voir de plus près. Si les joueurs en décident autre-



ment, ou si les choses traînent en longueur, le gardien peut envoyer un groupe de membres de l'expédition Lexington, mécontents, prendre d'assaut la tente médicale pour obtenir des réponses à leurs questions.

La tente médicale se révèle être une geôle improvisée peu adaptée. Albert Priestley s'y trouve assis sur un tabouret pliant, surveillant Bradbury et Dinsdale, le premier toujours inconscient… et le second parfaitement éveillé. Priestley semble furieux et porte un épais bandage imbibé de sang sur la joue gauche. Si les investigateurs n'ont pas encore parlé au docteur Anthony, ils le trouvent ici. Après un coup d'œil inquiet sur Bradbury et un hochement de tête encourageant envoyé à Dinsdale, Anthony s'excuse et quitte la tente.

Si les investigateurs veulent parler à Anthony, utilisez les informations fournies plus haut. Hopewell et Priestley sont les seuls à avoir été blessés lors des événements de la nuit passée. Des deux, seul Priestley se trouve dans la tente médicale et n'a pas grand-chose à dire sur toute l'affaire.

« Je n'ai rien compris à ce qui se passait », explique-t-il. « Je me suis réveillé quand quelque chose a percuté ma tête, et mon visage était déjà couvert de sang. La balle m'a probablement frôlé pendant que je dormais. Une chance qu'elle ne soit pas passée quelques centimètres plus à gauche. »

À l'intérieur de la tente médicale, Ronald Dinsdale est enveloppé dans une couverture et tient une tasse de café fumant. Bien que ses mains tremblent légèrement, il a l'air d'un brave homme, sympathique et sincère. Il est mince et arbore une tignasse de cheveux bruns rebelles. Il est assis sur une chaise et veille sur Bradbury, qui dort paisiblement sur un lit de camp à ses côtés.

Note au gardien : *Bradbury peut être tiré de sa catatonie par une application experte de sels et de stimulants. Cette opération requiert un test réussi de* ***Médecine*** *ou de* ***Psychanalyse****. Si personne ne s'en charge, il se réveillera trois jours plus tard et aura tout oublié des événements de cette nuit.*

Entre Priestley et les deux hommes, il ne reste que peu de place dans la tente mais cela a pour effet de réchauffer un peu les lieux. Dinsdale est éveillé et semble mortifié. Dans sa détresse, il est heureux de pouvoir parler à quiconque lui semble digne de confiance. Des tests réussis de **Baratin** ou de **Psychologie** l'aident à s'épancher.

Dinsdale explique qu'il s'est réveillé tôt ce matin, convaincu que des araignées avaient envahi le camp. « Je déteste les araignées ! » admet-il, avec un regard franc et un sourire gêné. « Je les déteste vraiment. J'ai pris part à ce voyage parce que normalement, il n'y a pas d'araignées en Antarctique. »

Sa première pensée, dit-il, fut de chasser les insectes à l'aide du feu. Il ne s'est jamais demandé si c'était une idée judicieuse – il a juste enfilé sa tenue polaire et l'a fait. À cet instant, il était convaincu que les hommes qui essayaient de l'arrêter étaient les complices des arachnides maléfiques et qu'il devait eux aussi les empêcher de nuire.

« Et le fait est que… je n'arrive pas à imaginer ce qui a pu me passer par la tête. Mais je les ai vues. Je veux dire que je croyais vraiment les voir, elles grimpaient partout. »

La voix de Dinsdale vacille, à nouveau incertaine. Il désespère de trouver quelqu'un pour le réconforter et convenir avec lui que tout cela n'est pas de sa faute. Il affirme qu'il n'a jamais eu l'intention de blesser qui que ce soit et il est horrifié par toute l'affaire.



Charles Wright

26 ans, mécanicien

APP	13	Prestance	65 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 1D4
Points de Vie	13
Santé Mentale	45

Compétences

Écouter	41 %
Métier :	
- mécanique	88 %
Piloter	37 %
Pratique artistique :	
- sculpture sur glace	76 %
Trouver Objet Caché	55 %

Langues

Anglais	70 %

Armes

Aucune



Robert Marklin

32 ans, technicien, mécanicien

APP	10	Prestance	50 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	aucun
Points de Vie	12
Santé Mentale	60

Compétences

Athlétisme	61 %
Écouter	45 %
Conduite :	
- traîneau	25 %
Métier :	
- électricité	80 %
- mécanique	80 %
- mécanique aéronautique	70 %
- opérateur radio	15 %
Orientation	16 %
Conduite	58 %
Pister	25 %
Premiers soins	30 %
Sciences de la vie :	
- Histoire naturelle	20 %
Survie (milieu polaire) 17 %	
Trouver Objet Caché	37 %

Langues

Anglais	50 %
Cherokee	35 %

Armes

• Pistolet cal.45 dégâts 1D10 + 2	65 %
• Carabine cal.30-06 dégâts 2D6 + 4	58 %
• Bagarre dégâts 1D3	48 %

Un test réussi de **Psychologie** ou de **Psychanalyse** indique que Dinsdale dit apparemment la vérité, de son point de vue. Il ne semble pas souffrir en ce moment d'une quelconque psychose. Le diagnostic d'Anthony semble correct : les deux hommes ont succombé à une attaque de « folie des neiges », due au stress psychologique engendré par la luminosité permanente et l'invraisemblable immensité de l'Antarctique.

Le coût de l'attaque

En une heure, les pertes ont été évaluées, et l'ampleur des dégâts subis par le camp est désormais incontestable. L'expédition Lexington a perdu ses générateurs électriques, ses batteries, sa radio principale et sa radio portative, un fourneau, une grande quantité de provisions de voyage ainsi qu'une petite quantité de carburant. Plusieurs tentes sont détruites, ainsi qu'un peu plus du cinquième de la nourriture, divers instruments et la plupart des pièces de rechange de l'autogire. Deux hommes ont été blessés, quoique ni l'un ni l'autre gravement.

Sans électricité pour le camp, la vie va devenir beaucoup plus difficile. La destruction de la radio portative et des générateurs portables signifie qu'il ne sera en outre plus possible de rester en contact avec le navire lorsque l'appareil de l'expédition (un Northrop baptisé le *Belle*) quittera la côte pour s'enfoncer dans les terres. L'appareil est certes toujours en état de voler, mais ne disposant plus que d'un avion longue distance totalement dépourvu de moyens de communiquer ou d'appeler à l'aide en cas d'urgence, Acacia Lexington voit ses ambitions initiales brutalement contrariées.
C'est un véritable coup d'arrêt pour l'équipe.

Fin de la discussion

« Vipère ! »
« Bouffon ! »
« Vieille sorcière ! »
« Incapable ! »
« Taisez-vous, sale peste, ou je jure que je vous donnerai la fessée ! »

Cette première conversation entre les dirigeants des deux expéditions rivales tourne mal. Dès que le gardien estime que les investigateurs ont obtenu suffisamment d'informations pour le moment, les deux chefs se séparent avec une animosité réciproque. Le dernier commentaire de Starkweather, tandis qu'il ouvre violemment la porte de l'abri, est : « Ce genre d'hystériques… elles n'ont pas leur place en Antarctique ! »

Il traverse alors résolument la tente pour rejoindre ses hommes.

Quelques minutes plus tard, l' « équipe de sauvetage » repart vers son propre camp, menée par un Starkweather ruminant une sourde rage. Il ne prononce pas une parole pendant plus d'une heure, à l'exception des ordres destinés aux chiens. Sykes et Greene sont restés sur place pour aider à la remise en état du camp. Le trajet du retour se passe sans incidents, les explorateurs étant peu enclins ou inaptes à s'immiscer dans les pensées de Starkweather.

Une fois au camp, les choses paraissent absurdement normales. Les chiens sont conduits à l'écart pour être nourris et prendre du repos, tandis que Starkweather disparaît dans son abri.

Moore interroge en détail les investigateurs à propos de tout ce qu'ils ont vu et entendu, puis hoche tranquillement la tête et les remercie. « Allez-vous reposer, maintenant. Vous l'avez bien mérité. » Il tourne alors une page de son porte-documents et reprend la lecture de ses notes en sifflotant.

Acacia négocie un compromis

Le lendemain, le professeur Moore passe le plus clair de son temps à la radio, pendant que Starkweather rumine l'épisode de la veille. L'après-midi suivant, Sykes et Greene sont de retour, accompagnés par Priestley et Acacia Lexington. Les négociations reprennent.

Miss Lexington et Priestley dressent leurs deux tentes à côté du camp. Priestley est un homme amical que l'on peut fréquemment voir discuter avec les membres de l'E.S.M. Lexington, quant à elle, reste enfermée avec Starkweather et Moore.

Du point de vue d'Acacia Lexington, Starkweather est non seulement un salaud cocardier, mais également un incapable dont le seul talent est de savoir s'entourer de personnel de qualité. Ses accusations virulentes confirment une bonne part des rumeurs entendues à travers le camp quant aux relations existant entre eux deux. Ces saillies ont le don de rendre Starkweather vert de rage,

Danforth à l'œuvre

Paul Danforth consacre tous ses efforts à empêcher qui que ce soit de retourner au Camp de Lake et à la Cité par-delà les montagnes. Il a tenté d'y parvenir grâce à la corruption, à un incendie criminel ainsi qu'en engageant d'autres saboteurs, mais cela n'a pas suffi. Désormais dépourvu de soutien, il doit lui-même prendre les choses en main.

N'étant parvenu qu'à des succès mineurs avec des méthodes traditionnelles, il s'en est remis en désespoir de cause à ses lectures occultes. Il a essayé diverses formes de sorcellerie sur les membres de son expédition et a découvert durant la traversée que certaines de ses malédictions semblaient avoir un effet.

« Cauchemars », le sortilège que Danforth a lancé sur les hommes responsables de la destruction des générateurs de Lexington, déclenche une forme de démence chez la victime, qui se met à imaginer que l'objet de ses plus violentes peurs l'environne de tous côtés. Ce sortilège n'est pas aisé à lancer car il nécessite plusieurs jours de préparation ainsi que des échantillons de sang, de cheveux ou d'ongles de la future victime. Danforth réitérera cet enchantement s'il en a la possibilité, mais la réunion des deux expéditions va compromettre l'intimité et la discrétion nécessaires à l'élaboration du rite.

Les notes de Danforth sur le sortilège « Cauchemars » sont décrites dans le Chapitre Dix-B.





Chip Hooper

23 ans, assistant caméraman, technicien

APP	13	Prestance	65 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 1D4
Points de Vie	14
Santé Mentale	50

Compétences

Écouter	69 %
Jurons savants	73 %
Métier :	
- caméraman	50 %
- électricité	70 %
- mécanique	55 %
- montage cinéma	45 %
- prise de son	75 %
- prise de vue	70 %
Négociation	35 %
Photographie	80 %
Sciences formelles :	
- chimie	17 %
Trouver Objet Caché	44 %

Langues

Anglais	80 %
Français	09 %

Armes

• Bagarre	40 %
dégâts 1D3 + 1D4	
• Carabine cal.30-06	40 %
dégâts 2D6 + 4	

prolongeant des négociations déjà interminables. Les investigateurs ne s'étonnent bientôt plus de voir à intervalles réguliers l'un ou l'autre des dirigeants quitter avec colère la tente où se déroule la réunion. Moore, quant à lui, reste la plupart du temps dans les parages, faisant ce qu'il peut pour restaurer la concorde.

Lexington est réticente à faire équipe avec Starkweather, mais elle perdrait au minimum un mois si elle retournait au nord pour remplacer son équipement, et cela lui coûterait peut-être toute la saison. Mécontente de se trouver redevable vis-à-vis de Starkweather, elle est toutefois consciente que c'est la seule possibilité qui s'offre à elle.

Grâce aux efforts diplomatiques avisés de Moore, les deux expéditions parviennent à une alliance précaire à l'issue de 48 heures de négociations. Les deux équipes vont mettre leurs forces en commun. L'appareil de Lexington remplacera le *Shackleton* (le Boeing perdu en mer pour cause de sabotage). Moore fournit des provisions, les radios et la capacité électrique de son camp de base pour compenser les pertes de l'équipement de l'expédition de Lexington, tandis que cette dernière s'engage à lui fournir du carburant et à emmener des hommes de Starkweather et du matériel jusqu'au Camp de Lake et au-delà. Une fois que les campements auront été établis au Camp de Lake et sur le haut plateau, Lexington pourra les utiliser comme point de départ pour ses propres entreprises de cartographie et de prises de vues. Dinsdale et Bradbury, les deux aliénés, ne restent pas sur le continent ; ils retourneront sur le *Tallahassee* pour y passer le restant de l'été.

L'accord est conclu ; il paraît équilibré mais ne semble ravir aucun des deux dirigeants.

Vol jusqu'aux contreforts

L'accord est conclu le 22 novembre. Le lendemain, le 23, la fête de Thanksgiving se tient au camp. Les Américains se réunissent pour un banquet improvisé. Tout le monde est invité, y compris les membres de l'expédition Lexington. Les deux visiteurs retournent à leur campement plus tard ce soir-là, accompagnés de Sykes et d'un traîneau chargé de matériel électrique.

Les trois journées suivantes sont particulièrement chargées car les deux expéditions se rassemblent en un seul camp, et se préparent pour la prochaine grande étape (le voyage vers les contreforts des montagnes Miskatonic) en attendant que la météo s'éclaircisse. Les hommes, le matériel et le carburant transitent continûment d'un camp à l'autre sur les traîneaux et les tracteurs chenillés des deux expéditions. L'excitation commence à monter de nouveau. Une nouvelle piste est tracée, plus longue mais plus aisée à emprunter que la précédente, et elle devient rapidement une véritable autoroute. Le 27 novembre, la couverture nuageuse se lève, et le professeur Albemarle annonce des prévisions météo positives pour les prochaines 24 heures. La course contre la montre est lancée.

Petit glossaire arctique

Barrière : un plateau glaciaire à pic, prolongeant la banquise et s'avançant sur le dessus de l'océan, en direction du large. L'exemple le plus connu est la barrière de Ross.

Crevasse : une fissure dans une étendue de glace ou de neige. Elle peut être dissimulée par une fine couche ou un pont de neige.

Firn : voir *névé*.

Glacier : une masse de glace en mouvement continu.

Hummock : un gros monticule de glace brisée.

Ice Blink : (ou « ciel blanc ») un phénomène par lequel le dessous de nuages distants blanchit, indiquant une étendue de neige ou de glace au-delà du champ de vision.

Moraine : un dépôt de rochers, graviers et débris déposés par un glacier.

Névé : une neige ancienne compactée par la cristallisation ; le terrain idéal pour les traîneaux.

Nunatak : une formation rocheuse isolée ou une petite montagne entourée de glace.

Polynie : un plan d'eau navigable, ouvert dans la banquise.

Sastruga : (pluriel *sastrugi*) des arêtes de neige ou de névé ayant la forme de dunes glacées. Elles sont formées par l'action du vent en rouleaux sur la banquise. La traversée de ces formations est pénible : les sastrugi peuvent atteindre un mètre de hauteur et se succéder tous les trois à six mètres.

Water sky : (ou « ciel noir ») des zones assombries sur le dessous de nuages distants, signalant la présence d'une étendue d'eau.

C'est alors que, surprenant tout le monde, Starkweather annonce au dernier moment qu'il ne se joindra pas à Moore et au reste de l'expédition à bord du premier vol de reconnaissance autour du Camp de Lake. À la place, DeWitt et Huston vont le conduire au sommet du glacier Beardmore avec l'*Enderby*, de même que Fiskarson, Gunnar Sorensen et un attelage de chiens. Cela ne l'intéresse pas trop, explique-t-il, « d'attendre pendant que Moore joue les détectives », et il préfère partir à l'assaut des reliefs et réaliser des photographies aux côtés de ses chiens.

« Vous pourrez me joindre par radio lorsque vous serez prêt à repartir », ajoute Starkweather. « Je suis certain que vous allez tous vous faire un nom dans vos spécialités scientifiques respectives en creusant le sol, mais la presse réclame quelque chose de plus marquant pour la Une. L'Homme contre les éléments ! De grands panoramas inexplorés ! Les aboiements des chiens, le sifflement des skis des traîneaux sur la glace ! Voilà ce qui stimule l'imagination ! »

« Je vous rejoindrai, n'ayez crainte. D'ici quelques jours je vous rattraperai et nous grimperons en haut de ces montagnes tous ensemble, d'accord ? Qu'en dites-vous ? »

Le vol de Starkweather décolle le 27 novembre, à huit heures du matin. L'avion est de retour quatre heures plus tard, après avoir

déposé sans incident les trois hommes et leur équipement sains et saufs au sommet du plateau polaire. À treize heures, le chargement des deux Boeing de l'expédition Starkweather-Moore est achevé et les appareils sont prêts à décoller.

Le premier vol vers les montagnes transporte le professeur Moore, les investigateurs, Sykes, Packard et Cole avec les principaux éléments permettant d'installer un campement. Le guide polaire, l'équipe de construction et le matériel prennent place à bord de l'*Enderby*, tandis que Moore s'installe dans le fauteuil de copilote du *Weddell*.

Le 27 novembre, à 13 h 15, après un dernier échange radio avec Acacia Lexington, l'*Enderby* et le *Weddell* décollent de la glace. Ils retrouvent le *Belle* en plein ciel, et les expéditions mettent ensemble le cap au sud-ouest, en direction des montagnes Miskatonic et du mystérieux Camp de Lake.



Chronologie du Chapitre Sept

20 novembre – Une explosion secoue le camp Lexington. Des générateurs, des appareils radio et une partie de l'équipement de l'expédition sont perdus dans la catastrophe. Tout le monde pense que Starkweather est responsable. Ce dernier met sur pied une équipe de secours.

21–22 novembre – Négociations entre les deux camps. Un accord provisoire est conclu : l'E.A.L. et l'E.S.M. joignent leurs forces pour explorer l'intérieur du continent.

23 novembre – Thanksgiving. Fête au camp de l'E.S.M.

24–26 novembre – Les deux groupes se rassemblent et préparent leurs appareils pour partir vers les montagnes.

27 novembre – Starkweather s'envole, accompagné de deux guides polaires, afin de partir à l'assaut du plateau polaire en traîneau. Trois avions décollent à la recherche du Camp de Lake, sous l'autorité de Lexington et de Moore.

Chapitre 8 :
Au pied des Montagnes

27 - 30 Novembre 1933

Où les investigateurs atteignent le Camp de Lake, font d'abominables découvertes et dévoilent la supercherie de Dyer.

Peu à peu cependant, ils montèrent inexorablement dans le ciel occidental, nous laissant discerner les différents sommets nus, désolés, noirâtres… dans la lumière rougeâtre de l'Antarctique, avec en arrière-plan le défi des nuages irisés de poussière de glace. Il y avait dans tout cela l'ombre tenace et pénétrante d'un formidable secret et d'une révélation suspendue… Je ne pouvais m'empêcher de les sentir malfaisantes – ces montagnes hallucinées dont les versants les plus lointains veillaient sur quelque ultime abysse maudit.

– Texte Dyer

En quelques mots…

Dans ce chapitre, les expéditions Starkweather-Moore et Lexington rejoignent ensemble le Camp de Lake, sur les contreforts des effarantes montagnes Miskatonic. Ils y déterrent enfin les tragiques vestiges de l'expédition de Lake, et commencent à appréhender l'horrible vérité sur ce qui s'est réellement déroulé aux pieds des Montagnes Hallucinées.

Ce chapitre offre trois objectifs aux investigateurs : étudier le Camp de Lake, avec tous les tragiques détails qu'il contient ; faire plus ample connaissance avec l'équipe, plus petite, de Lexington ; et profiter de ce temps mort pour explorer sans risque leur environnement, acquérant par là même un sentiment de satisfaction et découvrant un mystère à élucider. Il n'y a aucun danger dans le Camp de Lake, hormis ceux inhérents à l'Antarctique. Tout ce que l'on rencontre ici, ce sont des souvenirs. La majeure partie du chapitre est consacrée aux vestiges abandonnés par la précédente expédition. Les découvertes de Lake sont restées telles quelles – la grotte des fossiles, les Choses Très Anciennes aux corps endommagés par les millénaires et enterrés sous des monticules de neige – et ajoutent leur sel au récit.

En dépit de leur alliance impromptue, les relations entre les équipes de Lexington et de Starkweather sont loin d'être au beau fixe. Acacia Lexington souffre rapidement de sa dépendance envers le groupe de son ennemi juré et décide d'entamer des négociations avec l'expédition Barsmeier-Falken. Ces discussions peuvent être surprises par les investigateurs, renforçant alors leurs soupçons envers l'aventurière. L'arrivée ultérieure d'un groupe de reconnaissance de l'E.B.F. renverse à nouveau l'équilibre des forces.



L'arrivée au Camp de Lake

Les trois aéroplanes décollent le 27 novembre, peu après le déjeuner, et se dirigent au sud-ouest sous un ciel d'un bleu d'azur. Moore s'est installé dans le *Weddell*, sur le siège du copilote, les yeux fixés sur l'horizon brumeux avec l'intensité du désespoir. Il ne dit rien et ignore tout ce qui l'entoure, à l'exception du spectacle qui lui fait face.

L'ambiance dans l'habitacle surpeuplé de l'appareil est tendue, un mélange d'excitation et de crainte. Chacun est conscient que l'expédition va bientôt atteindre le Camp de Lake. Bientôt, la vérité éclatera – ils verront de leurs yeux ce qu'il reste de ces courageux hommes morts trois ans auparavant. Personne ne parle. Les gémissements du vent et le vrombissement saccadé des moteurs du Boeing résonnent au plus profond de chacun, avec une éloquence rendant toute parole inutile.

La météo est parfaite pour voler. Une fois de plus, Starkweather semble avoir gagné son pari sur les saisons. Tout est clair, blanc et froid. Leurs visages pressés contre les hublots embués, les investigateurs ont le sentiment d'apercevoir l'extrémité du monde.

On devine pour la première fois les Montagnes Hallucinées moins d'une heure après le décollage – des taches sombres à l'horizon qui se décomposent peu à peu en un alignement de pics déchiquetés. Dyer les a comparées aux montagnes de l'Himalaya, avec raison : il s'agit de géants primordiaux, s'élevant dans l'atmosphère avec une impressionnante brutalité. Ils dominent l'espace à perte de vue, du sud-est au nord-ouest, jusqu'à se perdre dans la distance. Vraiment, difficile pour l'équipage de ne pas s'imaginer devant les murailles qui marquent la fin du monde.

S'approcher de ces montagnes prend plusieurs heures. Elles se précisent lentement. Elles apparaissent gigantesques, malgré l'éloignement. La chaîne montagneuse est massive, s'élevant tel un mur depuis une assise rendue floue par la distance. Les sommets des plus hauts pics sont dénués de neige ou de tout cône, pyramide ou monolithe massif d'ardoise sombre. Ils sont si sombres en regard du ciel éclatant qu'ils semblent parfois avaler la lumière, ou être entourés d'un halo d'ombres malveillantes. L'air qui entoure ces aiguilles éloignées semble en comparaison particulièrement lumineux, comme s'il réfléchissait un rayonnement invraisemblable venu de l'autre côté des montagnes.

Tandis que les appareils s'approchent, les premiers contreforts apparaissent. Ce sont des éminences antarctiques d'aspect classique, s'élevant pour certaines à plusieurs milliers de mètres au-dessus de la surface du plateau polaire. En n'importe quel autre lieu, elles n'auraient pas démérité le titre de montagnes ; mais elles sont ici réduites à l'insignifiance par l'épouvantable majesté de la chaîne qui les surplombe. Les trois avions doivent prendre toujours plus d'altitude à mesure que le sol s'élève. 2 500, 3 000, 3 500 mètres. Mais les pics les moins hauts sont encore loin, et les surpassent ; et les parois des montagnes les plus élevées paraissent incroyablement colossales.

En fin d'après-midi, un nouveau phénomène peut être observé. D'immenses zones d'ombre s'allongent depuis les massives parois montagneuses, distordant et enveloppant les sommets environnants puis s'écoulant comme un fleuve sombre aux multiples bras le long des collines les plus basses et sur les franges de la plaine. Ces montagnes sont gigantesques, à tel point que, même durant l'été, le soleil passe derrière elles chaque jour, laissant de longues bandes d'ombre s'installer sur plus de trente kilomètres, à travers les contreforts et jusque sur la plaine au-delà.

Ici, dans l'ombre des Montagnes Hallucinées, une sorte de nuit règne encore.

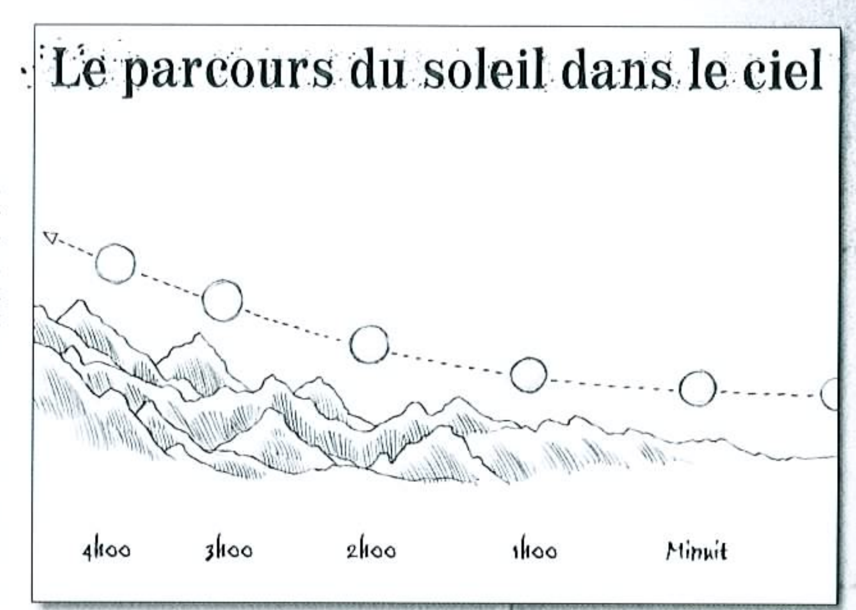
Au fur et à mesure que les trois appareils s'approchent de la muraille montagneuse, celle-ci se dessine de plus en plus clairement. Les investigateurs équipés de jumelles peuvent remarquer d'étranges affleurements aux formes régulières sur les parois de quelques-uns des pics les plus proches. Ils distinguent des cylindres, de profondes entailles et des excroissances cubiques qui donnent l'impression d'avoir été sculptées par des êtres intelligents.

Quand le jour commence à décliner, le ciel prend une brillance voilée au-dessus de la silhouette des montagnes Miskatonic. Les rayons du soleil percent les hublots directement depuis l'avant des appareils, plaçant la ligne d'horizon déchiquetée à contre-jour et aveuglant les observateurs s'ils cherchent à apercevoir le sol.

L'atterrissage

Lentement et avec précaution, d'un pas mal assuré, les membres de l'expédition descendirent sur la surface neigeuse du haut plateau. Un vent glacial leur transperçait les poumons, faisait résonner les câbles de l'avion et secouait violemment cheveux et vêtements. Personne ne parlait. Le silence, après des heures de vol, était assourdissant.

Le parcours du soleil dans le ciel



Le jour et la nuit dans les Montagnes Hallucinées

On considère généralement que l'été antarctique ne connaît ni période diurne ni période nocturne, le soleil étant au-dessus de l'horizon 24 heures par jour. À la latitude du Camp de Lake, même au cœur de l'été, le soleil n'est jamais à plus de trente degrés au-dessus de l'horizon au nord à midi, et s'affaisse à moins de trois degrés au sud à minuit.

Mais les montagnes Miskatonic forment une chaîne massive et haute, bien plus que l'Himalaya, et s'étendent du sud-ouest au nord-est pour former une muraille ininterrompue de plusieurs milliers de mètres d'altitude. Une zone de quinze à trente kilomètres de large au pied de la chaîne montagneuse est plongée dans l'ombre, de trois heures de l'après-midi à environ quatre heures du matin pour le côté est, en face du Camp de Lake, et de cinq heures du matin à deux heures de l'après-midi pour l'autre côté du col. Ces régions connaissent une sorte de court crépuscule entre ces périodes, et sont fortement éclairées le reste du jour. La nuit n'est cependant jamais très sombre, même à minuit heure locale.

Le Camp de Lake est situé dans un axe est-sud-est par rapport aux montagnes, à 150 kilomètres du col d'altitude le plus proche. Le Camp se trouve en dehors de la zone ombragée par les montagnes, mais la face visible de ces dernières restera dans l'ombre tous les après-midi.

Compas et radio

L'orientation durant ce vol doit être réalisée par vision directe et compas solaire (les compas magnétiques oscillent sans cesse et deviennent de moins en moins fiables à mesure que l'avion se rapproche des montagnes). Si les investigateurs sont, à un moment ou à un autre, responsables de la navigation de bord de l'un des appareils dans les régions proches des montagnes Miskatonic, ils devront réaliser des tests d'**Orientation** toutes les heures pour ne pas perdre leur position précise sur la glace.

Les radios embarquées commencent elles aussi à se comporter étrangement. Tandis que l'expédition se dirige vers l'ouest, les distorsions et les interférences s'accentuent. Ce fait précis n'avait pas été signalé par l'expédition Miskatonic ; en effet, il s'agit d'une conséquence des réparations effectuées depuis celle-ci sur le grand Artefact à l'ouest de la Cité par les Choses Très Anciennes encore en vie. Le camp perdra tout contact radio avec les aéroplanes qui passeront de l'autre côté des montagnes ; au sein de la Cité, les interférences sont si bruyantes que les radios sont inutiles au-delà de quelques kilomètres de distance.

Il leur fut, au début, impossible de discerner les contours du camp en ruine dans la neige. L'essentiel était enfoui, ou emporté. Trop de choses avaient été perdues à jamais.

Au bout d'un moment, les yeux des sauveteurs devinrent capables de discerner les détails. Ici, quelques buttes alignées constituaient tout ce qui restait des tentes. Là, l'arc bruni et décapé d'une aile métallique pointait étrangement vers le ciel. « Eh bien, nous y voilà », murmura Dewitt, le pilote. « Le Camp de Lake. Un endroit oublié de Dieu. »

Le soir venu, les appareils quadrillent les contreforts les plus élevés à la recherche du Camp de Lake. Le sol en contrebas offre un paysage tourmenté de roche et de neige. Des élévations et des crêtes attestent de la puissance de la pression géologique ; d'immenses congères et champs neigeux sont emprisonnés dans des dépressions et d'étroites vallées sinueuses, alors que de modestes sommets et des crêtes rocheuses surgissent des glaciers et autres versants neigeux.

Le Camp de Lake se trouve au sein de ces contreforts, à une altitude de 3 600 mètres au-dessus du niveau de la mer, 800 mètres en surplomb de la plaine polaire. Les montagnes Miskatonic dominent tout le cadran ouest, leur muraille d'escarpements sombres attirant le regard au détriment du sol en contrebas. Moore dispose des coordonnées du Camp, tirées des comptes rendus radio de l'époque, mais la surface concernée est vaste. L'atmosphère surplombant ces reliefs accidentés est turbulente et rend la navigation aérienne délicate. Les appareils tressautent et vibrent en permanence, chutant ou regagnant quelques mètres voire quelques dizaines de mètres en l'espace d'un souffle. De petites pièces provenant du matériel de l'expédition s'échappent de leurs attaches précaires et volent à travers l'habitacle, faisant un vacarme de tous les diables en heurtant les parois de l'appareil. Les passagers qui ne sont pas attachés peuvent être projetés douloureusement contre des caisses ou des rebords métalliques ; chaque investigateur doit réaliser un test de **Chance** (50 %) pour éviter d'écoper de petites coupures ou de bleus.

Tous les passagers doivent réussir un test d'**Endurance** tandis que l'appareil est secoué violemment à travers l'atmosphère, sous peine de subir un atroce mal de l'air. Si quelqu'un est malade, l'intérieur de l'avion sera pris d'assaut par une puanteur nauséabonde. La victime (ainsi que, peut-être, son plus proche voisin) devra immédiatement sortir prendre l'air et se décrasser lorsque l'appareil s'immobilisera enfin.

Trouver le Camp de Lake n'est pas une tâche facile. On distingue des dizaines de lieux d'atterrissage possibles, petites élévations ou vallées étroites à fond plat, au sein de la zone quadrillée par les explorateurs. Grâce à un test de **Vigilance**, un investigateur équipé de jumelles peut apercevoir le camp après une demi-heure de recherches ; sinon, c'est la radio qui transmettra une annonce au travers des sifflements : « Par ici ! Cinq kilomètres, à deux heures ! » Le *Belle* de l'expédition Lexington incline ses ailes, part devant les deux autres appareils et réalise deux cercles approximatifs au-dessus du site avant de redresser sa trajectoire pour l'atterrissage.

Les vestiges du Camp de Lake sont quasiment impossibles à discerner sur l'alternance de roche, de glace et de neige que forme la surface. Ils sont situés sur un modeste plateau au niveau du sol de 1 500 mètres de long, partiellement protégés des vents perpétuels par une petite crête et les collines qui l'entourent. Le site ressemble à des milliers d'autres des environs, mais les buttes et les parcelles plus sombres dans la glace sont curieusement régulières en taille, tandis que les alignements et les angles suivant lesquels elles sont réparties trahissent leur origine artificielle. Un second test réussi de **Vigilance** permet à l'observateur de repérer un autre monticule sombre – le tumulus funéraire – à 400 mètres à l'ouest du camp, au pied d'une crête rocheuse. On ne peut l'identifier d'aucune façon depuis les airs.

Les violentes rafales de vent rendent ardu l'atterrissage au Camp de Lake. Chacun des pilotes doit réussir un test de **Piloter** pour atterrir sans dommages. Si le test est raté, l'appareil se pose violemment et son train d'atterrissage est abîmé ; il nécessitera plusieurs heures de réparation. La meilleure façon de s'y prendre est de s'aider du vent, en laissant les montagnes dans son dos. Les violentes secousses perdurent tant que l'avion n'est pas à moins de deux ou trois mètres du sol.

Au sol

Lisez le texte qui suit à haute voix lorsque les investigateurs auront atterri au Camp de Lake.

Le rugissement des moteurs s'éteint, remplacé par le silence et le sifflement du vent, un son de désolation et de solitude. Durant quelques instants, personne ne bouge, puis le professeur Moore détache sa ceinture et se retourne vers les investigateurs, les regardant droit dans les yeux l'un après l'autre.
« Vous savez pourquoi nous sommes ici, bien entendu », dit-il d'une voix basse, grave et déterminée. « Nous sommes ici pour découvrir ce qui s'est passé il y a trois ans. Ce qui s'est réellement passé. »
« Quelque chose de dramatique a eu lieu à l'extérieur de cet avion, à quelques mètres de nous. Je ne sais pas de quoi il s'agissait, mais cela m'a privé de plusieurs de mes amis les plus chers. Et ceux qui savent – ceux qui sont revenus à nous – craignent de nous le dire. »
Il s'arrête quelques instants pour donner du poids à ces paroles.
« Je connais ces hommes, tout comme je connaissais les hommes qui ont péri. Lake, Atwood, Carroll… c'étaient de bons compagnons, des hommes valeureux. Ils ne craignaient pas l'inconnu. William Dyer et Frank Pabodie étaient courageux, eux aussi. Sans crainte de mourir – sans crainte de la vérité. »
« Ceux qui nous sont revenus, cependant, chacun d'entre eux, nous mentent. Il y a une chose qu'ils refusent de révéler. »
« Je vous demande votre aide. Vous n'hésitez jamais à mettre au jour ce qui est caché, ni à interpréter ce que vous découvrez. J'ai besoin de

savoir ce qui se cache ici, tout ce qui se cache ici, avant d'en avertir monsieur Starkweather. Ne touchez à rien pour l'instant, mais trouvez tout ce qu'il y a à trouver. Déblayez autant de neige que possible sans déranger les preuves. »

« Il nous reste une bonne partie de la journée avant que les foreuses et les fondeuses à glace arrivent. Une fois vos tentes montées, le site sera entre vos mains jusque-là. »

« Je veux savoir ce qui a tué mes amis. »

À travers le hublot, il fixe quelques instants le Belle et son équipage, aux visages identiques derrière leurs lunettes de neige, puis tourne la poignée de la porte.

Premières impressions

Les explorateurs s'assurent de l'étanchéité de leurs vêtements, mettent leurs lunettes et sortent de l'appareil. Moore, hyperactif et décidé, prend en charge les hommes de l'autre Boeing. Il demande au guide, Sykes, de choisir un nouveau camp pour l'expédition, sur un terrain vierge proche de l'ancien. Les pilotes reçoivent pour instruction d'examiner leur appareil ; Packard, Cole et les mécaniciens commencent à décharger le matériel et les provisions, montent les grandes tentes et érigent l'antenne radio.

Acacia Lexington et son équipe regardent cette animation pendant un moment sans faire de commentaire. Puis Priestley remonte dans leur petit aéroplane, attrape sa caméra et son trépied, et entame méticuleusement l'enregistrement de la scène, tandis que les autres retournent à leur appareil pour le décharger. Les investigateurs sont maintenant libres d'explorer à leur guise.

Deux camps

Le Camp de Lake est le mémorial silencieux des tragédies qui s'y déroulèrent il y a trois ans. La neige et la glace ont recouvert une grande partie des vestiges et le vent en a emporté sa part, mais beaucoup sont encore là, recouverts de la glace qui les a parfaitement préservés du passage du temps.

Le gardien doit faire ressentir aux joueurs l'atmosphère sinistre qui émane du site. Rappelez-leur l'immobilité ambiante, le son produit par le vent, la raréfaction de l'air qui leur transperce les poumons et la violente monotonie du noir et du blanc omniprésents. Les bottes crissent dans la neige ; chaque expiration s'évapore en fumée, laissant une traînée de glace sur les poils et les moustaches. Les ombres sont acérées et exagérément allongées, modifiant complètement le paysage à chaque heure.

Le vent provenant des montagnes Miskatonic souffle de façon soutenue et constante au niveau du sol. On ne devinerait pas, d'ici, les rafales tourbillonnantes qui secouaient les appareils lors de l'atterrissage. Le vent apporte avec lui de minuscules particules de neige et de glace, presque invisibles, qui s'accumulent sur toute surface solide en quelques heures. L'air environnant semble transparent mais, lorsque l'on porte son regard un peu plus loin, un brouillard bas rend les détails flous et tord la perspective d'une manière déroutante.

Au premier regard, le camp ne révèle rien de notable. La plupart des zones découvertes sont complètement dénuées de poudreuse, bien que de la neige soit visible sous le vent des appareils et des autres masses solides. Sous les pieds des explorateurs, quelques



affleurements de pierre sombre s'élèvent ici et là, presque jusqu'à la surface de la glace ; ce sont le grès du Jurassique et le schiste du Triasique mentionnés par les comptes rendus de Lake.

Une heure après l'atterrissage, le *Weddell* reprend les airs en direction du camp de base, afin de ramener la suite du chargement. L'*Enderby* le suit une heure plus tard. Les deux appareils ne seront pas de retour avant l'après-midi du lendemain. Moore, Sykes, l'équipe technique et les investigateurs sont abandonnés à eux-mêmes dans leur exploration du passé.

Le camp Starkweather-Moore

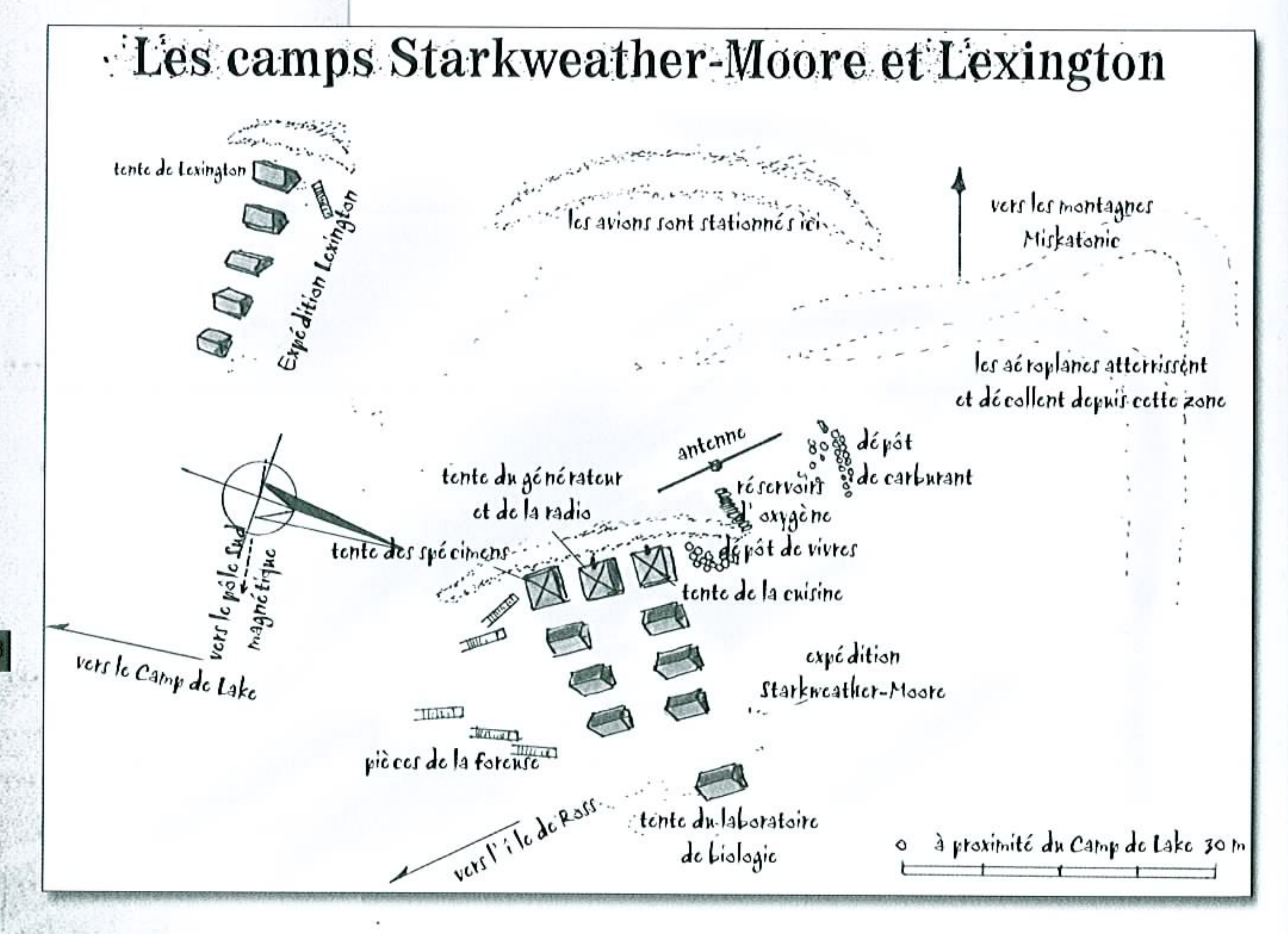
« Tenons compte des leçons qui nous entourent », répète inlassablement le professeur Moore toute la journée. « Il va y avoir du vent, beaucoup de vent, donc préparons-nous à cela. »

Moore installe son camp de manière très organisée. Trois grandes tentes sont alignées, chacune capable d'abriter l'équipe en entier, assise ou debout. La première d'entre elles tiendra lieu de cuisine et de garde-manger, la deuxième abritera le générateur et la radio, la troisième sera destinée aux spécimens et au matériel. Le côté face au vent de chacune de ces tentes est protégé non seulement par un mur de blocs de glace mais aussi par des caisses et des barriques de provisions supportant le froid. Les tentes qui hébergeront les membres de son équipe sont réparties de l'autre côté des grandes tentes, protégées du vent par celles-ci, et chacune d'entre elles soigneusement protégée par son propre remblai de neige. Une dernière tente, la plus éloignée et la plus abritée du vent, est baptisée le « laboratoire de biologie ». « Parfois, les spécimens animaux dégagent une forte odeur », explique Moore nonchalamment, sans donner plus de détails.

Les techniciens du camp creusent des tranchées pour les avions et construisent des murs coupe-vent à base de blocs de glace autour d'elles. Il s'agit de constructions autrement plus robustes que les cloisons fragiles installées par Lake, et il faut deux jours pour les ériger. Les investigateurs reçoivent pour instruction de protéger leurs tentes de façon similaire, en les attachant solidement au sol et en les protégeant par un mur de glace et de neige tassée du côté exposé au vent (des tests réussis de **Survie (milieu polaire)** valident la robustesse de la structure). Le camp de Moore est installé à environ cent mètres au nord des anciens abris à avion, suffisamment loin de tout vestige.

Le temps que les investigateurs achèvent leur première exploration du site, les techniciens ont érigé et encordé la tour de six mètres de haut qui supporte l'antenne de la radio, mis en marche le générateur dans un abri temporaire, et monté la tente de la cuisine ainsi que ses murs de glace protecteurs. Sykes et Packard délimitent une piste d'atterrissage avec des poteaux et des fanions de couleur, tandis que Cole aide les investigateurs à mettre en place leurs abris, plus modestes. Le premier repas chaud pris au Camp, préparé par Sykes et Cole, est servi peu avant 23 heures.

Les camps Starkweather-Moore et Lexington



Le camp d'Acacia Lexington

Le 27 novembre, à partir de 22 heures, Acacia et ses hommes en ont terminé avec l'installation de leur propre camp et viennent proposer leur aide à l'équipe Starkweather. Ses équipiers disposent de plusieurs outils, comme des souffleuses à neige et une paire de tronçonneuses individuelles à essence qui peuvent grandement accélérer la construction des murs de protection.

L'équipe d'Acacia est également disponible durant les heures qui suivent. Priestley traîne ici et là, immortalisant joyeusement le moment. Sans cesse, il surgit aux côtés des investigateurs. « Posez pour la photo », demande-t-il tandis qu'il s'active à la recherche de la meilleure luminosité et s'enquiert continuellement des dernières découvertes à sa manière systématiquement enjouée. « Allez, camarade, c'est l'histoire que nous écrivons ! Montrez à votre femme et vos enfants combien vous êtes fier ! » Cela peut rapidement devenir agaçant.

Les quatre autres membres de l'équipe, y compris Williams (Danforth) et Acacia, passent environ une heure à s'assurer que tout est en sécurité et bien protégé dans le camp ; ensuite, leur occupation consiste à explorer ce que les investigateurs ont déjà fouillé. Lexington reste à distance et ne propose pas son aide, bien que les membres de son équipe apportent volontiers la leur lorsqu'on leur demande.

Parmi eux, le seul équipier qui ne semble pas intéressé par l'exploration du site est Kyle Williams, le pilote. Il se tient à l'écart, à côté du *Belle*, fixe la glace sans bouger pendant des heures, et cela semble le satisfaire. Après un long moment, il se retourne et entre dans une tente d'où on ne le verra pas sortir avant le repas du soir.

Durant les prochains jours, les investigateurs auront diverses occasions de passer du temps avec l'équipe de Lexington. Dans l'ensemble, leur compagnie est agréable, même s'ils paraissent tous réticents à accorder leur confiance aux investigateurs ou aux autres membres du groupe Starkweather. Si on les interroge avec subtilité, et qu'un ou deux tests de **Psychologie** sont réussis, on découvre qu'ils sont tous persuadés que Starkweather, ou quelqu'un de son expédition, est responsable de la série d'incidents qui s'est abattue sur eux depuis qu'ils ont jeté l'ancre. C'est un sentiment quasiment impossible à dissiper, et doublement ironique étant donné que Starkweather, de son côté, est persuadé de l'exact inverse.

Quant à Acacia, elle est étonnamment et agréablement sociable. Elle aime le travail bien fait ; les investigateurs qui se comportent avec elle honnêtement et d'égal à égal découvrent rapidement qu'elle est d'excellente compagnie, à la fois pendant le travail et en dehors. Elle ne paraît pas partager les soupçons de son équipe envers l'expédition adverse. Seul Starkweather hérite de sa colère et de son mépris.

Si les investigateurs lui parlent de Nicholas Roerich, ils apprennent qu'elle se souvient à peine de lui. « C'est un ami de mon père », dit-elle. « Il est venu chez moi la veille de notre départ de New York, mais je n'ai pas pu le rencontrer. Je ne l'ai pas vu depuis des années, en réalité. Pourquoi me parlez-vous de lui ? Vous le connaissez ? »

Williams (Danforth) ne passe pas à l'action durant cette période. La plupart du temps, il pilote le *Belle* ou est endormi, et il a le sentiment qu'il ne peut pas s'opposer à ce qui s'est produit jusqu'à présent. Il est résigné à attendre que l'expédition passe de l'autre côté des Montagnes Hallucinées, puis à tuer tout le monde si nécessaire. En attendant, le Camp de Lake réveille en lui des souvenirs déstabilisants. Quand il n'est pas en vol, il erre dans le camp et regarde fixement les vestiges récemment découverts, le visage impassible.

Les autres membres de l'expédition Lexington sont habitués au comportement de reclus de Williams. « Il est comme ça depuis le début », diront-ils si on le leur demande. « Un vrai ours, et susceptible en plus. Mais un sacré pilote. »

Explorer le Camp de Lake

Dès lors que les explorateurs saisissent une opportunité de parcourir un peu les environs, la structure générale du Camp de Lake devient apparente. Les vestiges du site peuvent être regroupés en trois ensembles : le terrain d'atterrissage, le camp proprement dit, et la zone d'excavation. Reportez-vous au plan du Camp de Lake destiné aux joueurs, page 191, pour vous faire une idée de leur agencement. La neige a recouvert la plupart des structures, mais sur les surfaces sombres exposées à l'air libre, elle a fondu une première fois avant de se retransformer en glace. Grâce à un test réussi de **Survie (milieu polaire)** ou d'**Intuition**, les investigateurs réalisent que la couleur foncée du matériau a suffi, durant les journées d'été ensoleillées, à augmenter la température jusqu'à ce que la pellicule de neige fonde, avant qu'elle ne se recristallise en glace perpétuelle lors de la longue nuit qui a suivi.

Le reste de cette partie propose un exposé rapide des différents points d'intérêt du Camp de Lake, dans la mesure de ce qui peut être découvert par un petit groupe d'explorateurs furetant pendant quelques heures. Une description plus complète de chaque lieu se trouve dans la partie « Macabres découvertes » plus loin.

Déblayer la neige et la glace qui recouvre un objet pour l'examiner plus en détail est une besogne ardue, nécessitant plusieurs heures de travail pénible avec l'outillage approprié. Le seul endroit qui ne peut pas être déblayé à la force des bras est la zone d'excavation. Les fondeuses à glace, la foreuse de Pabodie et la dynamite sont les seuls moyens d'accéder aux grottes.

Le terrain d'atterrissage

La piste d'atterrissage construite par l'équipe de Lake a disparu. Aucune de ses marques de délimitation n'a subsisté et le plateau est à peu près plat sur toute sa longueur. Les deux avions d'origine laissés par l'équipe de sauvetage de Dyer sont encore là, désormais renversés sur le côté et en grande partie enterrés sous une couche de neige et de glace, à côté des vestiges effondrés de leurs abris. Avec un test d'**Intuition** réussi, les investigateurs acquièrent la certitude que les vents violents qui retardèrent la mission de sauvetage de Dyer se sont déchaînés en ces lieux plus d'une fois depuis ce jour fatal : les zones de métal exposées brillent sous l'effet du polissage et les surfaces exposées au vent ont perdu leur peinture depuis longtemps.

Deux buttes de glace peu élevées sont tout ce qui reste des abris à avion, qui étaient faits de blocs de glace recouverts de bâches et abritaient autrefois les deux autres appareils de Lake. Tout est solidement encastré dans plusieurs centimètres de glace, ou enterré dans presque un mètre de neige durcie.

Juste à côté des abris des avions se trouve un petit empilement de bidons d'essence retenus ensemble par une épaisse couche de givre recouverte de neige, ressemblant à un tertre montant à hauteur de poitrine. C'était la réserve de carburant de Lake. Il y a seize bidons d'essence, pour alimenter les avions et la foreuse de Pabodie, et six autres fûts de pétrole pour la cuisine et l'éclairage. Onze des bidons d'essence sont encore pleins ; aucun des fûts de pétrole n'a été ouvert. Tous ces récipients sont debout et regroupés, à l'exception de deux bidons d'essence tombés sur le côté à quelques pas, formant de petites mottes sous la neige.

Non loin, en direction du campement proprement dit, une lourde perche de bambou est encore plantée dans la glace. Les lambeaux décolorés d'une manche à air y sont précairement attachés et se balancent tristement avec le vent.

Les investigateurs qui réussissent un test de **Trouver Objet Caché** tandis qu'ils explorent la zone des abris à avion remarquent sur le sol une surface sombre et inégale d'environ vingt mètres de côté. Gratter un peu la neige permet de dévoiler les traces d'un petit campement : un tas de déchets, une fosse de latrines comblée, et des détritus humains et canins enfoncés dans la glace. Si nécessaire, un test réussi d'**Intuition** suggère aux investigateurs qu'il s'agit probablement des restes du camp établi par Dyer et son équipe, restés sur les lieux deux jours avant de repartir.

Le camp principal

Le campement proprement dit est situé à une trentaine de mètres des abris des avions, dans une dépression partiellement protégée du vent. La brise, soutenue partout ailleurs, se réduit à un souffle près du sol, mais redevient puissante à partir de la ceinture. La zone est couverte d'une couche de neige et de glace bien plus épaisse que celle des abris à avion, peut-être à cause de l'absence relative de vent. La plupart des structures laissées sur place se sont effondrées ou ont été écrasées ; celles qui tiennent encore debout ne sont guère plus que de larges buttes de neige et de glace d'où ne s'échappent que des extrémités d'armature. Reportez-vous au plan du Camp de Lake destiné au gardien à la page ci-contre pour plus de détails.

Les explorateurs qui se déplacent au centre du campement se risquent sur un sol traître.



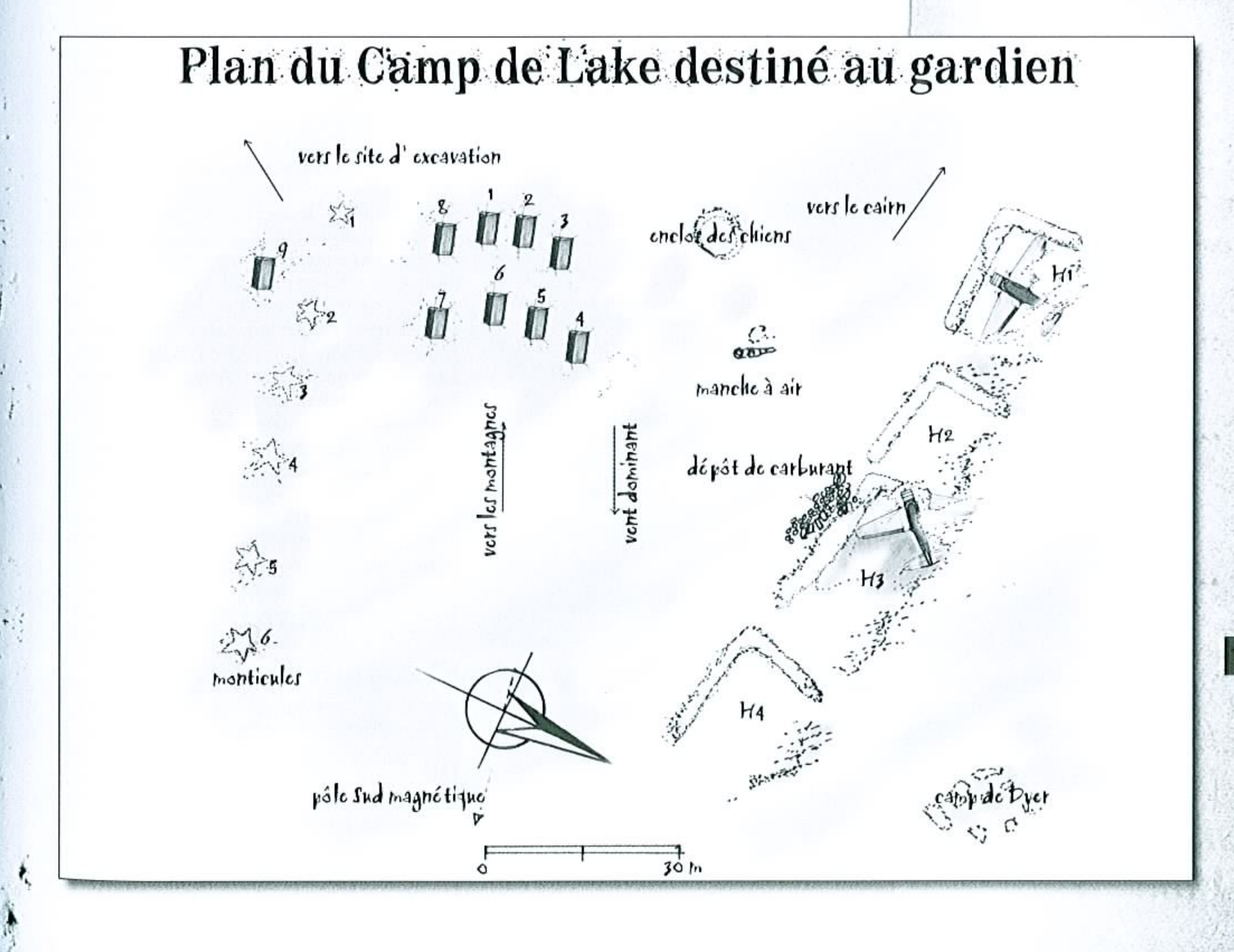
Plan du Camp de Lake destiné aux joueurs

manche à air

pôle Sud magnétique

0 30 m

Plan du Camp de Lake destiné au gardien



In memoriam
Expédition Antarctique
de l'Université Miskatonic
24 janvier 1931
Donald Atwood
Philippe Boudreau
Nigel Brennan
Augustus O'Carroll
Theodore Daniels
Thomas Fowler
Percy Lake
Ashton Mills
Gregory Moulton
Peter Orrendorf
Robert Watkins,
« Nous avons ouvert la porte
sur un monde nouveau
et désormais personne ne peut dire
ce que nous allons y trouver. »

La neige atteint parfois 1,20 mètre d'épaisseur. Par endroits, on doit se frayer un chemin à travers une poudreuse glacée qui arrive au niveau de la ceinture, tandis qu'en d'autres la surface apparemment ferme n'est en réalité qu'une fine couche durcie qui s'effondre subitement lorsqu'on la foule.

À l'ouest du campement, entre celui-ci et les abris à avion, se trouve un énorme tas de neige et de blocs de glace. C'est là que se trouvait l'enclos des chiens.

Le centre du camp est constitué d'un double alignement de huit buttes de tailles variables, de cinquante centimètres à deux mètres de haut. Une ou deux d'entre elles peuvent laisser deviner la forme d'une tente ; les autres sont des tas informes de neige et de glace.

Du côté sud du camp, à une quinzaine de mètres du groupe des tentes, on remarque une rangée d'étranges monticules de neige, d'origine clairement artificielle. Ils sont parfaitement alignés sur un axe allant vers l'est ; ils font entre un et deux mètres de hauteur, quatre ou cinq mètres de diamètre à leur base, et sont éloignés les uns des autres d'environ dix mètres.

Un peu au-delà, derrière cet étrange rassemblement, se situe une autre butte signalant l'emplacement d'une tente, un peu moins couverte de neige que les autres.

Le site d'excavation

Le puits de forage de Lake se trouve à quatre cents mètres du campement, légèrement en surplomb au sud-ouest. Il n'est plus visible depuis le camp, mais il n'est pas difficile de le retrouver en explorant les environs proches.

Le site d'excavation est situé sur un relief superficiel : la roche s'élève jusqu'à environ un mètre en dessous de la surface de la glace, donnant au sol une teinte plus sombre que le reste du plateau. Assez peu de neige s'est déposée ici et le vent y est puissant et soutenu. Le site est signalé par une particularité singulière : un enchevêtrement informe de pièces de métal tordues et recouvertes de givre, qui dépasse d'une grossière cavité de moins de deux mètres de diamètre. Le sol qui l'entoure est jauni et inégal sur plusieurs mètres. Un test d'**Intuition** réussi permet d'émettre l'hypothèse qu'il s'agit des conséquences d'un dynamitage recouvert par la glace. Un gros tas de débris miniers se trouve sur un côté, ayant désormais l'apparence d'une butte de glace sombre.

La neige et la glace ont comblé le puits durant les années qui ont suivi le forage ; le soleil et le froid se sont alliés pour les faire fondre puis recongeler, de sorte que l'ouverture est désormais scellée par un bouchon de glace de plusieurs dizaines de centimètres d'épaisseur. Avant de pouvoir explorer à nouveau les galeries souterraines, il sera nécessaire de mener des travaux conséquents, qu'il s'agisse de creuser, de forer ou de faire exploser la glace protectrice.

Le mémorial

Un grand cairn se trouve à quelques centaines de mètres au nord-nord-ouest du campement, en direction des montagnes et au pied de l'une des crêtes rocheuses. Ce tumulus n'est pas visible depuis le camp ou la piste d'atterrissage, mais quiconque se rend dans cette direction le découvrira. Un test de **Trouver Objet Caché** permet de le repérer depuis les airs.

Le cairn est presque complètement dépourvu de couche de neige ou de glace. Il fait près de cinq mètres de large, trois de long, et un peu plus d'un mètre de hauteur en son point central. Il est constitué de glace et de rochers, récupérés après avoir fait sauter les parois rocheuses non loin. Les drapeaux délavés des États-Unis d'Amérique et de l'expédition de l'Université Miskatonic sont fixés au sommet du tumulus grâce à des pierres plus petites. Une épaisse planche de bois est coincée au pied des rochers, en grande partie dissimulée par la neige. Elle porte une inscription, gravée avec soin et noircie à l'encre de Chine.

Sous l'amoncellement de rochers reposent onze corps enroulés dans des bâches.

Installation et exploration

Du 27 au 30 novembre 1933

Le reste du 27 et durant les jours qui suivent, les investigateurs devraient occuper une bonne partie de leur temps à récupérer et déchiffrer

les vestiges de l'expédition Miskatonic laissés au Camp de Lake.

Le professeur Moore réunit les investigateurs dans la tente tenant lieu de cuisine le premier soir, dès qu'ils en ont terminé avec leur première exploration. Il écoute leurs comptes rendus avec intérêt, prenant beaucoup de notes, puis leur demande leur opinion sur ce qu'ils ont vu et ce que cela signifie. Moore est fasciné par l'alignement de monticules neigeux. « Oui, certes », se murmure-t-il à lui-même en écrivant dans son carnet. « Bien entendu. Mais pourquoi ? » Il ne donne pas d'explication aux investigateurs. Mais il est clair que la résolution de ce mystère est toujours sa plus haute priorité.

Tant que le beau temps reste au programme, chaque jour suit un rythme similaire. Trois repas chauds sont servis quotidiennement dans la cuisine, le petit-déjeuner à six heures du matin, le déjeuner à midi et le dîner entre 20 et 21 heures. Entre les repas, chacun travaille soit à rendre le campement plus confortable, soit à fouiller les vestiges laissés par l'expédition Miskatonic, soit encore à mener ses propres recherches dans son domaine de prédilection. Chaque jour, le professeur Moore organise une courte réunion après le petit-déjeuner et une autre après le dîner, où les explorateurs peuvent comparer leurs notes, discuter de leurs découvertes ou préparer de nouvelles explorations.

Au moins deux fois par jour, lors du déjeuner et après la réunion du soir, les expéditions rassemblées communiquent par radio avec le camp sur la banquise et les navires ; les comptes rendus officiels et les messages personnels sont transmis au reste du monde via le camp de base sur la côte. Ce sont des coupures agréables pour la plupart des explorateurs : ils se rassemblent dans la tente où se trouve la radio et écoutent les transmissions venues du monde extérieur. Starkweather participe aussi, depuis son campement sur le plateau.

Le *Belle* de l'équipe Lexington décolle tous les matins entre six et sept heures, en direction de la côte. Il est de retour à environ 18 heures avec un chargement complet et passe la nuit au sol pendant que les pilotes se reposent ou entretiennent l'appareil. Les deux Boeing, l'*Enderby* et le *Weddell*, arrivent chaque jour aux environs de quinze heures avec leur chargement. Ils restent au sol moins de deux heures, et repartent avant que le *Belle* n'arrive. Leurs pilotes dorment au camp de base situé sur la banquise.

Déblayer soigneusement le campement principal, afin que les tentes puissent être fouillées et leur contenu répertorié, prendra un minimum de trois jours à une demi-douzaine de personnes armées de fondeuses à glace, de pioches et de pelles. Une fois la neige superficielle dégagée, le campement prend l'allure sinistre d'un musée de cire. Les formes sombres éparpillées sous la couche de glace arborent un miroitement humide ; certaines semblent se contracter et se tordre sous les pas de l'observateur en mouvement.

Dès lors que les fouilles approfondies débutent, les découvertes s'accumulent à bonne allure. Les effets personnels et les autres petites pièces dignes d'intérêt sont transportés dans le « laboratoire » de biologie. La plus grande partie des vestiges, cependant, est laissée où elle se trouve, prise dans les glaces pour l'éternité.

La partie de ce chapitre intitulée « Macabres découvertes » fait l'inventaire détaillé de chaque zone du camp. Le gardien a la charge de présenter ces informations de manière cohérente et d'annoncer les découvertes des autres groupes au fur et à mesure qu'elles ont lieu.

Tandis que les preuves de la mystification de Dyer s'accumulent, Moore devient nerveux et inhabituellement irritable. Ses transmissions à Starkweather et au reste du monde, débordant de détails sur les créatures des tertres de neige et les découvertes provenant de la grotte, deviennent laconiques et superficielles lorsqu'il s'agit d'évoquer le Camp de Lake proprement dit. Il pilote les fouilles des vestiges avec une intensité désespérée. Les investigateurs qui réussissent un test de **Psychologie** se rendent compte que Moore craint de plus en plus quelque chose dont il ne parlera pas – quelque chose que chaque nouvelle découverte macabre paraît confirmer.

Au 30 novembre, il y a trente hommes et femmes au Camp de Lake, en plus des investigateurs. Ils se répartissent grossièrement entre les groupes suivants :

- Six pilotes et mécaniciens, pour les trois appareils (lorsqu'ils sont au Camp)
- Les techniciens du campement Lexington (Donovan, Hopewell et Johnson)

Nouveaux arrivages

Les vols qui viennent de la côte apportent chaque jour du matériel et du personnel supplémentaire. Voici la cargaison approximative de chaque voyage.

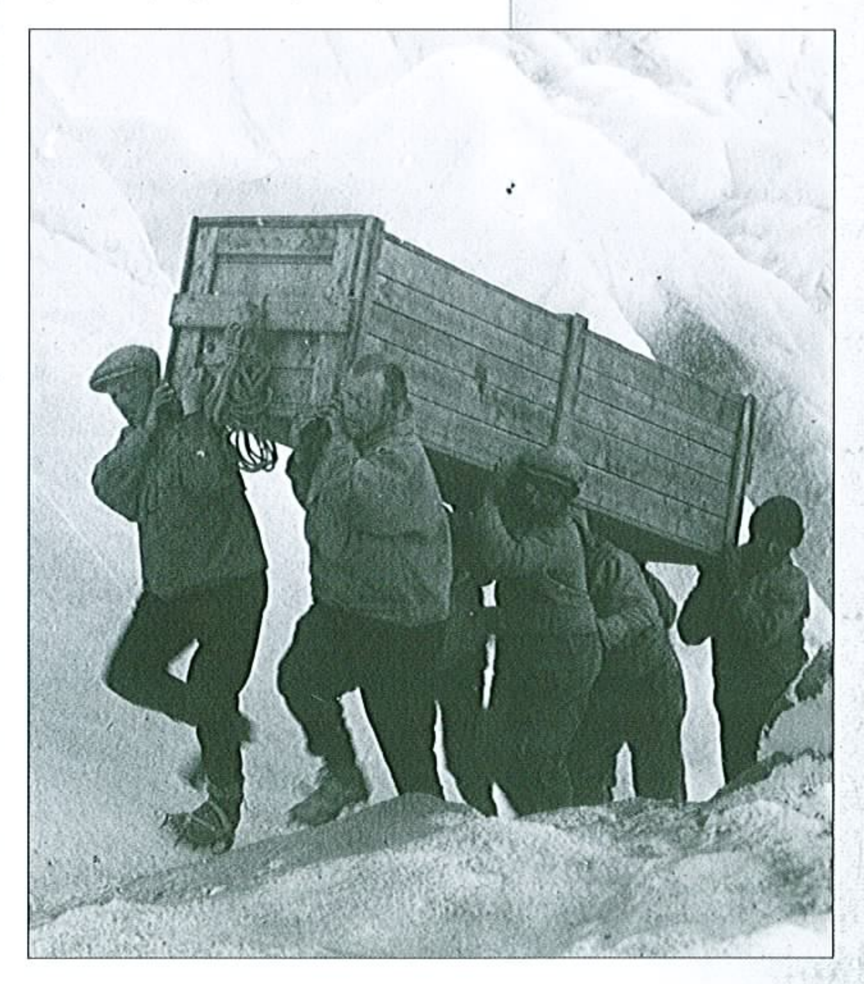
27 novembre :
Belle : Acacia Lexington, Priestley, Tuvinnen, équipement pour le camp.
Weddell : Moore et les investigateurs.
Enderby : Sykes, Packard, Cole, équipement pour le camp.

28 novembre :
Belle : Donovan, Hopewell, Johnson, pellicule et matériel.
Weddell : O'Doul, foreuse de Pabodie (premier lot sur trois).
Enderby : Miles, foreuse de Pabodie (deuxième lot).

29 novembre :
Belle : carburant et équipement de camping pour les deux expéditions.
Weddell : Bryce, Albemarle, Winslow, carburant et matériel.
Enderby : Griffith, foreuse de Pabodie (dernier lot).

30 novembre :
Belle : Myers, Giles, Cruz, carburant et matériel.
Weddell : Porter, Cartier, Greene, carburant et matériel.
Enderby : Fiskarson, Nils Sorensen, traîneau et neuf chiens.

1er décembre :
Tous les appareils transportent du carburant, des provisions et du matériel.



Récupérer les preuves

Avant de pouvoir explorer le campement en détail, il doit être déblayé, ce qui nécessite de longues heures de travail manuel, avec l'aide de pelles, de pioches ou de fondeuses à glace électriques. Si les couches supérieures, constituées de neige tassée, peuvent être facilement déblayées à la main en quelques heures, les tentes effondrées ont quant à elles été recouvertes de glace, dure comme du métal et épuisante à retirer. Les pioches endommageront certainement les vestiges emprisonnés, tandis que les fondeuses devront être maniées avec le plus grand soin : l'eau libérée peut facilement pénétrer dans les tentes et abîmer les objets qui s'y trouvent, si elle n'est pas déviée ou prélevée soigneusement.

Une équipe de trois à quatre personnes devra travailler pendant six heures pour dégager un site sans en endommager le contenu. Les outils mécaniques, comme les fondeuses ou les tronçonneuses, atténuent l'effort mais ne raccourcissent pas le temps qu'il faut y consacrer.

Le gardien devra laisser les investigateurs décider par eux-mêmes quels lieux ils explorent, mais il ne devra pas les laisser avancer trop loin ni trop vite. L'enthousiasme provoqué par d'autres trouvailles, comme les Choses Très Anciennes dans les monticules de neige ou le contenu de la grotte de Lake, monopolisera l'attention des investigateurs au moins une partie de chaque jour qui passe. La plupart des découvertes à faire au camp devraient attendre l'arrivée de l'E.B.F. le 1er décembre. Pas plus d'un ou deux sites par jour ne devraient être dégagés avant cet événement.

- L'équipe d'exploration Lexington (Lexington, Priestley et Tuvinnen)
- Les techniciens du camp de Moore (Packard, Cole, Cruz et Greene)
- Les enquêteurs de l'équipe de Moore (Moore et les investigateurs)
- L'équipe en charge de la foreuse de Pabodie (Gilmore, O'Doul et Miles)
- L'équipe d'exploration de Moore (Sykes, Fiskarson et Nils Sorensen)
- L'équipe scientifique de Moore (Griffith, Porter, Bryce, Albemarle, Winslow, Cartier, Myers et Giles)

Cette répartition n'est pas immuable, évidemment. Les investigateurs ont certainement leurs propres recherches à mener, et plusieurs scientifiques souhaiteront sans doute aider à exhumer les vestiges de l'expédition Miskatonic.

Voici le résumé chronologique de ces quelques jours.

27 novembre

Les deux expéditions atterrissent ensemble au Camp de Lake dans l'après-midi. La température moyenne au sol est de –20°C. Des logements rudimentaires sont montés ; Moore demande aux investigateurs d'étudier le site autrefois occupé par l'expédition Miskatonic. Dans sa transmission du soir, Starkweather annonce que lui et son équipe vont escalader le mont Nansen durant les deux prochains jours. « Ne vous faites pas de souci pour moi, les gars », dit-il. « Je vous ferai un signe quand je serai en haut, juste après avoir planté mon drapeau. »

28 novembre

La température oscille autour de –18°C durant toute la journée. Durant la majeure partie de la matinée, claire et calme, tout le monde s'occupe à poursuivre la construction du camp. Moore visite le mémorial funéraire de l'expédition Miskatonic à midi ; il y passe une heure à méditer silencieusement.

Lors de son message de mi-journée, Starkweather signale qu'il est déjà haut dans la montagne, même s'il a croisé quelques difficultés à cause de plaques de glace glissantes. Il lui sera malaisé de transporter la radio jusqu'au sommet, et il prévoit donc de la laisser à mi-chemin. Il ajoute : « Si vous n'avez pas de mes nouvelles d'ici le 1er décembre, venez nous chercher. Mais tout va se dérouler sans problème, j'en suis certain. »

La découverte des Choses Très Anciennes

Tôt dans l'après-midi, peu après que Moore est revenu du mémorial, il convoque un ou plusieurs investigateurs afin de l'aider à excaver le monticule de glace n°1. Ce premier tertre est large et peu élevé ; il est constitué de glace tassée et de neige duveteuse. Une équipe de trois personnes ou plus peut le creuser jusqu'au niveau du sol en moins d'une heure. Moore s'empare d'une pelle et participe au déblaiement aux côtés des investigateurs. Il est apparemment décidé à être le premier à voir ce que contiennent les monticules. Il est là lorsqu'une pelle traverse enfin la glace et révèle à l'œil quelque chose de sombre au-dessous. « Stop ! » s'écrie-t-il, se jetant à genoux et dégageant des poignées de neige avec ses moufles. « Regardez ! Oui… c'est ça ! Ça doit être une de ces choses ! Une des choses découvertes par Lake ! »

Le monticule et ce qu'il contient sont décrits au sein de la partie « Les mystérieux monticules de glace » de la partie « Macabres découvertes ». Le livre des règles de *L'Appel de Cthulhu* contient une description des Choses Très Anciennes (page 222), mais celles que propose l'excellent compte rendu du professeur Dyer, le *Texte Dyer* (c'est-à-dire la nouvelle *Les Montagnes Hallucinées*) sont peut-être les meilleures. Dans cet ouvrage, Dyer les appelle les « Anciens ».

Au fur et à mesure que le monticule est dégagé et que la créature apparaît, Moore est de plus en plus agité. « Ce n'est pas une plante ! » ne cesse-t-il de répéter. « C'est… je ne sais pas ce que c'est… mais ils ont menti ! Pourquoi ont-ils menti ? »

La créature repose verticalement, dans un trou profond creusé dans la glace. Il est nécessaire de la soulever et de la sortir du monticule pour l'observer dans sa totalité ; elle pèse plus de cent trente kilogrammes. Moore fait installer un palan et consacre le reste de la journée à remonter la créature, à l'amener dans le « laboratoire » et à l'étudier consciencieusement. Il demande aux investigateurs de prendre le plus possible de photographies et de cacher les pellicules exposées. Il envoie chercher Albert Priestley, insistant pour qu'il enregistre en intégralité l'excavation et l'étude de la créature.

« C'était vrai », répète Moore durant le souper. « Qu'est-ce qu'ils nous cachaient ? C'est la découverte du siècle, c'est certain ! » Cependant, malgré ce discours, son excitation initiale semble avoir laissé place à un malaise rentré. « Il s'est passé quelque chose », ajoute-t-il. « Il s'est certainement passé quelque chose. Tout cela est tellement troublant ! »

Contempler cette Chose Très Ancienne, morte et endommagée, coûte 0/1D6 points de Santé Mentale. Le corps émet une odeur très discrète mais horriblement nauséabonde, qui s'intensifie lorsqu'il se réchauffe dans la tente. La puanteur devient rapidement intolérable. Le professeur Moore demande à tout le monde de rester à l'écart des autres monticules de neige pendant qu'il examine la créature. Si les investigateurs retournent déblayer la neige du campement Miskatonic, ils en auront fini avec le camp principal d'ici le début de la soirée.

Deux des trois parties de la plate-forme de forage arrivent dans l'après-midi. Elles sont montées jusqu'à l'ancien site de fouilles.

Ce soir-là, à l'heure de la transmission habituelle, tous les habitants du camp écoutent

le professeur Moore et Acacia Lexington révéler au monde extérieur la présence des Anciens. Moore présente les faits simplement :
« Sachez que nous avons découvert quelques-uns des spécimens si particuliers que feu le professeur Lake avait mis à jour. Ils sont tout à fait remarquables, malgré leur état détérioré. Étant donné qu'aucun d'entre nous ici n'est formellement qualifié pour les analyser, vous devrez attendre demain soir pour un compte rendu plus détaillé, lorsque le professeur Bryce et le docteur Greene auront eu l'opportunité de les examiner. Mais c'est une grande nouvelle pour tout le monde ; sauf erreur de ma part, ces spécimens sont au moins aussi fascinants que ce que nous espérions. »

Secrets au cœur de la nuit

Le dernier événement de chaque journée est la transmission radio à destination du monde extérieur. Tout le monde se sert du poste installé dans la tente radio, car c'est le seul capable de transmettre correctement jusqu'à la côte.

Moore envoie son compte rendu le premier, suivi par les scientifiques de son équipe qui ont un message à transmettre. Une fois que tous les membres de l'expédition Starkweather ont eu la possibilité de s'exprimer, Acacia Lexington et ses compagnons prennent la suite. Il serait impoli pour les membres d'un groupe d'écouter les conversations de l'autre, mais les curieux restent rassemblés autour de la tente afin de ne rater aucune nouvelle venant du nord.

Les transmissions ne durent que quelques minutes, et la dernière est en général achevée pour 22 heures, après quoi la radio est coupée et le générateur éteint. Le soir du 28, les investigateurs qui réussissent un test de **Vigilance** sont quelque peu surpris de découvrir que la radio est encore en fonctionnement bien après 23 heures.

Il est impossible de pénétrer ou même de s'approcher de la tente radio sans être vu par Priestley, qui flâne devant l'entrée d'un air nonchalant. Si on l'interroge, il est tout à fait aimable et explique que Miss Lexington est encore en transmission et a demandé à ne pas être dérangée. En fait, il ne sait pas de quoi elle discute à l'intérieur.

Un test d'**Intuition** réussi rappelle qu'il y a deux façons d'entendre la conversation (en plus de bousculer Priestley et de causer un scandale). La première est simplement de rester à côté de la tente et d'essayer d'écouter à travers la toile ; la seconde est d'utiliser l'un des autres récepteurs radio présents dans le camp pour espionner.

Écouter depuis l'extérieur de la tente est très difficile. La voix de Lexington parvient de manière très basse et étouffée. Grâce à un test réussi d'**Écouter**, un investigateur peut déterminer qu'elle parle en allemand ; si le personnage parle cette langue, une réussite critique lui permet de comprendre ce qu'elle dit. Les réponses, s'il y en a, sont inaudibles ; selon toute probabilité, elle utilise les écouteurs.

Si les joueurs emploient une autre radio pour écouter, ils ne rencontrent aucune difficulté. Miss Lexington transmet sur une fréquence inaccoutumée, mais dans la même bande que les communications habituelles ; son signal est facile à retrouver. Elle s'exprime dans un allemand fluide et sans défauts avec un homme qui lui répond de même. Avec un test réussi d'**Allemand**, les investigateurs parviennent à comprendre les dernières phrases de la conversation.

Lexington : « Je vous répète mon offre. Je peux vous emmener là-haut en toute sécurité ; votre propre appareil ne vous permet pas d'entreprendre un tel vol. C'est un accord raisonnable : vous avez les réservoirs et l'équipement, j'ai l'avion. Qu'avez-vous à perdre ? »

L'homme : « Je vous accorde que l'offre est intéressante, Miss Lexington, mais la décision ne me revient pas. Le professeur et Herr Doktor Meyer auront le dernier mot. Je ne peux que leur transmettre l'insistance avec laquelle vous nous faites cette proposition. »

Lexington: « Je vous prierai de ne pas y manquer, dans ce cas. Je suis lasse d'attendre le bon vouloir des uns et des autres. »

L'homme : « Comme vous le souhaitez, Miss Lexington. Je leur proposerai d'en discuter avec vous dès qu'ils arriveront, aussitôt qu'ils auront analysé la situation par eux-mêmes. »
Les deux interlocuteurs mettent fin à la transmission, et quelques instants plus tard la lumière s'éteint dans la tente radio. Lexington rejoint Priestley, qui l'accompagne jusqu'à leur camp. Ils discutent à voix basse en cheminant.

***Note au gardien :** les investigateurs peuvent réagir à cet échange comme bon leur semble ; il s'agit de la dernière phase des négociations entre Acacia Lexington et les dirigeants de l'Expédition Barsmeier-Falken. Elle leur a proposé d'emmener un ou deux membres de l'E.B.F. au-delà des montagnes Miskatonic à bord du Belle, en échange d'une radio de rechange et d'un peu de matériel d'altitude spécialisé. Elle espère ainsi se libérer de sa dépendance envers l'équipement de l'Expédition Starkweather-Moore.*

29 novembre

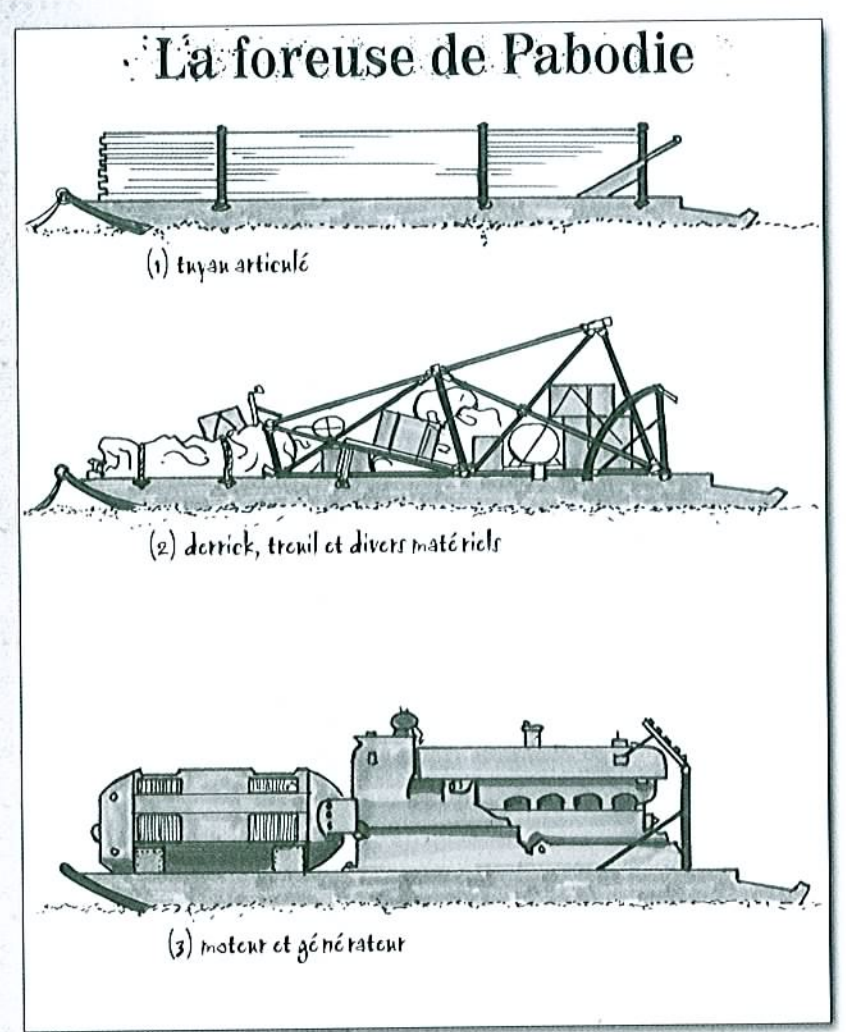
La journée du 29 se déroule pour l'essentiel comme celle du 28, avec un temps un peu plus nuageux et un vent plus violent. La température atteint un maximum de –12°C vers quinze heures.

La construction des abris pour les avions est achevée dans la journée, tandis que les deux premières sections de la foreuse de Pabodie sont partiellement assemblées par O'Doul et Miles sur le site d'excavation. La troisième arrive en milieu d'après-midi ; elle est immédiatement amenée sur les lieux pour être montée.

Le matin, le professeur Moore supervise l'excavation du monticule de glace n°2 (reportez-vous à la partie « Les mystérieux monticules de glace » plus loin pour plus d'informations). La

Empreintes

Les intempéries et les tempêtes de neige n'ont guère laissé de poudreuse sur les surfaces exposées. Toutes les traces du passage de l'expédition Miskatonic (murs de neige, tentes, etc.) ont été recouvertes d'une épaisse couche de glace. À cause de l'effet décapant du vent, presque toute la surface du plateau est dure et glacée, et n'a conservé aucune des traces de pas d'il y a trois ans. La seule exception se trouve dans le camp principal, aux alentours des trois plus petits monticules de glace : une épaisse couche de neige a protégé les empreintes laissées sur une couche inférieure par des êtres humains et des Choses Très Anciennes. Pour observer ces empreintes, la couche supérieure doit être balayée avec un soin méticuleux et une précision d'archéologue ; un minimum de quatre heures de travail sont nécessaires (éventuellement partagées entre plusieurs explorateurs qui peuvent agir en parallèle), ainsi qu'un test réussi d'**Archéologie**.



créature qui se trouve à l'intérieur est emmenée dans le « laboratoire » aux côtés du premier spécimen. L'examen plus approfondi des Anciens extraits des monticules est confié au professeur Bryce lorsqu'il arrive au camp.

« Nous avons assez de ceux-là pour le moment, dit Moore. Nous en récupérerons un autre demain. Peut-être à l'autre bout de la rangée, hein ? Dans l'intervalle, j'aimerais examiner la tente de Lake, si nous parvenons à la trouver. Il a pu y laisser des indications. »

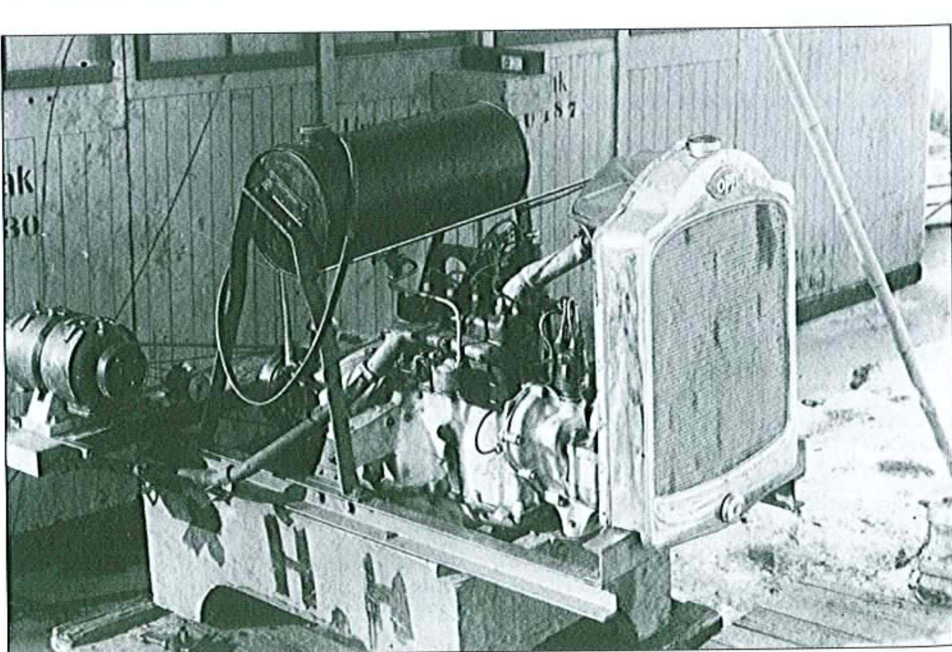
Les investigateurs ont à nouveau pour instruction de se consacrer aux vestiges du camp principal. D'ici à la fin de la journée, ils devraient avoir débuté l'examen d'au moins un site, peut-être deux.

Note au gardien : *pour le moment, l'attention des investigateurs doit être maintenue sur le campement et détournée des abris à avion abandonnés, en particulier à celui noté H2 sur la carte : il est préférable que celui-ci soit dégagé en présence des membres de l'E.B.F., durant le Chapitre Neuf.*

Miss Lexington et son coéquipier Tony Hopewell se portent volontaires pour les fouilles. Ils travaillent aussi durement que n'importe quel membre de l'équipe de Moore. Une description détaillée de chaque site se trouve dans la partie « Macabres découvertes ».

L'équipe dédiée à l'assemblage de la foreuse de Pabodie en a terminé pour le repas du soir ; l'appareil est en place. Le forage démarre immédiatement et se poursuivra toute la nuit. Le premier compte rendu du professeur Bryce est présenté à tout le monde au cours du dîner, et répété plus tard lors de sa transmission radio. Le professeur y affirme que les spécimens ne correspondent à aucune taxonomie connue, et ne disposent pas d'un squelette osseux proprement dit. Leur espèce était sans l'ombre d'un doute mobile, rapide et robuste. « Mesdames et messieurs, ces créatures n'étaient pas des plantes. Elles n'étaient ni passives ni immobiles, et possédaient même l'arsenal de parfaits prédateurs, évoluant probablement dans l'océan ou les hauts-fonds. » Comme la veille, les transmissions radio du soir sont sensationnelles. Le compte rendu de Bryce est répété verbatim, avec l'annonce de la très prochaine réouverture de la grotte. Moore se retient de signaler toute découverte macabre rapportée par les investigateurs et, en fait, ne fait aucune mention des membres de l'équipe de Lake tant qu'il tient le micro.

Avant qu'Acacia ne transmette à son tour, Moore la prend à l'écart. « Ne mentionnez pas le Camp », lui recommande-t-il à portée d'oreille d'un des investigateurs. « Nous n'en



savons pas encore assez. Vous avez vu les vestiges. Vous avez des yeux. Ce ne sont pas les intempéries qui ont provoqué tout cela ; mais je ne voudrais pas ruiner… la réputation de gens innocents… en révélant trop de choses prématurément. Je vous en prie. »

Acacia jauge le professeur d'un long regard, avant de répondre : « Vous pouvez compter sur moi. » Elle ne parlera pas de Lake et de ses hommes dans sa transmission.

30 novembre

La couverture nuageuse s'épaissit, mais la visibilité reste bonne dans le camp. La température rechute, jusqu'à –21°C. Pour une fois, le vent disparaît presque.

L'équipe de forage parvient à dégager l'ouverture de la grotte de Lake vers les quatre heures du matin. En continuant à percer et en mettant prudemment à contribution les fondeuses électriques et la dynamite, elle finit par ouvrir un passage praticable pour l'heure du petit-déjeuner. Un début d'exploration des cavernes débute sur-le-champ et se poursuit durant toute la journée. Acacia et Priestley apportent leurs caméras sur le site d'excavation et filment abondamment.

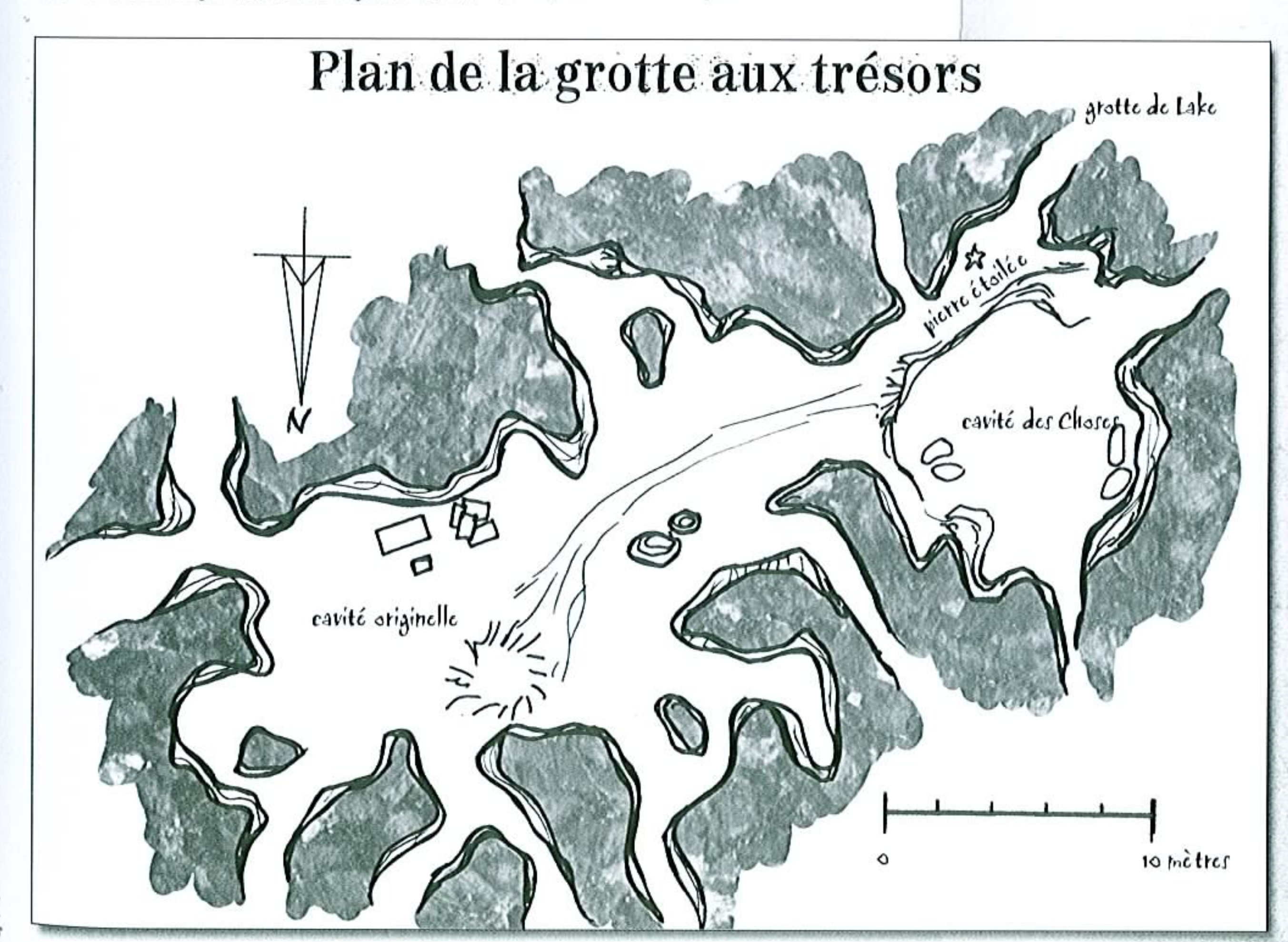
Ces quelques heures sont passionnantes. Tout le monde veut voir ce que renferment ces cavernes. La nouvelle est annoncée au monde extérieur durant la transmission de la mi-journée, et MacIlvaine sur le *Tallahassee* relaie des félicitations provenant des quatre coins du monde. « Vous provoquez un intérêt extraordinaire », dit-il. « Nous recevons des messages radio et des offres financières d'à peu près partout. Ramenez plein d'échantillons avec vous quand vous rentrerez ! »

L'après-midi, huit personnes supplémentaires, accompagnées d'une grande quantité de provisions, de matériel, d'un traîneau et de ses neufs chiens arrivent par les trois avions. À la fin de la journée, la base avancée Starkweather-Moore-Lexington du Camp de Lake est terminée.

Dès son arrivée, le docteur Greene s'attelle à son tour à l'étude des créatures retrouvées dans les monticules, prenant la relève de Bryce qui se rend alors sur le site d'excavation et qui commence l'exploration de la grotte de Lake. Tout le monde est dans un état d'excitation fiévreux. Les découvertes révolutionnaires faites ce jour-là tiennent les promesses des premiers comptes rendus de Lake.

Seul Moore n'est pas satisfait. Il est toujours décidé à comprendre la véritable raison de ces meurtres et de ces secrets ; plus les indices macabres s'accumulent, plus il devient perturbé. Il insiste pour qu'au moins quelques investigateurs poursuivent le déblaiement du camp principal et les aide à mener cette tâche à bien. Un ou deux sites supplémentaires peuvent ainsi être dégagés avant le dîner.

Si quelqu'un demande à Moore pourquoi il est si laconique au sujet de l'équipe de Lake, il se tourne vers son interlocuteur avec une précipitation frénétique.



Mon cher Moore,
Vous avez déjà toutes les reponses que je peux vous donner
Suivez mes conseils et soyez très prudent
Nous parlerons quand vous reviendrez
D'ici là je vous supplie de ne faire aucune erreur que vous regretteriez plus tard
Bonne chance et restez vigilant
Mes prières vous accompagnent
Pabodie

« Mais regardez donc autour de vous ! » s'écrie-t-il. « Tout n'est que folie ! Folie et mensonges. Peut-être même meurtres. Mais je connaissais ces hommes. Je les connais ! Chacun d'entre eux a menti – et pourtant ils étaient honnêtes. Pour quelle atroce raison ? Quelles horreurs nous ont-ils dissimulées ? Allons-nous les diffamer, s'il y avait une bonne raison à ce qu'ils ont fait ? »

Lors de la transmission de midi, Moore envoie un message urgent demandant au professeur Pabodie de le contacter dans la journée. Pabodie signale son refus par le mystérieux télégramme ci-contre, et que tout le monde entend durant le contact radio du soir.

Macabres découvertes

Cette partie capitale décrit en détail les différents points d'intérêt au sein du Camp de Lake et aux alentours. Les investigateurs qui fouillent les vestiges laissés par l'expédition Miskatonic pourront les découvrir dans n'importe quel ordre.

Le terrain d'atterrissage

Le terrain d'atterrissage du Camp de Lake présente sept lieux dignes d'intérêt : quatre abris à avion, identifiés H1 à H4 sur le plan destiné au gardien, un aéroplane Dornier renversé sur le côté entre H2 et H3, le dépôt de carburant et enfin le campement établi par Dyer.

Note au gardien : *suivez bien les instructions précisées pour le site H2.*

Abris à avion, H1-H4

Ces quatre abris, prévus pour empêcher la neige et la glace de s'accumuler autour des quatre avions Dornier de Lake, avaient été montés rapidement. Ils étaient constitués chacun d'un mur de blocs de glace en L, épais de 60 cm, dont la pointe était dirigée face au vent. Les blocs avaient été creusés et prélevés dans le sol du côté abrité, ce qui créait une légère dépression à l'endroit où les appareils étaient stationnés, et les protégeait un peu plus du vent. Une bâche de toile était tendue sur le mur et par-dessus l'appareil, de telle sorte que le vent ne puisse pas s'infiltrer sous les ailes et le faire basculer, et que la neige ne puisse pas s'entasser autour, même en cas de blizzard.

Mais l'équipe de Lake n'a pas eu le temps de faire le travail proprement. Les murs de protection ont été montés à la hâte, et ils n'étaient ni assez hauts ni assez robustes pour protéger les appareils. L'un des abris, nommé H1, n'a pas résisté à la première bourrasque. Les autres ont duré plus longtemps, mais ils se sont effondrés dans les trois années qui ont suivi. Désormais, ces abris ne sont plus que de grosses buttes de neige et de glace au sommet aplati, de forme vaguement carrée et d'à peu près douze mètres de côté. H1, s'élevant à près de deux mètres cinquante, est le plus grand ; une aile et un bout d'empennage, qui dépassent de la neige, permettent de le différencier. Les trois autres sont vierges en surface et s'élèvent à une hauteur de cinquante centimètres à un mètre au-dessus de la glace.

- ***H1 avant déblaiement :*** cette butte irrégulière de neige tassée est différente des trois autres. Un morceau de métal d'un mètre cinquante – l'extrémité d'une aile – sort à angle aigu depuis le centre, et une trentaine de centimètres d'un empennage dépassent sur un côté. Les surfaces métalliques exposées sont brillantes, car polies par le vent et les particules de glace qu'il entraîne ; sur les flancs à l'abri du vent se sont formées de petites stalactites de plusieurs centimètres, certaines à des angles inattendus à cause de la brise perpétuelle.

- ***H1 après déblaiement :*** visiblement, l'abri s'est écroulé avant d'avoir été enterré sous les neiges. L'avion a été irrémédiablement endommagé – certainement par des blocs de glace effondrés. L'aile et le ski d'atterrissage du côté bâbord sont déformés, et le fuselage est aplati et tordu vers le côté, projetant l'aile tribord vers le ciel. Quelques lambeaux de toile, au pied de l'appareil, sont tout ce qui reste de l'abri.

  Si l'avion en lui-même est examiné avec soin par quelqu'un possédant au moins 20 % dans la compétence **Piloter** ou **Conduite**, un test réussi de **Trouver Objet Caché** permet de se rendre compte que le capot du moteur a été ouvert. Quelques pièces y sont desserrées, d'autres manquent ou ont été remplacées par des éléments inappropriés provenant d'autres parties de l'avion. Ce travail n'a ni sens, ni objectif apparent. C'est comme si un enfant avait manipulé un jouet qu'il ne comprenait pas.

- ***H2 avant déblaiement :*** cette butte neigeuse est large et peu élevée : 1,20 mètre de hauteur du côté du vent, un peu moins de 60 centimètres partout ailleurs, et une légère dépression en son centre. Il n'y a visiblement pas d'avion à l'intérieur de cet abri. ***Note au gardien :*** *ce site ne devrait pas être déblayé avant l'arrivée de l'E.B.F au Chapitre Neuf.*

Marcher sur cette butte est excessivement dangereux, étant donné que la couche de glace et de neige repose partiellement sur la bâche en lambeaux. Quiconque tente de marcher sur la surface de ce talus aura besoin de réussir un test de **Chance** (50 %). S'il échoue, la butte s'écroule et entraîne le malheureux et plusieurs dizaines de kilos de glace et de neige dans une chute d'un mètre cinquante, jusqu'au sol de l'abri.

Si l'équipe tente de retirer soigneusement les couches superficielles de glace (validez par un test d'**Agilité** à -20 % (la plus basse de l'équipe) et un test de **Chance** (50 %) ou d'une compétence appropriée), elle découvrira l'intérieur de l'abri intact, pratiquement inchangé depuis le départ de la mission de secours de Dyer.

Si la mise au jour n'est pas réalisée avec suffisamment de soin, ou si quelqu'un tombe dans l'abri ou fait s'effondrer la bâche, l'intérieur sera couvert de neige poudreuse et de morceaux de glace de tailles variables. Le gardien devra retirer 20 % aux tests d'**Intuition** ou de **Trouver Objet Caché** qui suivront et ne pas révéler certains détails qui auraient été accessibles autrement, dans la mesure qu'il jugera appropriée.

- ***H2 après déblaiement :*** voir « L'abri H2 après déblaiement », au Chapitre Neuf, pour une description de son contenu. *Note au gardien : ce site ne devrait pas être déblayé avant l'arrivée de l'E.B.F.*

- ***H3 avant déblaiement :*** cette butte est elle aussi large et peu élevée : 1,20 mètre de hauteur du côté du vent et environ 60 centimètres partout ailleurs. Il n'y a manifestement pas d'avion à l'intérieur.
L'abri est rempli de glace et de neige. La bâche a disparu. On peut monter sur cette butte en toute sécurité, sans réaliser de jet de dés.

- ***H3 après déblaiement :*** l'abri ne contient que de la glace, à l'exception d'un piton et de deux vis en acier, qui peuvent être repérés grâce à un test de **Trouver Objet Caché**.

- ***H4 avant déblaiement :*** cette butte fait 1,20 mètre de hauteur du côté du vent et environ 60 centimètres partout ailleurs. Il n'y a manifestement pas d'avion à l'intérieur.

- ***H4 après déblaiement :*** l'abri ne contient que de la glace, à l'exception de quelques outils et pièces détachées pour les avions Dornier. Ces objets ne sont d'aucune utilité aux investigateurs.

L'avion Dornier renversé

Avant déblaiement : cet avion a été renversé, probablement par l'action du vent. Il repose maintenant sur le dos, quelque peu incliné contre le mur de protection de l'abri H3, ses skis en l'air. Il ne volera plus jamais. Toutes les surfaces exposées sont grêlées, usées, et polies de toute peinture. Les hublots qui ont survécu sont laiteux et craquelés. La glace et la neige ont comblé l'intérieur de l'appareil, fondant dans les parties inférieures du fuselage pour se solidifier à nouveau.

Dégager l'avion se révélera particulièrement difficile car l'espace est confiné. Les outils les plus appropriés sont le marteau et le burin, mais cela prendra un certain temps. Les fondeuses électriques sont dangereuses à cause de l'armature métallique de l'appareil ; l'outil le plus efficace serait une torche à acétylène, mais le seul exemplaire dont dispose l'équipe Starkweather est resté au camp de base sur la banquise. Dégager et vider le fuselage, sans la torche ou un équivalent, ne nécessite rien moins que trois à quatre jours de travail pour deux personnes.

Après déblaiement : si la glace est dégagée de l'intérieur de l'avion, plusieurs appareils importants sont portés manquants. La radio, les moteurs de démarrage et plusieurs autres pièces des systèmes hydraulique ou électrique ont été retirés de leur emplacement.

Un test réussi de **Chance** (50 %) lors du déblaiement permet de découvrir la radio du Dornier. Elle est enterrée dans la neige derrière l'avion, contre le mur occidental de l'abri à avion H3. Elle semble quelque peu différente de ce qu'elle devrait être. Les investigateurs qui réussissent un test de **Métier : électricité** se rendent compte qu'elle a été partiellement démontée puis remontée avec des pièces provenant d'autres appareillages, la plupart du temps particulièrement inappropriées. Son apparence extérieure offre un aspect curieusement corrodé, comme si elle avait été plongée dans un acide peu puissant.

À l'instant où la radio est ramenée à la lumière du soleil, on entend un puissant et perçant hurlement, émis par chaque chien à deux ou trois kilomètres à la ronde. Toute personne présente à côté des animaux les verra se dresser, les poils hérissés et les oreilles levées, tournant la gueule frénétiquement dans toutes les directions. Cela continue tant que la radio n'est pas recouverte ou placée à l'ombre. L'appareil en lui-même ne semble pas fonctionner et ne dispose d'aucune source d'énergie ordinaire.

Le dépôt de carburant

Déblayer la glace accumulée autour du dépôt de carburant est une tâche qui demande quelques précautions. Les fondeuses électriques doivent être évitées. Fort heureusement, il est assez aisé de décaper la glace pour dégager les bidons.

Les seize bidons d'essence contiennent au total 1700 litres de carburant. Les six plus petits bidons contiennent 115 litres de pétrole pour la cuisine et l'éclairage.

Le campement de Dyer

Une fouille plus approfondie du camp établi par Dyer ne fournit pas beaucoup plus d'informations. La mission de secours comprenait dix hommes et quelques chiens. Ils sont arrivés à bord de deux avions, sont restés deux jours, et sont repartis avec quatre appareils. À peu près tout ce que l'on peut découvrir en examinant le tas de détritus abandonné par

Les chiens et les Choses Très Anciennes

La meute de chiens de traîneau de Fiskarson, qui arrive le 30, réagit très violemment au campement. Les chiens deviennent extrêmement nerveux et difficiles à contrôler, grondant et aboyant de manière hostile et agitée. Ce comportement est encore plus marqué aux alentours de la rangée de monticules, de la tente isolée, mais aussi du deuxième abri à avion (H2). Si les chiens ne sont pas vigoureusement maîtrisés, ils se précipitent en meute vers ces buttes, se dressent sur leurs pattes antérieures et aboient furieusement dans leur direction. Des maîtres-chiens expérimentés, ou des personnes que les animaux connaissent bien, peuvent leur ordonner de revenir et de se calmer s'ils réussissent un test de **POU** contre **POU** sur la Table de Résistance, mais la maîtrise des chiens reste délicate en permanence. Ils continuent ce chahut tant qu'ils ne sont pas emmenés à une bonne distance du camp, dans la direction d'où vient le vent. Il est impossible de les employer à soulever ou transporter quoi que ce soit dans le périmètre du campement. Ils ne s'approcheront du site d'excavation en aucune circonstance, même dirigés par Fiskarson.

Dyer se résume au nombre et à la nature des boîtes de conserves consommées, ainsi qu'au fait que, bien que plusieurs des sauveteurs fumaient la pipe, au moins l'un d'entre eux était un adepte des cigares de bonne qualité.

Le camp principal

Les sites dignes d'intérêt dans le campement principal sont : huit tentes au centre, notées T1 à T8 sur le plan destiné au gardien ; la tente de dissection, notée T9 ; les six monticules de neige ; la pile de vêtements ; et bien entendu, l'enclos des chiens.

Les tentes

Chaque tente raconte sa propre histoire. Elles sont toutes recouvertes de neige et de glace, et la plupart sont brisées ou effondrées. Avant que leur couverture de glace superficielle ne soit retirée, elles ont l'apparence de petits tas de neige ovales, entre 4 et 6 mètres de long, larges de la moitié et hauts de 30 centimètres à 1,20 mètre.

Les descriptions ci-dessous ne s'appliquent qu'une fois la tente débarrassée de sa glace. Les fondeuses doivent être employées avec précaution, car l'eau peut facilement s'écouler dans la tente et endommager ou détruire son contenu.

Les tentes qui étaient encore intactes quand l'équipe de sauvetage a quitté les lieux, même si elles s'étaient effondrées, sont relativement sèches à l'intérieur : leur contenu peut être fouillé aisément une fois la tente dégagée. En revanche, les toiles déchirées ou exposées aux éléments ont été prises d'assaut par la neige, qui a peut-être ensuite fondu et recongelé ; ces tentes doivent être maniées avec plus de délicatesse. Les objets fragiles que l'on peut y prélever devront être emmenés dans l'une des tentes publiques du camp de Moore pour y être décongelées et séchées avant d'être examinées.

Les tentes 4, 8 et 9 sont les mieux conservées. Ce sont les trois seules qui se sont effondrées uniquement à cause du poids de la neige accumulée ; une fois l'une de ces tentes dégagée, les piquets qui avaient été pliés vont se redresser partiellement, faisant se relever lentement la structure. Une vision tout ce qu'il y a de plus sinistre ! Les tentes 5 et 6 sont les plus endommagées. Les cordes qui les maintenaient sont distendues et leurs piquets centraux ont été rompus par une force gigantesque.

Preuve de cette « force gigantesque » : les poteaux n'ont quasiment aucune brisure à l'endroit du sectionnement. Un test réussi de **Métier : mécanique** rappelle ceci aux investigateurs : sur du bois, les coupures provoquées par une traction de force courante entraînent habituellement des brisures allongées au point de séparation.

Les piquets des autres tentes ont cédé à la suite de longues périodes de pression de la neige accumulée.

Les tentes du Camp de Lake se ressemblent toutes. Les objets découverts dans chacune d'elles permettent de déterminer qui étaient leurs occupants, mais dans de nombreux cas il est maintenant impossible d'en avoir la pleine certitude.

- ***T1 (tente de Lake) :*** la tente est sens dessus dessous. C'est un désordre complet, mais l'intérieur est sec. Beaucoup de vêtements de rechange sont éparpillés çà et là. Une pipe Meerschaum est posée sur le sol, brisée et comme écrasée par un objet très lourd. Plusieurs cartouches de fusil de chasse et quelques balles de fusil sont également épar-



pillées au sol, aux côtés de l'unique lit de camp. Les projectiles sont tous inutilisés, et il n'y a pas de trace de sang. Une botte en caoutchouc a été adroitement déchirée en deux (pas la seconde). Un réceptacle en bois finement gravé, destiné à ranger la pipe, peut être reconstitué à partir de petits morceaux retrouvés sous le lit de camp et derrière le sac de couchage. Le nom « P. C. Lake » est gravé sur une petite plaque de cuivre attachée à l'un des morceaux.
Ce qui s'est passé : le reste des affaires personnelles de Lake a été retiré par l'équipe de sauvetage.

- ***T2 (tente d'Atwood) :*** la tente est sens dessus dessous. Elle a de plus été remplie de neige, à la suite de multiples lacérations sur l'une des parois. L'unique lit de camp est écrasé. La literie, déchirée en lambeaux, est disséminée partout sur le sol, de même que les pièces d'un grand sextant de cuivre en parfait état. Il n'y a aucun vêtement dans la tente, à l'exception d'une vieille chaussette sale. L'ensemble est solidarisé en une seule masse de glace.
Ce qui s'est passé : Atwood a été tué dans son sommeil par l'une des Choses Très Anciennes. Une autre Chose a alors trouvé le sextant, l'a manipulé quelque peu, puis a examiné les vêtements d'extérieur du scientifique avant de s'en aller en traînant le cadavre derrière elle. L'équipe de sauvetage a retiré le reste des possessions d'Atwood.

- ***T3 (Fowler et Gedney) :*** la tente est sens dessus dessous et endommagée. Un des battants de la porte en toile est presque complètement déchiré. On trouve ici deux lits de camp, intacts mais renversés et sans matelas ni sacs de couchage. De nombreux sous-vêtements et habits d'intérieur sont éparpillés, mais on ne trouve ni sacs de couchage, ni manteaux, ni vêtements d'extérieur. Pour mettre la main sur d'autres indices, la glace doit être dégagée avec précaution. Si c'est le cas, et qu'un test de **Trouver Objet Caché** est réussi, un petit carnet marron est découvert dans ce désordre. Son dos est cassé, sa couverture pliée et toutes les pages sont arrachées, mais une inscription à l'encre quelque peu estompée est encore visible sur la deuxième de couverture : « Ex-Libris George Gedney ».
Ce qui s'est passé : les Choses Très Anciennes ont pénétré dans la tente soudainement et ont emmené de force Fowler et Gedney, encore en vie. Elles sont revenues plus tard et ont pris les livres et les cartes de Gedney, pour utiliser le papier. L'équipe de sauvetage a emmené la plupart des affaires personnelles restantes.

- ***T4 (le garde-manger) :*** il s'agissait de la tente de stockage des provisions de l'expédition. La structure de toile est intacte. À l'intérieur en revanche, des caisses ont été réduites en petit bois, et des sacs de farine et de sucre ont été lacérés et vidés. Des bidons d'huile de cuisson et de saindoux ont été tordus jusqu'à la rupture, leur contenu s'est répandu par terre et s'est mêlé aux traînées de farine pour former une sorte de masse gélatineuse le long d'un côté de la toile. Plusieurs boîtes de bœuf et de pemmican reposent au centre de la tente, perforées, déchirées, écrasées, pliées ou entaillées. Un test d'**Intuition** permet si nécessaire de comprendre que les boîtes de conserve ont été ouvertes par quelqu'un qui semblait n'avoir aucune notion de ce qu'est une boîte de conserve, ni comment on l'utilise. On ne trouve aucune trace des morceaux de viande fraîche ou séchée que l'on pourrait peut-être s'attendre à trouver ici, et pas de sel nulle part. Un grand nombre de boîtes d'allumettes vides est répandu sur le sol, mais il n'y a absolument aucune allumette dans la tente.
Ce qui s'est passé : les Choses Très Anciennes ont manipulé tous ces objets, puis en ont collecté une partie en vue de leur voyage.

- ***T5 (Watkins et Boudreau) :*** cette tente a été écrasée par le vent. Elle ne présente aucune autre détérioration. Un examen précautionneux de la couche de glace autour de la tente (accompagné d'un test réussi de **Trouver Objet Caché**) révèle des traces de déblaiement avec ce qui pourrait être une pelle. À l'intérieur, les lits sont faits et propres et on ne trouve aucune possession personnelle.
Ce qui s'est passé : Watkins et Boudreau n'étaient tout simplement pas là lorsque les Choses Très Anciennes ont attaqué ; ils travaillaient sur les abris à avion et n'ont rien remarqué jusqu'à ce que l'horreur les surprenne. Les deux hommes n'ont jamais eu l'occasion d'essayer leur tente. La mission de secours a récupéré leurs affaires personnelles, encore empaquetées. Le déblaiement autour de la tente a été réalisé par les deux hommes afin de niveler le terrain avant d'installer leur abri.

- ***T6 (Daniels et Orrendorf) :*** cette tente semble avoir été écrasée par des chutes de neige importantes. Cependant, un test réussi de **Pister** lors du déblaiement de l'abri suggère que cette neige pourrait avoir été délibérément placée là après l'écrasement de la tente.
À l'intérieur, la toile est couverte de très nombreuses éclaboussures sombres, comme si un objet qui fuyait avait été violemment secoué. Toutes les cordes de maintien et tous les piquets ont été coupés nettement, comme par un couteau bien aiguisé, même si les piquets sont bien trop épais pour avoir été sectionnés avec un simple couteau.
Les effets personnels des deux hommes sont encore là, en grande partie. Ces derniers peuvent être aisément identifiés grâce aux étiquettes du chapeau et du sac de couchage couverts d'éclaboussures sombres de Daniels, et au contenu du portefeuille en cuir d'Orrendorf qui, après un test réussi de **Trouver Objet Caché**, peut être retrouvé dans un coin de la tente, écrasé sous une pile de vêtements tachés.
Pas besoin de test pour comprendre que les éclaboussures sombres qui parsèment la toile et le contenu de l'abri sont des taches de sang. Un test réussi en **Premiers Soins** permet de confirmer qu'il s'agit, au moins en partie, de sang humain, mais que de nombreuses autres taches sont plus sombres et plus étranges. Si l'on s'intéresse à ces curieuses souillures, on découvre bien vite qu'une odeur âcre et nauséabonde s'en exhale. C'est la même puanteur qui émane des cadavres des Choses Très Anciennes reti-

rés des monticules de neige et disséqués par le professeur Moore.
Ce qui s'est passé : les cordes ont été coupées par les Choses Très Anciennes alors que les deux hommes étaient à l'intérieur de la tente. Alertés mais rendus confus par l'effondrement de celle-ci, et alarmés par les sons provenant de l'extérieur, les deux hommes se sont armés et ont attendu. Quand la créature a pénétré dans l'abri, ils l'ont attaqué et réussi à lui infliger une légère blessure avant d'être déchiquetés. Le sang de l'intrus et de ses victimes a été projeté en tous sens. Après l'arrivée de la mission de sauvetage de Dyer, la tente a été enterrée sous une épaisse couche de neige, dans le but de dissimuler l'odeur des Choses Très Anciennes et de calmer les chiens.

- ***T7 (Moulton et Mills) :*** le déblaiement de la butte neigeuse au-dessus de cet emplacement révèle que la tente est tout simplement absente. Les lits et un enchevêtrement désordonné de vêtements et d'équipement polaire sont entassés du côté abrité du mur de protection.
Ce qui s'est passé : les Choses Très Anciennes ont emmené cette tente ainsi que ses occupants. La plupart du matériel restant a été emporté par les rafales de vent.

- ***T8 (Carroll et Brennan) :*** cette tente est en très bon état, et elle se relèvera d'elle-même lorsque la couche superficielle de neige sera déblayée ; cependant la réussite d'un test de **Trouver Objet Caché** attire l'attention sur trois petits trous, deux sur un pan d'ouverture de l'abri et un troisième près du sommet de la structure. Un test d'**Intuition** peut être utilisé, si nécessaire, pour suggérer qu'ils ont été produits par des balles.
L'intérieur de la tente est sombre et le sol irrégulier. En examinant ce dernier, on réalise que toute la surface est recouverte d'une couche rougeâtre de sang gelé. Un test réussi en **Premiers Soins** ou en **Médecine** permet d'estimer qu'il y a là environ cinq à six litres de sang, soit la quantité présente dans un corps humain. Un test d'**Intuition** éventuel permet de conclure que quelqu'un s'est vidé de son sang ici. Cette révélation coûte 1/1D4 points de Santé Mentale.
L'examen des effets personnel présents dans cette tente est particulièrement malaisé étant donné qu'ils sont tous immergés et imprégnés de sang à présent solidifié. Un objet facilement identifiable est une boîte de cartouches de fusil ouverte. Mais le fusil n'est pas visible, ni aucune autre arme d'ailleurs.
Ce qui s'est passé : Carroll était absent lorsque les Choses Très Anciennes ont attaqué. Brennan a été réveillé dans sa couchette par l'entrée d'une Chose Très Ancienne. Il a réussi à attraper son fusil et à tirer trois coups, avant que son arme, ainsi que ses mains, ne lui soient arrachées. Brennan est mort dans son lit en se vidant de son sang, tandis que la créature observait le phénomène.

- ***T9 (tente de dissection) :*** la tente est intacte et elle se relèvera d'elle-même jusqu'à hauteur de taille lorsque la glace qui la recouvre sera déblayée. La remontée de la structure est interrompue à mi-chemin : la toile adhère à quelque chose. Pour pénétrer dans l'abri, elle devra être détachée.
À l'intérieur, une scène de carnage attend les explorateurs. Au centre de la tente, l'empreinte de la surface tissée de la toile est incrustée sur toute la table de dissection, ce qui permet de conclure que c'est à cette table que la tente était collée. Des stalactites de sang rougeâtre pendent sur les côtés du plateau et des plaques de sang congelé décorent le sol. Des projections du même liquide décorent généreusement les autres surfaces et des ouvrages médicaux, ouverts sur des schémas d'anatomie humaine et de dissections, sont collés à la table par une épaisse couche de sang givré. Il est clair qu'un être vivant a été disséqué ici. La violence des projections indique, grâce à un test d'**Intuition** réussi, que les spécimens étaient probablement encore vivants durant l'opération.
Voir cette scène et comprendre ce qu'elle signifie coûte 1/1D4 points de **SAN**.
Sur les côtés, sur des tables de tailles plus modestes, sont posés des casiers destinés à ranger les instruments médicaux, scalpels et outils. Un grand nombre de ces casiers sont tachés d'empreintes d'instruments de dissection, mais les outils en question ne sont pas visibles. Il y a aussi plusieurs allumettes en bois sur ces tables latérales ; la plupart brûlées mais certaines inutilisées.
Un examen attentif révèle un dernier indice macabre. Finement imprimées dans les flaques de sang givré sur le sol, on trouve plusieurs empreintes particulièrement nettes. Certaines d'entre elles sont des traces ordinaires, qui pourraient aussi bien provenir des bottes des investigateurs. Mais il y en a d'autres... ce sont les empreintes striées et triangulaires découvertes par Lake sur les fossiles précambriens : les empreintes des Choses Très Anciennes.
Ce qui s'est passé : Lake et l'un des chiens ont été disséqués en ce lieu par une Chose Très Ancienne.

Les mystérieux monticules de glace

Les six monticules se situent au sud du principal groupe de tentes, entre celles-ci et la tente de dissection isolée. Ces structures artificielles sont plus ou moins coniques et une vue en coupe horizontale montrerait qu'elles sont légèrement ovales. Elles font entre 60 centimètres et deux mètres de haut et possèdent un diamètre d'environ 4,50 mètres à la base. Un test réussi d'**Orientation** permet de réaliser que l'alignement des monticules est grosso modo dans l'axe du pôle Sud magnétique. Les trois monticules occidentaux sont plus bas et un peu plus larges que les autres qui, eux, culminent entre un et deux mètres de hauteur.

Les monticules peuvent aisément être déblayés avec les fondeuses à glace, ou avec des pelles et de l'huile de coude. Le déblaiement ne révélera que de la neige tassée, jusqu'à atteindre environ trente centimètres au-dessus du sol. C'est à ce moment que le contenu du monticule sera révélé.

Chaque monticule contient une Chose Très Ancienne endommagée. Voir une Chose en entier, même sous forme de cadavre, coûte

0/1D6 points de **SAN**. Les créatures diffèrent légèrement les unes des autres de par la nature et l'ampleur de leurs blessures, mais elles ne ressemblent à rien de ce qu'ont déjà rencontré les investigateurs. Les corps épais en forme de tonneau, les boucles flétries des membres médians et les morceaux raidis de ce qui a pu autrefois tenir lieu de nageoires ou d'ailes sont incroyablement bien conservés, mais les organes en forme d'étoile de mer situés aux deux extrémités semblent généralement endommagés ou atrophiés de diverses manières.

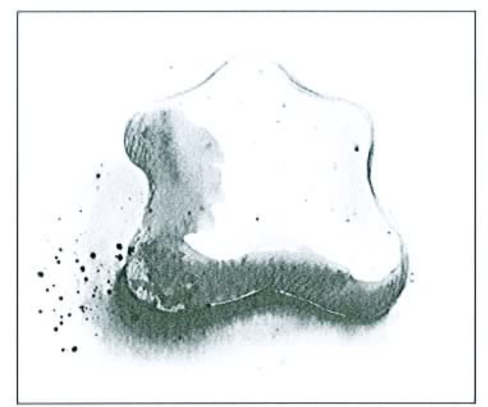
Les Anciens ont été enterrés debout dans des cavités funéraires creusées verticalement dans la glace. Seule leur tête dépasse du sol. Ces puits s'enfoncent de deux mètres cinquante à trois mètres sous la masse glaciaire. Il est impossible de déterminer la méthode employée pour creuser ces cavités.

- ***Monticule n°1 :*** le monticule le plus à l'ouest est très bas et très large. Il ne s'élève pas à plus de cinquante centimètres au-dessus de la glace. Le centre du monticule est facile à déblayer ; la cavité funéraire ne contient qu'une seule Chose Très Ancienne endommagée. Le corps de la créature est grossièrement disséqué ; un test d'**Intuition** réussi permet aux personnages familiers avec l'histoire de l'expédition Miskatonic d'identifier la créature : c'est le spécimen imparfait qui fut disséqué par Lake. Le professeur Moore peut aussi s'en rendre compte, si aucun des investigateurs n'a suivi ce qui s'est passé il y a trois ans.

- ***Monticule n°2 :*** le deuxième monticule ressemble beaucoup au premier. À nouveau, le centre est facile à déblayer ; à nouveau la cavité funéraire contient une unique Chose endommagée. Cette créature, cependant, est nettement mieux conservée que la première. Les seuls dommages visibles sont situés à ses extrémités en forme d'étoile : l'une d'elles – la « tête » – a été écrasée, tandis que l'autre est entièrement absente.

- ***Monticule n°3*** : le troisième monticule est un peu plus haut que les deux premiers : il s'élève à un mètre au-dessus de la glace. En creusant au centre on découvre, à soixante centimètres au-dessus du sol, un objet sombre et solide. Une fois libéré, il se révèle être une pierre lisse et verdâtre dont la forme évoque une étoile aux bouts arrondis ou une étoile de mer aux bras épais. Elle fait environ dix centimètres de diamètre et moins de trois centimètres d'épaisseur en son centre ; elle est polie et arbore de nombreuses cavités, telles des pointillés, sur sa surface convexe. Dessous se trouve une autre Chose Très Ancienne.
  Note au gardien : *cette pierre, ainsi que les suivantes, sont des Signes des Anciens parfaitement fonctionnels présentant les qualités et effets spécifiés dans les règles de l'Appel de Cthulhu (page 189 de la 6e édition française). Les animaux domestiques de toutes sortes sont invariablement hostiles en présence de ces pierres.*

- ***Monticules n°4 à n°6 :*** ces trois monticules ont une forme et un contenu identiques à ceux du monticule n°3, à l'exception de leur taille et de la structure de la neige. Comme pour le n°3, une étoile verdâtre en stéatite repose au milieu de chaque monticule, à environ soixante centimètres au-dessus du sol.
  Ce qui s'est passé : à leur réveil, les huit Choses Très Anciennes survivantes ont enterré leurs compagnons dans la glace du plateau. Elles ont placé une étoile en stéatite au sommet de chaque tertre funéraire.
  Quand les hommes de Dyer sont arrivés, ils ont creusé et ouvert les trois premiers monticules pour voir ce qu'ils contenaient. Après s'être ainsi assurée qu'ils étaient identiques (à l'exception du premier monticule qui contenait le spécimen étudié par Lake), l'équipe vaque à d'autres occupations. Dyer emporte cependant deux des pierres avant de partir, laissant donc les quatre autres dans leur monticule funéraire.
  Les trois monticules qui ont été déblayés sont ceux qui sont les plus bas. Les trois autres ont conservé leur taille originelle. Leur structure à cinq branches a été effacée au fur et à mesure que la neige et la glace ont comblé les espaces à l'abri du vent entre chaque lobe, ne donnant plus qu'une vague idée de leur forme initiale.


Une étoile en stéatite

La tente en lambeaux

Une pile de tissu foncé se trouve dans la neige à côté du monticule n°1. Elle ne peut être remarquée que lorsque le monticule est déblayé. Une fois dégagée et dépliée, elle se révèle être constituée de plusieurs manteaux en fourrure, de la toile de la tente T7, d'un peu de rembourrage des lits de camp et d'autres morceaux de cuir et de tissu déchirés.

Après examen, on s'aperçoit que les pièces les plus grandes ont été attachées ensemble à l'aide de nombreuses coutures, lâches et grossières, faites avec les fils électriques du commutateur du moteur de démarrage de l'un des Dornier. Le vêtement obtenu (si c'est bien le terme) est démesuré, informe et peu résistant, mais une fois que l'on a aperçu l'un des Anciens enterrés, il n'est pas nécessaire de faire un gros effort d'imagination pour comprendre sur quel genre de corps il était censé être porté.

À côté des lambeaux, bien préservés par une épaisse couverture de neige, on peut découvrir un grand nombre d'empreintes à stries, ensanglantées et profondes, signalant l'activité des

Choses Très Anciennes. Elles partent du « manteau » et semblent se diriger dans différentes directions : vers les autres tentes, le long de l'alignement des monticules, et vers le site d'excavation au sud-ouest.

Les chiens de Lake

L'enclos long de neuf mètres décrit par le *Rapport détaillé* de l'Université Miskatonic a disparu. À sa place se trouve une butte de neige et de glace de six mètres de diamètre et d'un peu plus d'un mètre de haut.

Si les investigateurs commencent à déblayer la neige entassée pour découvrir ce qu'il y a en dessous, le contenu de la butte devient rapidement évident. La couche de glace et de neige n'a fait qu'en arrondir les angles. À moins de trente centimètres, ils rencontrent de solides blocs de glace.

Il s'agit en partie des blocs originaux de l'enclos, réutilisés par Dyer et ses hommes pour gagner du temps et s'épargner des efforts. Si les blocs sont retirés, un nouvel épisode de l'horrible récit du Camp de Lake sera dévoilé. Cette butte est un tumulus funéraire. Sous la neige et les blocs de glace protecteurs reposent les cadavres de trente-six magnifiques chiens de traîneau de l'Alaska. Ils sont empilés et solidement congelés, en un témoignage muet d'une incontestable horreur.

Si les investigateurs décident d'examiner les bêtes de plus près, ils feront plusieurs découvertes, toutes désagréables. Faites-leur faire un test de **Trouver Objet Caché** pour atteindre chacune des conclusions suivantes.

- Plusieurs des chiens ont été dépecés. Leurs membres ont été soigneusement écorchés, comme avec un couteau, et la chair prélevée avec beaucoup de soin. Les animaux les plus grands et les mieux portants ont tous subi ce traitement.
- Pour à peu près la moitié des animaux, la cause de la mort est évidente : de larges et profondes coupures qui s'enfoncent aléatoirement dans leurs gueules ou leurs corps. Elle est moins flagrante pour les autres : strangulation, rupture du cou, ou – hypothétiquement – crise cardiaque.
- Les chiens « usagés » provenant de la dissection qui s'est déroulée dans l'abri à avion H2 sont ici – les deux qui ont été écorchés et auxquels on a retiré la musculature, celui dont on a prélevé le cerveau et le haut du crâne, et les quatre derniers, la panse béante et le poitrail ouvert et vidé. Tous sont entassés ici, avec leurs compagnons.
- Un autre chien – pour autant qu'on puisse en juger – est séparé en de nombreux petits morceaux d'os et d'organes. Un test réussi d'**Intuition** signale aux investigateurs qu'il doit s'agir de l'une (ou de plusieurs) des victimes de la tente de dissection.

Le Mémorial

Les équipes d'explorateurs n'ont aucune raison de déranger les morts qui reposent sous ce cairn, jusqu'à ce que le moment soit venu de ramener les corps aux États-Unis pour un véritable enterrement. Moore a l'intention de les amener à bord de la *Gabrielle* pour le départ de l'expédition, mais ne prévoit pas d'ouvrir le tumulus avant cela.

Cependant, si les investigateurs parviennent à examiner le contenu du tombeau, voici ce qu'ils découvrent. Le tumulus est construit à partir des pierres et des blocs de glace d'une paroi rocheuse voisine, détachés par dynamitage. Sous les rochers reposent onze corps enveloppés dans des bâches.

Certains de ces hommes peuvent être identifiés à partir des photographies de l'expédition Miskatonic : Brennan (il est mort vidé de son sang ; ses deux mains, tranchées net au niveau des avant-bras, ne sont visibles nulle part), Moulton (pas de blessures apparentes ; semble avoir eu le cou brisé) et Atwood (colonne vertébrale et cage thoracique cassées, comme s'il avait été pris et plié en deux au niveau de la poitrine).

Reconnaître les corps de Boudreau, Carroll, Daniels, Fowler, Mills, Orrendorf et Watkins demandera plus de temps. Ils ont été partiellement ou complètement disséqués. La plupart des grandes régions musculaires de leurs membres et de leur abdomen ont été retirées, de même que divers organes internes. Dans trois des cas (Daniels, Mills et Orrendorf), la peau a été complètement retirée sur toute la surface du corps, ne laissant que les visages intacts.

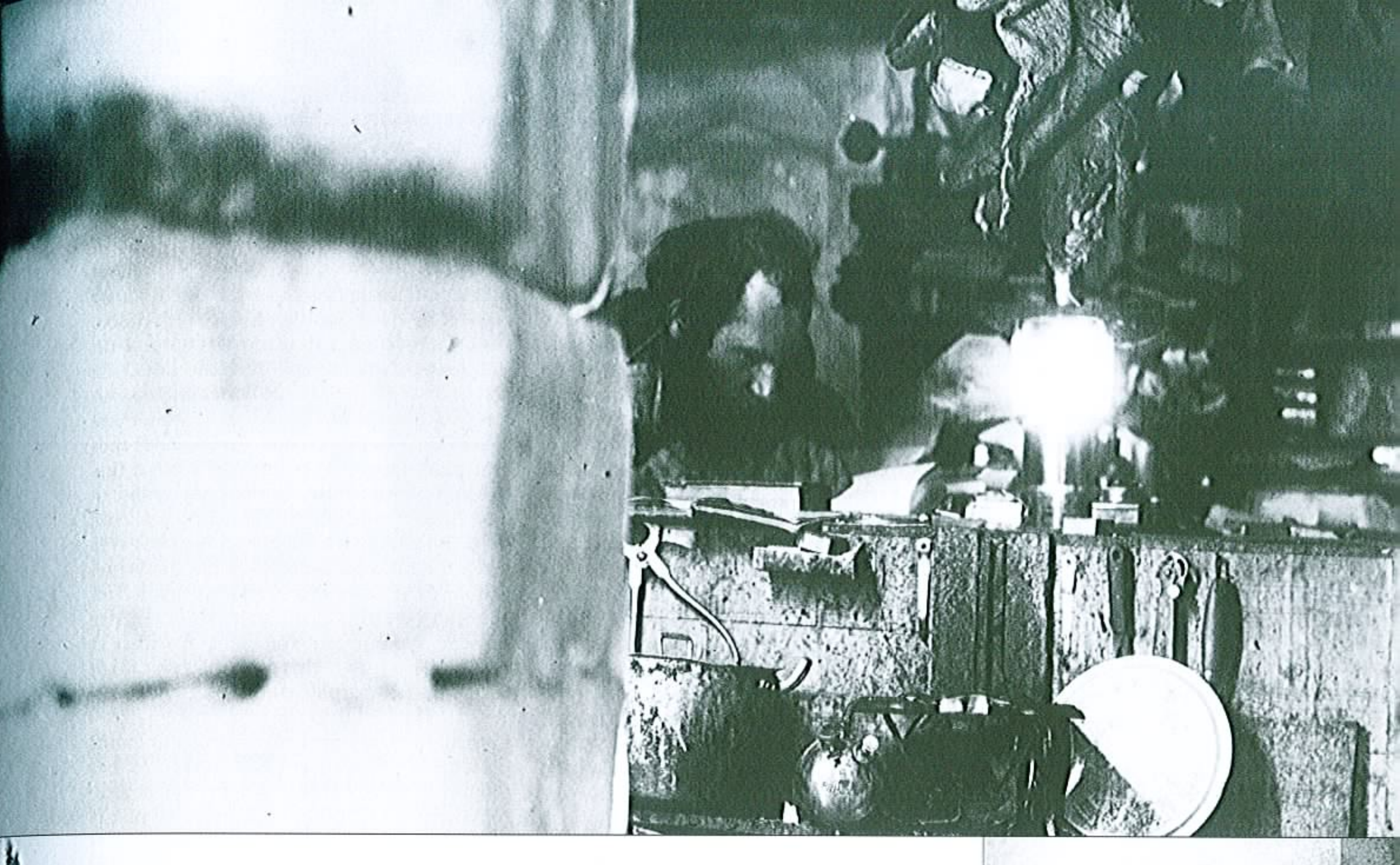
Une dernière bâche contient un entassement hideux de morceaux de corps démembrés et disséqués. Les muscles ont été détachés des os, et ceux-ci ont été disloqués les uns des autres. Il n'y a pas de peau, et un unique crâne est adroitement coupé en deux. L'identification de la victime est presque impossible, jusqu'à ce que quelqu'un qui a beaucoup étudié l'expédition précédente (cela peut être le professeur Moore si le gardien le souhaite) se souvienne que Lake souffrait d'une grave fracture du tibia subie quand il était étudiant, lors d'un match de football américain, et qu'il boitait depuis cette époque (test d'**Intuition**). Ce qui semble être un tibia gauche présente une vieille fracture mal soignée.

Seul Gedney manque à l'appel, exactement comme le stipulait le *Rapport détaillé* de Dyer.

Le site d'excavation

Le site de la plate-forme de forage installée par Lake, ainsi que les grottes souterraines d'où il a retiré ses découvertes les plus extraordinaires, sont situés à environ 400 mètres au sud-ouest du Camp. La roche fondamentale est ici très proche de la surface, ce que l'on peut constater par l'assombrissement de la couche de glace. Le vent est fort et constant ; le sol est presque entièrement dépourvu de neige.

Le site d'excavation est un enchevêtrement de pièces métalliques ourlées de glace qui surgit, tel un curieux poing serré, d'une dépression d'un mètre cinquante de diamètre. Les tuyaux et les câbles exposés à l'air libre sont couverts d'une épaisse couche de givre. De grosses stalactites s'étirent à l'horizontale depuis les pièces les plus massives,



parfois sur plus de trente centimètres. Sur toute la cuvette, la glace est craquelée et irrégulière, et une mince couche de graviers et de petits cailloux est visible juste sous la surface.

À proximité, la glace porte encore les traces sombres d'un chemin, souvent utilisé, qui se dirige clairement vers le campement. La piste est formée d'empreintes de bottes, de pattes de chiens, de patins de traîneau et, sur un test réussi de **Trouver Objet Caché**, des empreintes presque effacées d'une ou deux Choses Très Anciennes.

À environ six mètres du bord de la cuvette se trouve un talus de neige arrivant à hauteur de taille, de cinq à six mètres de long et suivant la pente descendante. Cette neige, déposée depuis la venue de l'expédition Miskatonic, recouvre le tas de débris miniers produits par le forage : des fragments de roc, de terre, des fossiles et des blocs de glace déterrés de la cavité percée par la foreuse de Pabodie.

Grâce à des tests réussis de **Sciences de la terre : géologie**, les investigateurs peuvent aisément identifier la nature des roches et des spécimens que contient ce talus : des grès et des schistes, principalement du Jurassique et du Triasique, accompagnés de quelques pépites et de gros blocs d'un noir brillant, semblables à de l'obsidienne, mais de nature non ignée. Il y a aussi une grande quantité de débris calcaires, richement peuplés des fossiles de diverses créatures marines. Les investigateurs qui réussissent des tests de **Sciences humaines : archéologie** ou de **Paléontologie** pourront s'en donner à cœur joie avec ces matériaux, qui représentent déjà un réservoir exceptionnel d'informations sur l'histoire du Comanchien. Lors de la fouille des débris, l'investigateur qui réussira un test de **Chance** (50 %) avec le score le plus bas découvrira une nouvelle étoile verdâtre en stéatite, un peu plus petite que celles reposant dans les monticules de neige, mais par ailleurs intacte. En réalité, cette pierre n'est pas un Signe des Anciens, mais une « pièce de monnaie » des Choses Très Anciennes. Reportez-vous à l'Annexe 7 : Guide de la Cité, page 576 pour plus d'informations.

Ce qui présente le plus d'intérêt pour tout le monde est la désormais fameuse grotte de Lake. L'enchevêtrement de métal et de bois qui surgit du sol se révèle être, après inspection, la plate-forme de forage de Pabodie, repliée, penchée, et plantée dans la cavité comme une énorme prise électrique. Toutes les surfaces métalliques présentent le même aspect brillant et décapé – même celles qui sont enterrées dans la cavité depuis des années.

La neige et la glace ont comblé la cavité, gelant et fondant jusqu'à ce que l'intérieur ne soit plus qu'une masse de glace compacte de plus d'un mètre d'épaisseur. Retirer ce bouchon nécessite au moins la foreuse et les fondeuses de Pabodie ; il pourrait être plus simple de creuser un nouveau trou quelques mètres plus loin.

Si l'on fait fondre le bouchon de glace, un palan à moufles sera nécessaire pour retirer l'épave métallique de la cavité et quatre hommes (pour une **FOR** combinée de 30 ou plus) devront s'y atteler durant plusieurs heures. Après cela, le derrick ravagé reposera à côté de la grotte, tel une malfaisante araignée géante défendant son antre.

Une fois le bouchon débloqué, la grotte aux trésors de Lake est ouverte. Depuis la surface, c'est un trou noir d'1,50 mètre de

diamètre, aux bords dentelés mais adoucis par l'homme et les intempéries. De la glace et de la roche calcaire s'ouvrent de chaque côté, sur un mètre d'épaisseur. Le sol est visible trois mètres en contrebas. Directement en dessous de l'ouverture originelle, au milieu d'un fouillis de tuyaux, de canalisations et de têtes de forage, se trouve un gros moteur à essence, sur le flanc et à moitié écrasé.

La grotte est basse, de deux mètres à deux mètres cinquante du sol au plafond. Peu de neige ou de glace s'y sont infiltrées, grâce à l'action protectrice du bouchon. Sauter ou descendre en escaladant n'est pas difficile, bien qu'il soit quelque peu dangereux de ne pas utiliser d'échelle en raison de l'amas de ferraille situé juste en dessous. Les investigateurs doivent réussir un test d'**Agilité** avec un malus de -20 % ou d'**Athlétisme** s'ils veulent y pénétrer de cette manière sans incident.

Moore ordonne que soit installé un abri de toile au-dessus de la cavité dès que le bouchon a été retiré. Une courte échelle est tendue entre le sol de la grotte et la surface, et un générateur à essence est amené depuis le camp afin d'alimenter une série de lampes électriques.

Examiner la grotte de Lake

La grotte de Lake est un endroit magnifique et sinistre. Un test réussi de **Sciences de la terre : géologie** aide à en déterminer les caractéristiques. C'est une caverne calcaire, creusée dans la montagne il y a bien longtemps, très probablement par un écoulement d'eau provenant d'une source ou d'un ruisseau aujourd'hui disparu. Les parois sont de teintes marron pâle, pêche ou vert ; des centaines de stalactites et de stalagmites créent une forêt féerique de colonnes et de flèches, qui limite la visibilité à quelques mètres au plus dans chaque direction.



Aux alentours de l'entrée originelle le sol est couvert de boue dont l'état initial est désormais impossible à déterminer, suite à un fréquent piétinement dont témoignent de nombreuses empreintes de bottes encore visibles. Sur un côté de l'ouverture se trouve une courte table pliante en bois sur laquelle reposent plusieurs petits fragments fossiles, une lampe à pétrole et une petite boîte en métal d'allumettes « Lucifer ». La lampe a encore du combustible et s'allume rapidement si la mèche est mise en contact avec une allumette. Autour de la table se trouvent plusieurs bacs et boîtes peu profonds, renversés et poussés sur le côté. Leur contenu, des os fossilisés et des morceaux de roche, tous soigneusement étiquetés, est éparpillé sur le sol.

La main de l'homme se fait beaucoup moins présente si l'on s'éloigne de l'ouverture. Les grottes, de formes irrégulières, s'étendent aléatoirement en de nombreuses directions ; la plupart d'entre elles ne peuvent être atteintes qu'en dynamitant les larges rassemblements de stalactites qui en barrent la route. Le sol de la grotte est plus régulier que les parois ; en réalité, il ne s'agit pas du tout de calcaire mais d'un épais dépôt sédimentaire d'alluvions et de fragments fossiles entraînés d'on ne sait où par l'action d'une rivière désormais disparue. Les dépôts s'accumulent en couches superposées, qui atteignent des hauteurs considérables là où les stalagmites ont perturbé leur avancée. Fréquemment, le passage est ainsi complètement bloqué par ces montagnes de fossiles. C'est indéniable : cet endroit est une caverne aux trésors de paléontologue.

Un test réussi de **Sciences de la terre : géologie**, de **Sciences de la vie : biologie ou botanique** ou de **Sciences de la vie : Paléontologie** permet de dévoiler rapidement l'incroyable variété de ces restes fossiles. Rien que sur les vingt premiers mètres, on pourrait recenser plus de coquilles et d'os de nombreuses périodes, de cycadales du Tertiaire et de fougères arborescentes du Mésozoïque, et plus de spécimens animaux du Crétacé jusqu'à l'Eocène qu'une équipe d'experts ne pourrait espérer inventorier durant des années de travail assidu. Mollusques, crustacés, poissons, amphibiens, reptiles, oiseaux, mammifères primitifs, formes de vies massives ou minuscules, connues ou inconnues, toutes sont représentées au sein de cette extraordinaire réserve fossile. La science moderne n'a rien découvert d'équivalent.

Un léger courant d'air traverse les grottes, se renforçant sensiblement à mesure que l'on s'éloigne de l'entrée. Si l'on ajoute à cela la pureté de l'air dans la caverne, tout porte à croire que ces grottes sont connectées à un réseau qui s'étend sous la surface de l'Antarctique. L'exploration d'un tel labyrinthe pourrait aisément durer des décennies.

Mais pour l'instant, cette exploration n'est pas nécessaire. La piste des fouilles de l'équipe de Lake peut être facilement suivie aux alentours de l'ouverture. De précieuses gangues de sédiments et des fossiles rares ou inconnus ont été détachés et soigneusement mis sur le côté ; des empreintes de bottes marquent distinctement un passage fréquemment emprunté qui remonte le léger courant d'air, en légère pente descendante sur une dizaine de mètres, jusqu'à une zone qui a été profondément excavée. Des traces d'outils sur les parois et le sol indiquent les endroits où de grandes quantités de gangues et de fossiles ont été retirées.

Le résultat est une cavité ovale de six mètres de long et d'environ trois de haut, dont le sol se situe 1,50 mètre plus bas que la première caverne. À son extrémité, un groupe de profondes cavités dans le sédiment porte ce qui peut être identifié en toute certitude comme des empreintes, celles de plusieurs Choses Très Anciennes. De profondes entailles dans la roche des parois et du sol signalent des tentatives d'établir l'âge de ces spécimens grâce au matériau environnant ; mais une inspection, même rapide (aidée d'un test réussi de **Sciences de la vie : Biologie** ou de **Sciences de la terre : géologie**) permet de voir que la gangue sédimentaire contient un enchevêtrement de créatures fossiles originaires d'ères aussi diverses que le Précambrien ou le Cénozoïque, et ne fournit donc aucun indice pour dater les créatures.

Au-delà de cette cavité, des éraflures et des griffures confirment le passage de quelqu'un, mais il n'y a aucune piste ou trace suffisamment valable pour affirmer que l'exploration a été poursuivie. Un test réussi de **Pister** permet de détecter que d'autres personnes sont allées au-delà de la cavité des Choses Très Anciennes. Il est impossible de déterminer où elles se sont aventurées, ni même si elles se sont éloignées de plus de quelques mètres. De discrètes marques similaires montrent que diverses tentatives d'exploration ont été faites depuis l'ouverture de la caverne, mais elles ont évidemment été interrompues lorsque les spécimens de Choses Très Anciennes ont été découverts dans la grande cavité ovale.

S'aventurer dans les cavernes

Depuis la grotte de Lake, un réseau de tunnels s'étend sous la glace dans toutes les directions.

Sa structure alvéolaire, formée par les veines calcaires, suit la piste laissée par une ancienne rivière – la même qui traversait autrefois les quartiers de la Cité les plus proches. Il y a bien longtemps, le plateau de Lake était une plaine inondable verdoyante, longeant les berges d'une mer primordiale. Le lit de la rivière, envasé, pétrifié, puis érodé par le temps et par des éons de sécheresses et d'inondations, est devenu le lieu de rassemblement des innombrables souvenirs de ces années révolues. Dans un rayon de huit à seize kilomètres autour de Camp de Lake et à une profondeur de trois à vingt mètres, les galeries sont environnées de strates de pierres tendres ou fossilifères.

Un examen attentif des espaces vierges de la caverne, par le professeur Willard ou l'un des investigateurs (avec un test de **Géologie** ou **Sciences de la vie : Paléontologie** réussi), indique clairement que cette cavité a été inondée à de nombreuses reprises durant des millions d'années, et que l'eau provenait toujours de l'ouest, au-delà du site d'excavation des Choses Très Anciennes, vers les montagnes Miskatonic.

La légère brise vient elle aussi de cette direction.

La cavité des Choses Très Anciennes

La grande salle ovale où les Choses Très Anciennes ont été retrouvées est un peu plus profondément enterrée dans la colline que la grotte dans laquelle les équipiers de Lake ont pénétré en premier lieu. Cette salle fait environ trois mètres du sol au plafond, ce dernier étant lui-même situé trois mètres sous la surface. Il plonge abruptement à l'extrémité de la pièce.

Si les investigateurs décident de creuser à leur tour dans cette salle, ne vous y opposez pas. Elle existe largement grâce aux efforts entrepris par Lake et son équipe pour en extraire tous les fossiles de Choses Très Anciennes. Avant leur passage, les créatures étaient profondément incrustées dans une gangue de roche sédimentaire, pressées les unes contre les autres dans ce qui est devenu un coin de la petite caverne.

Des excavations supplémentaires en ce lieu n'apportent rien qui puisse aider les investigateurs à comprendre quoi que ce soit sur les créatures. Mais si l'équipe précise spécifiquement au gardien qu'elle creuse vers le haut, dans la partie supérieure des parois ou à travers le plafond, faites-leur réaliser un premier test de **Chance** (50 %).

Si ce test est réussi, les investigateurs découvrent une petite pierre en forme d'étoile, incrustée dans la roche en haut de la paroi opposée de la pièce. Cette pierre est, comme les autres, lisse, dure au toucher, pourvue de cinq branches qui rappellent la tête d'un Ancien, et de plusieurs cavités minuscules sur sa surface convexe, à peine visibles sans loupe. Elle fait six centimètres de diamètre. À la différence des autres pierres, celle-ci n'est pas verdâtre mais d'un gris d'ardoise foncé. Elle est un peu chaude lors de sa découverte et agréable au toucher, même à la température polaire de la caverne. Pour connaître ses caractéristiques, référez-vous à l'encadré « La Pierre de Localisation » page suivante.

Faites-leur ensuite réaliser un second test de **Chance** (50 %). S'il est lui aussi réussi, les investigateurs découvrent un autre objet dans la même zone, vingt-cinq centimètres plus loin dans la roche. C'est un morceau de pierre polie finement découpé, très mince, de teinte

La Pierre de Localisation

Ce petit objet en pierre détecte l'énergie magique. Il se réchauffe en présence du **POU** des êtres vivants et des autres entités du Mythe. Concrètement, il s'élève d'environ un demi-degré Celsius au-dessus de la température ambiante par point de **POU** dans un rayon de trois mètres. Ainsi, un être humain moyen devrait le réchauffer d'environ 5 à 6°C ; un groupe de six investigateurs, rassemblés autour de l'objet pour l'observer, va probablement le sentir chauffer de trente degrés ou plus en moins d'une minute. Si les sources de **POU** quittent le voisinage de la pierre, elle se refroidit à une vitesse normale pour un tel matériau.

En temps qu'outil, la pierre est très utile aux Choses Très Anciennes, dont le toucher est bien plus sensible aux variations de température que le nôtre. Un être humain qui connaît les capacités de l'objet peut, en le tenant dans sa poche, évaluer discrètement le niveau approximatif de **POU** d'une autre personne. Mais pour un investigateur, son utilité principale sera peut-être de pouvoir détecter les menaces magiques invisibles ou les entités du Mythe à proximité, comme les Vampires Stellaires ou même les Grands Anciens qui peuplent les différentes régions de notre monde.

La pierre réagit au **POU**, pas aux Points de Magie. La présence d'une créature ou d'un être humain a le même effet quelle que soit la quantité de sorts que ce dernier a récemment lancés. Par contre, un sort ou une décharge magique pourront provoquer un réchauffement de la pierre s'ils sont accompagnés d'une dépense définitive de points de **POU**.

Étant donné que la pierre réagit au **POU**, elle détecte les manifestations du Dieu Inconnu, comme les Graines ou les Animalcules (voir le Chapitre Seize et « Les Animalcules » dans l'Annexe 8 : Bestiaire pour plus d'informations).


La pierre de la grotte

ambrée et quelque peu vitreuse. Elle n'est pas plus épaisse qu'une coquille d'œuf et laisse facilement passer la lumière, bien qu'elle soit plus translucide que transparente. La forme recourbée de l'objet peut d'ailleurs rappeler celle du petit côté d'un œuf. Le rebord de l'autre côté est irrégulier : ce qui pouvait être la base a visiblement été brisé. Aucun autre fragment de l'objet initial ne pourra être trouvé.

Pour plus d'informations sur cet objet, voir « L'ampoule minérale » ci-contre.

Sonder les profondeurs des cavernes

La majeure partie du réseau de cavernes au nord, au sud et à l'est du Camp de Lake est inaccessible, en raison de l'accumulation de dépôts sédimentaires et d'épaisses stalactites. Vers l'ouest, remonter le lit de la rivière disparue en direction de l'origine du courant d'air est néanmoins possible, mais difficile. Cet itinéraire pourrait s'étendre sur des centaines de kilomètres, et requérir des semaines voire des mois de marche, sans carte ni autre moyen pour s'orienter. Des explorateurs désespérés ou déterminés pourraient suivre le réseau de cavernes jusque sous la chaîne Miskatonic ou la Cité, ou jusqu'aux profonds tunnels antédiluviens qui rejoignent les torrides conduits thermiques menant au Piège Divin. Le gardien est libre de prolonger les explorations des investigateurs aussi loin qu'il le désire, mais ceux-ci ne trouveront rien de bien intéressant à part des tunnels vides, des précipices et des fissures infranchissables, et une infinie et déroutante obscurité.

De plus, ces spéléologues présomptueux se perdront ou se tueront probablement bien avant de parvenir à une quelconque destination. Ces tunnels sont en effet fréquemment infranchissables ou dangereux ; ils suivent des crêtes et des falaises abruptes, ou franchissent des précipices aux ténèbres impénétrables et à la profondeur incommensurable. Et si les galeries supérieures sont relativement sûres, les cavernes et couloirs inférieurs sont peuplés d'horreurs innommables venant de contrées aveugles, en plus des Shoggoths et des Animalcules décrits plus loin.

Si les investigateurs décident d'explorer les cavernes en profondeur, le gardien devrait se référer à la Table d'exploration de la rivière souterraine, page 213. Le groupe d'exploration doit emmener avec lui des provisions pour un voyage qui durera de nombreux jours, voire des semaines, sans lumière, sans nourriture, et peut-être sans eau. Le groupe se heurtera à des culs-de-sac, des gouffres, des pentes abruptes, ascendantes ou descendantes, des tunnels et des puits étriqués, des virages et des lacets déconcertants. Les boussoles ne sont d'aucune utilité. Les seuls guides à disposition sont les subtiles indications sédimentaires laissées sur les parois par les anciennes rivières, la brise légère mais omniprésente, et les traces et lumières des explorateurs eux-mêmes.

Note au gardien : *les investigateurs à la recherche de signes qui confirmeraient que les Choses se sont repliées sous terre après avoir massacré Lake et ses hommes doivent fouiller de nombreux tunnels et passages différents, dans des conditions difficiles. Ils doivent réussir un total de trois tests de Pister pour réaliser avec certitude que les Choses, de par leur taille, n'ont pu emprunter aucun des chemins.*

Les premiers jours

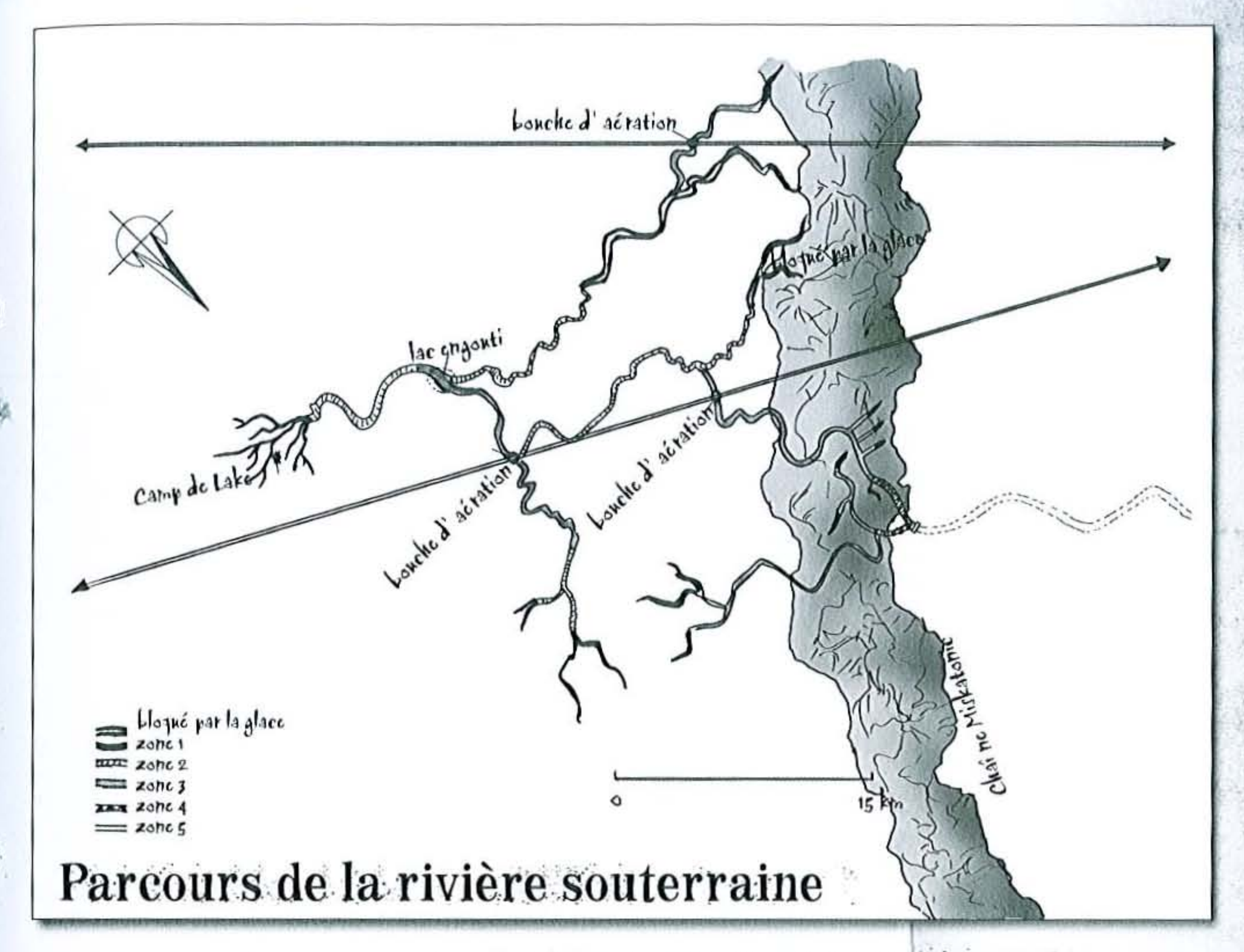
Durant les trente premiers kilomètres, les explorateurs se frayent un chemin à travers un dense réseau de cavernes alluviales (voir la description de la Zone 1 dans la « Table d'exploration de la rivière souterraine »). Le chemin descend vers l'ouest, jusqu'à ce que les agrégats fossilifères et les stalactites cèdent la place à un terrain dégagé (bien qu'encore accidenté). La progression est lente, moins de 500 mètres par heure, car le groupe doit fréquemment rebrousser chemin ou se glisser dans d'étroits interstices. L'explorateur avec le plus haut score en **Athlétisme** doit réussir un test une fois toutes les quatre heures ; un échec indique une chute ou tout autre accident pour un membre du groupe. L'un des explorateurs doit réussir chaque jour un test de **Pister** ou d'**Orientation** ; un échec indique que le groupe s'est perdu.

Il faut environ une semaine pour traverser cette région et pénétrer dans les tunnels plus dégagés. Aucune rencontre d'aucune sorte ne se produit dans les premières cavernes, si l'on excepte les fossiles.

Une fois sorti de la proximité immédiate du Camp de Lake, la voie devient plus praticable, mais le chemin est long. L'origine de la brise se trouve à 200 kilomètres de là ; la Cité et la Mer Engloutie à 500 ou plus. Les impasses et les détours trompeurs allongent la distance d'autant.

Si le groupe persévère et ne se perd pas en chemin, les 120 kilomètres qui suivent leur réservent d'innombrables défis et découvertes (voir la description de la Zone 2 dans la « Table d'exploration de la rivière souterraine »). Au fur à mesure de la descente, les parois s'espacent, mais le sol inégal et glissant est toujours source de danger. Les amas de fossiles agglomérés ont disparu, mais les strates de l'histoire terrestre sont encore visibles sur les parois.

Le groupe peut avancer à bonne allure, un ou deux kilomètres par heure, mais doit pren-



dre toutes les précautions d'usage en alpinisme. Comme précédemment, il doit réussir des tests d'**Athlétisme** toutes les quatre heures de déplacement, et un test de **Pister** ou d'**Orientation** pour trouver son chemin.

Le lac englouti

À 150 kilomètres du Camp de Lake (un voyage de deux à trois semaines, sauf contretemps), la voie en pente douce est encore plus aisée d'accès, l'air se réchauffe et les parois s'écartent (voir la description de la Zone 3 : profondeurs). Le test d'**Athlétisme** n'est plus requis que toutes les huit heures, mais le test de **Pister** ou d'**Orientation** est toujours quotidien. Sur les murs à présent humides, poussent des champignons en formes de tiges et de cônes, pâles et d'aspect nocif, qui dégagent une âcre puanteur s'ils sont tranchés. L'écho de légers clapotis et de bruissements se fait parfois entendre, comme si de petits animaux se mouvaient furtivement dans l'obscurité. Aucun n'est visible… pour l'instant.

Les champignons ne sont pas vénéneux. Ils sont même comestibles, mais leur texture pâle et gluante est extrêmement rebutante, et ils ont une faible valeur nutritive.

Vingt kilomètres après l'apparition des premiers champignons, le passage s'ouvre sur une grande étendue d'eau, calme et noire. Ce lac souterrain fait quelques centaines de mètres de large sur presque dix kilomètres de long. Il y a généralement moins de deux mètres d'eau, excepté quelques trous d'eau et gouffres plongeant à des profondeurs impossibles à mesurer. D'épaisses masses de champignons s'agglutinent sur les rivages. L'air est imprégné d'une légère odeur nauséabonde, proche de celle de la chair en décomposition.

Il n'y a aucun chemin au sec sur les côtés ; le groupe doit entrer dans l'eau et traverser à gué. Le fond du lac est généralement peu profond, lisse et un peu glissant. Il est aisément traversable, pour peu que les explorateurs soient prudents et sondent leur itinéraire. Chaque membre du groupe doit réussir un test de **Volonté** pour éviter de glisser dans un trou d'eau plus profond, ce qui n'est pas si dangereux en soi.

Néanmoins, entrer dans l'eau attire l'attention de ses habitants.

Le lac englouti abrite des formes de vie étranges et mystérieuses, comme aucun des explorateurs n'en a vues avant. Le gardien devrait effectuer un test sous 20% ou moins pour chaque jour que le groupe passe dans cette région, et sous 60% ou moins pour chaque heure que le groupe passe dans l'eau. En cas de réussite, le groupe rencontre un représentant de la faune locale : poisson aveugle, tapis d'algues, phasme ou proto-créature (voir le l'Annexe 8 : Bestiaire pour la description de chacun de ces animaux). Gardez à l'esprit que ces face à faces, qui vont entraîner

L'ampoule minérale

Il s'agit d'un fragment d'une lanterne « vivante » utilisée par les Choses Très Anciennes. Le reste de l'objet, ainsi que son occupant, a depuis longtemps disparu. Les investigateurs qui ont lu le document de Pym dans son intégralité peuvent (grâce à un test d'**Intuition** réussi) remarquer la ressemblance entre la forme de cette ampoule et celle des extrémités des lampes « vivantes » utilisées par les poursuivants du jeune homme dans les derniers chapitres de son récit.

Maladies et infections du lac englouti

Les formes de vie peuplant le lac se sont développées sans aucune forme de contact avec le monde de la surface durant des millions d'années. C'est aussi le cas des maladies et des micro-organismes qui se logent dans leur organisme. Les explorateurs qui se blessent dans l'eau, s'y font mordre par des prédateurs, ou y entrent avec des plaies ouvertes ou des éraflures, risquent d'être atteints d'une infection ou d'une maladie. Les méthodes de prévention ordinaires sont efficaces. Mais en l'absence de celles-ci, les humains n'ont aucune résistance à ces formes de contagions inconnues. Le gardien devrait lancer secrètement l'**Endurance** - 20 % (ou moins) du personnage concerné. En cas de réussite, la victime contracte l'un des maux suivants, à la discrétion du gardien.

Il n'existe aucun traitement médical connu pour ces maladies.

Putréfaction des chairs

Cette infection, causée par des formes de proto-vie microbiennes, s'étend rapidement dans le corps. Comme la gangrène, elle dévore les tissus mous de la victime, en partant de la blessure. La chair devient gris foncé et commence à suinter ; un ou deux jours plus tard, la chair infectée se désagrège en libérant des épanchements gluants et hautement contagieux. La victime meurt six à dix jours plus tard, après avoir vu son corps se faire dévorer vivant.

Symptômes : Rougeurs et boursouflures visibles en l'espace d'une heure. Assombrissement et suintement de la chair en l'espace de quatre heures.

Dégâts : 1 Point de Vie par jour, s'étend depuis la zone infectée.

Spécial : Amputer ou cautériser la zone infectée est efficace seulement au cours des deux premiers jours. Après cela, l'infection a gagné le corps entier.

Note : Le suintement et le dépôt infectieux sont très contagieux. Quiconque touche l'un d'entre eux sans protection, même en n'ayant aucune plaie, doit faire un test sous son **Endurance** - 20 % ou moins pour éviter d'être contaminé.

Enracinement

Cette infection est causée par l'intrusion de spores des tapis d'algues dans une plaie ouverte. La victime a un accès de fièvre modérée deux ou trois jours après l'infection, accompagné de démangeaisons et d'un affaiblissement général. La douleur et la fatigue augmentent chaque jour ; en général, la victime ne peut plus se déplacer ni se nourrir après le cinquième jour, et tombe dans l'inconscience au sixième. Huit à dix jours après l'infection, des pédicules garnis de spores commencent à sortir de la peau, aux endroits humides et fragiles, dont les yeux, la bouche et l'intérieur des poumons. L'inhalation de ces spores peut infecter de nouvelles victimes. En l'espace de 21 jours, le corps entier est ingéré par le tapis d'algues, qui part alors en quête d'une autre source d'alimentation.

Symptômes : Fièvre, affaiblissement général, peau qui démange, deux à trois jours après l'infection.

Dégâts : 1D3 - 1 points de **CON** par jour, à partir du second jour.

Spécial : Amputer ou cautériser la zone infectée est efficace seulement au cours des premières 24 heures. Après cela, l'infection a gagné le corps entier.

Note : La seule protection efficace contre le tapis d'algues est, paradoxalement, une très forte fièvre et des doses massives d'alcool dans le corps. Rendre la victime ivre morte et/ou augmenter sa température corporelle au-dessus de 40°C durant plusieurs heures au cours des trois ou quatre premiers jours lui permet d'effectuer un autre test sous son **Endurance** -20 % (à son niveau altéré) pour récupérer.

Parasites

Cette infection est causée par l'ingestion de poissons locaux sans cuisson appropriée, ou par l'intrusion de formes de proto-vie parasites dans l'organisme, à travers l'eau ou des plaies ouvertes. Les parasites s'alimentent et se développent dans cet environnement riche et nouveau, jusqu'à devenir des vers semblables à ceux qu'hébergent les poissons aveugles.

Les symptômes sont différents suivant que le parasite ait été ingurgité ou attrapé à travers une blessure. Ces dernières gonflent énormément, deviennent chaudes, irritées, et douloureuses au toucher. Au bout d'un jour, on peut voir quelque chose bouger sous la peau. Ouvrir la plaie révèle un nid de petites sangsues, semblables à des asticots, en plein festin. Elles peuvent être retirées au couteau, et ne poseront alors plus problème.

Les plus jeunes parasites peuvent être avalés, et s'attachent alors aux tissus de l'hôte, s'y nourrissent et s'y développent pendant des mois. La victime peut finir par mourir d'hémorragie interne ou de malnutrition.

Symptômes : Douleurs d'estomac, nausées, saignements rectaux, dix à quinze jours après l'infection.

Dégâts : 1D2 - 1 points de **CON** par mois suivant l'infection.

Spécial : Les jeunes parasites font moins de cinq millimètres de long, mais sont mobiles. À partir d'un mois après l'infection, ils peuvent remonter dans la gorge et la bouche de la victime, à la recherche de nourriture, ou apparaître dans ses matières fécales. Ce dernier cas peut aussi concerner des spécimens adultes, jusqu'à quatre centimètres de long, qui partiront alors rapidement en rampant.

bruit et éclaboussures, attireront d'autres créatures affamées. Une rencontre peut donc en entraîner beaucoup d'autres.

Une fois le lac traversé, le groupe doit décider de la direction à prendre.

Il y a deux chemins : l'un part vers le nord, et l'autre plus vers l'ouest. La brise vient du nord. Le tunnel en direction de l'ouest grimpe doucement pendant une centaine de kilomètres avant d'être interrompu par une paroi de glace infranchissable.

Le passage en direction du nord continue pendant soixante kilomètres, puis tourne brusquement vers l'ouest, le long d'une paroi abrupte, noire et luisante. L'air est étonnamment chaud et transporte une odeur de métal. La brise est plus forte ; elle provient du sommet de cet escarpement à pic. Pour trouver l'origine du vent, les explorateurs doivent l'escalader. Trente mètres plus haut, ils découvrent qu'un tunnel circulaire, de cinq mètres de large, plonge dans la paroi. Il est bien trop régulier pour être naturel.

Le conduit thermique

Le tunnel mène à une ancienne bouche d'aération, construite par les Choses Très Anciennes aux temps primordiaux pour accéder aux conduits thermiques du Piège Divin.

Les explorateurs suivant ce tunnel horizontal pendant vingt mètres trouvent à son extrémité un trou rond de cinq mètres de diamètre, dépourvu d'aspérités ou d'échelle, plongeant droit dans les ténèbres. C'est de là que proviennent la brise et l'odeur métallique.

Le puits de la bouche d'aération descend sans interruption sur presque 800 mètres. Des millions d'années de mouvements de roche l'ont quelque peu effrité et dévié de sa trajectoire originelle, rendant sa descente envisageable pour des explorateurs expérimentés et téméraires. Survivre à cette séance de varappe requiert deux tests d'**Athlétisme** réussis. Quiconque échoue fait une chute mortelle dans l'obscurité la plus totale.

La descente est longue et difficile. De la pierre noire et luisante, finement polie par un procédé inconnu, entoure les explorateurs de toute part. Un vent sec et chaud souffle continuellement depuis les profondeurs.

Les parois du puits s'écartent sur les dix derniers mètres ; les explorateurs doivent descendre en rappel ou se laisser tomber sur un sol d'onyx lisse d'une pièce à cinq côtés. L'air est à température corporelle ; il dessèche la peau (pour de longs voyages à travers ces régions, voir la description de la Zone 5).

Pièce n°1 : C'est la pièce dans laquelle atterrissent les explorateurs. Elle est pentagonale et fait quinze mètres de bout en bout. Trois des côtés sont des murs de la même pierre sombre. Les deux autres s'ouvrent sur une sorte de canal de dix mètres de profondeur, qui s'étend hors de vue de chaque côté du seuil. Le canal est traversé par une arche en pente

Itinéraire du tunnel

5000
4000
Cité
3000
Camp de Lake
Mer Englontie
lac englouti
bouche d'aération
1000
conduit thermique
0

douce, qui tient lieu de pont et aboutit à un rebord de taille similaire (la Pièce n°2), de l'autre côté du canal.
La partie basse du canal est occupée par un épais tuyau de pierre grise reluisante, de vingt mètres de diamètre. La chaleur émane de ce tuyau comme d'une fournaise.

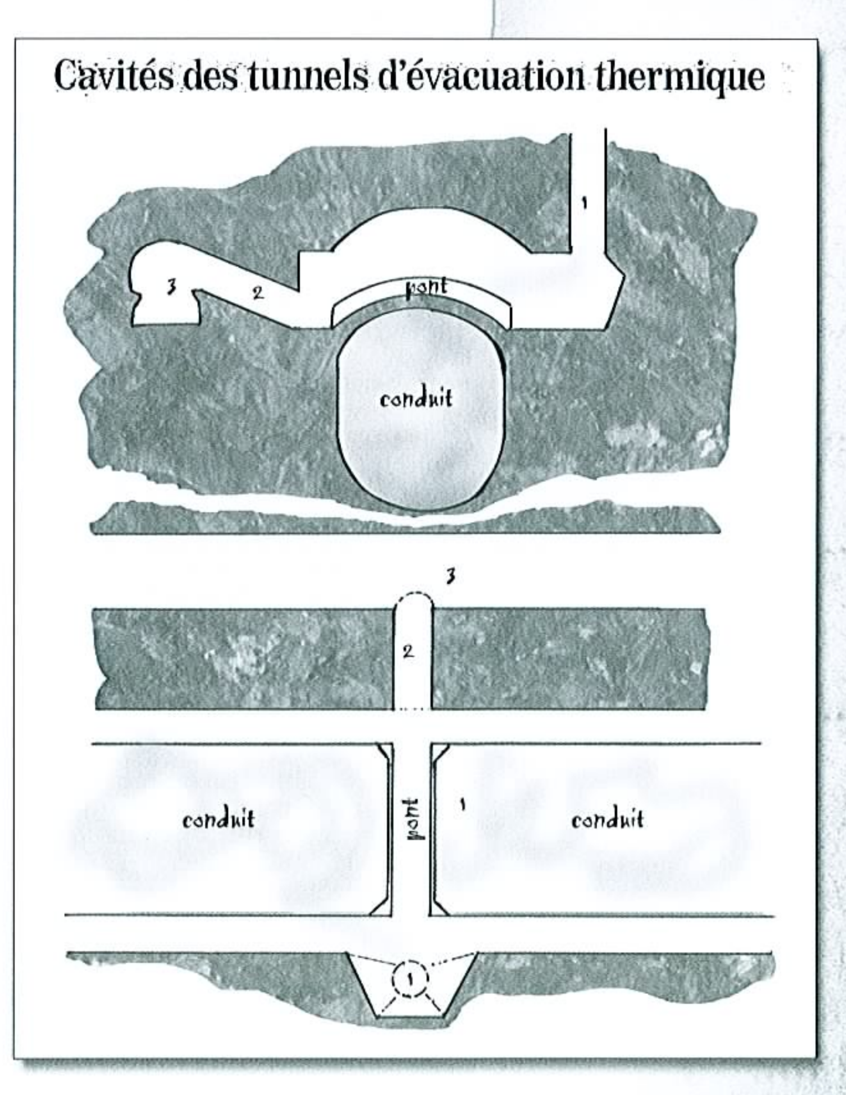
Le pont : Constitué de lourdes pierres sombres, il mesure 25 mètres de long sur 5 de large et s'incurve légèrement au-dessus du canal. Il ne porte aucune marque ou rampe auxquelles s'accrocher. Dix mètres plus haut, le plafond de la cavité forme une arche qui suit la courbe du pont.
Les explorateurs qui éclairent le tuyau et l'examinent plus attentivement remarquent une seule anomalie : un morceau d'une substance noire et brillante semblable à du goudron, collée à un côté du tuyau, non loin du pont.

Pièce n°2 : De l'autre côté du canal, le pont arrive à un rebord de cinq mètres de long. Une arcade pentagonale marque le début d'une pente escarpée qui monte dans les ténèbres. Il n'y a toujours aucune marque sur les murs de pierre polie, mais des arrêtes à peine visibles strient le sol en diagonale, comme pour faciliter la montée. Elles sont érodées en de nombreux endroits, peut-être par d'innombrables allées et venues le long de ce tunnel.

Pièce n°3 : Au sommet de la rampe, une nouvelle arcade pentagonale débouche sur un autre tunnel, plus petit, qui s'étend lui aussi à droite et à gauche, à perte de vue. Sous l'arcade, le sol du tunnel est légèrement concave, d'une manière qui fait penser à une voie ferrée souterraine, bien que le sol soit uniforme et dépourvu de rails. Seule une rainure court le long de la paroi opposée, à hauteur de ceinture.

Note au gardien : *ceci est une station du système de transport souterrain des Choses Très Anciennes, décrit dans les chapitres manquants des Aventures de Pym. Dans l'une des directions,*

Cavités des tunnels d'évacuation thermique



Lanterne en verre des Choses Très Anciennes

Cette lampe ancienne était utilisée par les Choses Très Anciennes pour éclairer leur route dans les tunnels. Elle est faite d'un morceau de pierre plat et poli à cinq côtés, de vingt centimètres de large sur deux d'épaisseur, sous lequel un réceptacle de verre à cinq côtés est attaché. Ce dernier mesure environ vingt centimètres et se termine en pointe. Un anneau de pierre de six centimètres de diamètre surmonte le tout et sert à accrocher la lampe. L'ensemble pèse 3,5 kilos.

Le réceptacle de verre semble contenir une sorte de vapeur dense ou de liquide opaque, qui remue quand on bouge la lampe. Il n'y a aucun moyen apparent d'ouvrir le réceptacle ou d'en vider le liquide.

Quiconque touche le réceptacle en verre (et non les pièces en pierre) à mains nues perd immédiatement un Point de Magie, dans une sensation de douloureux déchirement. Cette énergie est absorbée par la lampe et fait bouillir le liquide, qui émet alors une vive lumière d'un vert pâle et écœurant. La lampe reste allumée durant quatre heures grâce à cette « charge », puis s'éteint brusquement et doit être rallumée. Au choix du gardien, la sensation accompagnant la perte du Point de Magie entraîne ou non une perte de 0/1 **SAN**, de même que le fait de voir la lampe s'allumer pour la première fois.

Note au gardien : *La vapeur contenue dans la lampe est en fait une forme de proto-vie. Sombre, elle sommeille ; allumée, elle est consciente et mobile. Si la lanterne vient à se briser une fois activée, la créature s'échappe. Elle se précipite sur tout être vivant pourvu de POU et dévore son énergie magique, gagnant par là même en clarté. Consommer toute l'énergie d'un être humain ne lui prend que quelques secondes ; puis elle explose dans un déferlement de lumière et de chaleur, avant de se consumer elle-même et de disparaître. Il est probable que les spectateurs proches pris dans l'explosion soient aussi drainés de leur énergie magique.*

le tunnel monte en pente douce durant 700 kilomètres, et s'achève près du Piège Divin. Le seul obstacle est une brèche difficile à passer, à 80 kilomètres de la station, là où le tunnel s'est effondré. Dans l'autre direction, il se poursuit sans interruption jusqu'à une cité sous-marine, sur les rivages de la mer de Ross. Deux ou trois autres stations similaires jalonnent le tunnel dans chaque direction, mais elles ne contiennent rien d'utile aux explorateurs.

Le seul autre détail marquant dans la pièce est un étrange objet en verre, accroché à un crochet de pierre à côté de l'arcade. Il est décrit ci-contre.

Le conduit : À l'aide de cordes, les investigateurs peuvent sans risque descendre depuis le pont sur le tuyau, et revenir. Le sommet du tuyau se trouve cinq mètres sous l'arche du pont. Le tuyau est très chaud (plus de 120°C.), assez pour bouillir de l'eau. Il repose sur une série de berceaux en pierre, placés tous les 40 mètres environ, à perte de vue dans chaque direction.

Si un explorateur souhaite examiner la tache noire sur le tuyau, référez-vous à la description des Animalcules dans l'Annexe 8 : Bestiaire. Cette masse goudronneuse est en effet un Animalcule de **TAI** 1, somnolent et repu d'avoir bu toute cette chaleur. Si l'explorateur essaie de le détacher du tuyau, il s'éveille et s'intéresse à ces nouvelles sources de chaleur.

Des Animalcules similaires, endormis ou en mouvement, peuvent apparaître ici et là sous le tuyau. Tous ceux qui n'y sont pas agrippés représentent un danger pour des humains ou autres êtres vivants.

La fin du voyage

Si les explorateurs continuent leur chemin sans entrer dans la bouche d'aération, ils remarquent que le vent est maintenant dans leur dos. Quelques kilomètres plus loin, ils arrivent à un nouvel embranchement : une route se dirige vers l'ouest et une autre vers le nord. Cette fois, il n'y a aucun indice sur le chemin à emprunter ; l'air souffle de manière identique dans les deux tunnels.

La branche septentrionale remonte durant 150 kilomètres, traversant des tunnels de Zone 2 puis de Zone 1. La sortie, encombrée par des éboulements et de la glace, est percée dans les contreforts des montagnes Miskatonic, à plus de 200 kilomètres du Camp de Lake.

La branche occidentale, elle aussi en pente ascendante, traverse des cavités de Zone 2 pendant 150 kilomètres, avant de se séparer à nouveau en deux chemins, vers le nord et vers l'ouest. Vers l'ouest, la route continue de monter, mais le vent n'y circule plus. Bloquée par la glace 50 kilomètres plus loin, elle s'achève en cul-de-sac.

Si les explorateurs choisissent à nouveau le nord, la pente s'accentue. Ils arrivent à une seconde bouche d'aération, identique à la première, vingt kilomètres après l'embranchement.

Après cela, le terrain s'aplanit et redevient humide (Zone 3). Les champignons flasques réapparaissent, et même quelques petits animaux. Les explorateurs doivent supporter cet environnement de plus en plus moite et brumeux pendant encore 120 kilomètres, avant d'arriver à des cavernes transformées en tunnels artificiels, à présent gondolés et disloqués par le passage du temps.

Pour les derniers kilomètres de leur odyssée souterraine, les explorateurs sont entourés de pièces d'architecture antédiluviennes. Les fossiles ont disparu ; à la place, les scientifiques à la fois terrifiés et admiratifs marchent dans des couloirs aux proportions titanesques, sur des murs et des digues écroulés, et à travers d'anciens barrages. Un test réussi de **Métier : mécanique** informe un explorateur que ces travaux étaient jadis destinés à barrer et rediriger un fleuve d'une taille et d'une force considérables. L'âge de l'ouvrage est extraordinairement ancien, et son architecture bizarre, mais il est indubitable qu'autrefois, en des temps immémoriaux, une puissante civilisation a livré ici une guerre contre la nature, et a été vaincue.

Ici et là, gravées autour de portes submergées de champignons ou dans les pierres de murs érodés, les explorateurs découvrent des bandes de pointillés qui s'apparentent clairement à un système d'écriture. L'étrangeté et l'inhumanité de leur exécution, ainsi que l'omniprésence des structures à cinq côtés qui en sont ornées, devraient donner aux investigateurs des rêves agités.

Enfin, la sortie est proche. Des brèches et des tunnels plus étroits mènent aux niveaux supérieurs, de plus en plus froids, jusqu'à atteindre la lumière du jour, dans l'un des bas contreforts entourant la Cité. Si les explorateurs ignorent ces passages ascendants et continuent à suivre les voies plus larges menant à la Zone 4, ils entrent dans le royaume de la Mer Engloutie, et des impitoyables Shoggoths. Dans les deux cas, le gardien doit passer au Chapitre Dix, Par-delà les Montagnes.



Table d'exploration de la rivière souterraine

Zone 1 : grottes superficielles
Ce sont des cavités semblables à la « grotte aux trésors » de Lake, situées sous la glace, près de la surface. La température est la même qu'à l'extérieur. Il est difficile de circuler dans ces grottes, à cause d'obstacles fréquents qui bloquent ou rétrécissent le passage. Ce sont les seuls dangers présents.

Zone 2 : cavernes inférieures
Ces cavités plus profondes sont souvent obstruées ou difficiles à traverser, et peuvent requérir d'escalader des parois escarpées, ascendantes ou descendantes. La progression est lente et dangereuse, bien que plus rapide que dans les grottes superficielles. Il fait de cinq à vingt degrés de plus qu'à la surface, selon la profondeur. L'air est sec ; ces cavernes sont exemptes d'eau et de glace. Les principaux dangers sont les éboulis de rochers, les surfaces abruptes et glissantes, et les précipices inattendus et difficiles à franchir.

Zone 3 : profondeurs
Ces cavités sont plus aisées à traverser, plus larges, et souvent érodées par l'eau. La température varie entre 0 et 10°C. L'air est humide, et le brouillard fréquent dans les plus fraîches régions. C'est ici qu'apparaissent les premiers signes de vie souterraine : moisissures, champignons, des formes de proto-vie, ainsi qu'un occasionnel poisson aveugle ou pingouin. Des Shoggoths en patrouille peuvent être rencontrés aux abords de la Cité. Les principaux dangers de cette région proviennent de la faune locale et des proto-créatures ; certaines sont affamées et les infections peuvent provoquer des maladies inconnues de l'homme.

Zone 4 : Mer Engloutie
Les tunnels proches des voies d'eau de la Mer Engloutie sont en général plats et faciles à explorer. La température, agréable, varie entre 5 et 25°C. Humides, souvent brumeuses, les caves ont des parois moites et glissantes et des sols très érodés, seulement interrompus par de ponctuels éboulements, fossés et pentes abruptes. Ces régions regorgent de vie, sous différentes formes : depuis différentes espèces de poissons, de bêtes et de proto-vie, jusqu'aux Larves d'Ubbo-Sathla et aux Shoggoths, qui règnent sur ces territoires. Tous les Animalcules présents dans cette région sont grands, sessiles et très dangereux. La faune locale les évite. Une contrariété inattendue dans cette zone provient de l'odeur ambiante, organique et étouffante.

Zone 5 : tunnels thermiques
Les abîmes proches des conduits thermiques du Piège Divin sont très chauds et n'ont que quelques chemins empruntables, ponctués d'escarpements à pic. Il n'y a aucune vie ici, mis à part les champignons en forme de cônes et les Animalcules, petits, rapides et redoutables.

Zone	Nom	Prof. en m	Temp. en °C.	Description	Progression	Tests	Rencontres
1	Grottes superficielles	<20	surface	Neige et glace en abondance	Difficile, obstructions fréquentes < 0,5 km/h	**1 Athlétisme** / 4 heures, **1 Pister** / jour	aucune
2	Cavernes inférieures	20-100	Surface +5 à 10	Sec et exempt de glace	Moyenne, terrain accidenté 1 à 2 km/h	**1 Athlétisme** / 4 heures, **1 Pister** / jour	aucune
3	Profondeurs	100-500	0 à 10	Présence d'eau	Moyenne, ravins dangereux 1 à 2 km/h	**1 Athlétisme** / 8 heures, **1 Pister** / jour	20% / jour
4	Mer Engloutie	100-1000	5 à 25	Humide, souvent brumeux	Aisée, ravins occasionnels 2 à 3 km/h	**1 Athlétisme** / jour, **1 Pister** / jour	40% / jour
5	Tunnels thermiques	500-2000	30 à 50	Torride, parfois humide	Moyenne, peu de surfaces sûres 1 à 2 km/h	**1 Athlétisme** / 4 heures	20% / 4 heures



Chronologie du Chapitre Huit

27 novembre – Les deux expéditions rejoignent le Camp de Lake ensemble et par les airs, décollant en début d'après-midi et atterrissant en début de soirée. Les habitations sont installées, puis Moore demande aux investigateurs d'explorer le site.

28 novembre – Moore et les investigateurs ouvrent un monticule de neige, y trouvent une Chose Très Ancienne et la dissèquent dans l'après-midi. Starkweather annonce qu'il va escalader le mont Nansen. Les deux tiers de la foreuse mise au point par Pabodie arrivent par avion. Durant la soirée, les investigateurs ont la possibilité de surprendre l'ultime négociation radiophonique entre Lexington et l'E.B.F.

29 novembre – Le campement est achevé. Une autre Chose Très Ancienne est déterrée et examinée. La foreuse de Pabodie est assemblée et commence à creuser dans le site d'excavation de Lake. Les investigateurs devraient mettre au jour au moins l'un des sites dignes d'intérêt laissés par l'expédition Miskatonic.

30 novembre – L'équipe de forage parvient à ouvrir la grotte de Lake tôt dans la matinée. Le reste de la journée, les équipes surexcitées explorent les souterrains et leurs richesses géologiques. Toujours plus d'hommes, de chiens et de matériel arrivent au camp. Moore essaie de contacter Pabodie aux États-Unis, mais celui-ci refuse de lui parler.

Chapitre 9 :
L'équilibre des forces

1er - 3 Décembre 1933

Où une troisième équipe arrive au Camp de Lake, la vérité sur l'expédition Miskatonic est révélée et les investigateurs se mettent en route vers la Cité.

Le bruit fut inattendu. Grave, rauque, il figea l'air et perturba les chiens. Il semblait venir de plusieurs directions à la fois. Les hommes dans la grotte de Lake scrutèrent le ciel depuis leur trou. Ceux que le bruit avait réveillés hasardèrent un œil hors de leurs tentes.
Le monde s'emplit d'un vrombissement de moteurs.
Griffith et Cartier se dévisagèrent mutuellement, puis contemplèrent le ciel, tandis que trois énormes trimoteurs passaient en hurlant au-dessus de leurs têtes en amorçant une descente. Ils arboraient un svastika noir entouré de rouge à chaque aile.
« Mon Dieu ! » jura Griffith, incrédule. « Tim, cours réveiller le professeur Moore. Les Allemands sont là ! »

En quelques mots

Le but de ce chapitre est double : réunir tous les protagonistes, et laisser aux investigateurs une chance de lire et de comprendre le manuscrit volé de Dyer, le *Texte Dyer*.

Une équipe de l'expédition Barsmeier-Falken arrive au Camp de Lake, et met à mal l'entente précaire qui régnait entre les deux expéditions américaines. L'E.B.F. est bien équipée, bien organisée, et a ses propres objectifs. Lexington et Moore recherchent tous les deux les bonnes grâces des nouveaux venus, bien que méfiance et réticences soient toujours de mise.

Ces nouveaux explorateurs, dirigés par le docteur Johann Meyer, viennent pour observer les fouilles du Camp, y participer, et négocier la traversée des montagnes Miskatonic avec Acacia Lexington. Meyer et Rilke, son biologiste, ont aussi pour mission de déterminer si les créatures du Camp de Lake sont bien celles décrites dans le *Texte Dyer* et dans les *Aventures de Pym*, et d'examiner tout ce qui a trait à ces deux ouvrages.

Durant son deuxième jour au camp, le docteur Meyer s'entretient avec Moore en aparté et lui remet le manuscrit de Dyer. Moore le lit puis, au cours d'une réunion impromptue, le confie aux investigateurs, afin de convenir de ce qui doit être fait de ces informations. Doivent-elles être prises au sérieux ?

En fin de compte, le seul moyen d'authentifier les affirmations de Dyer est de se rendre dans la Cité qui se trouve sur le haut plateau au-delà des montagnes Miskatonic. La suite de ce chapitre est consacrée aux préparatifs des avions des expéditions, sur le point de prendre leur envol vers l'inconnu.

Le retour de James Starkweather du mont Nansen, au matin du 4 décembre, en décalage complet avec cette atmosphère paroxysmique, tient quasiment du comique. À l'ombre des montagnes, à l'aune des révélations de Dyer, sa constante rivalité avec Acacia Lexington et les Allemands semble terriblement déplacée. Néanmoins, Starkweather est là quand les trois avions décollent enfin vers le haut col qui traverse les Montagnes Hallucinées.

L'arrivée des Junkers

Le 1er décembre 1933, aux environs de 4 h 30, plus d'une heure avant le petit-déjeuner, l'expédition Barsmeier-Falken arrive au Camp de Lake. Les seules personnes éveillées à cette heure sont une équipe du campement de Moore, occupée à préparer le repas, et quelques scientifiques s'affairant dans la caverne aux trésors.



Trois grands trimoteurs Junkers survolent le camp à basse altitude (le premier volant particulièrement bas), puis effectuent une boucle afin d'atterrir. Ils portent en évidence des matricules allemands (*D-BFEA, D-BFEB* et *D-BFEC*), des svastikas, et l'inscription « Barsm. Falken Exp. » sur leur nez. Les investigateurs encore endormis sont réveillés par le rugissement inopiné sur un test de **Volonté** ou d'**Écouter**. Le bruit est grave et rauque, bien loin du bourdonnement des moteurs des Boeing ou du *Belle*.

Dans tout le campement, des explorateurs enfilent des vêtements chauds, jettent un œil hors de leurs tentes et scrutent le ciel à la recherche de la source du bruit. Les investigateurs réussissant des tests d'**Orientation** comprennent que les Allemands ont fait route depuis le sud : ils ont survolé le pôle pour arriver jusqu'ici.

Les trimoteurs touchent le sol en soulevant des tourbillons de neige et glissent jusqu'au camp sur leurs skis. Le lourd grondement de leurs moteurs en étoile s'éteint, puis l'un des pilotes salue de la main depuis la fenêtre ouverte de son cockpit. Les explorateurs accourent vers les avions tandis que des hommes vêtus de blousons d'aviateurs en cuir épais font basculer à terre les panneaux d'accès. On peut entendre des chiens de traîneau aboyer à bord de l'appareil *D-BFEB*.

Le professeur Moore et Miss Lexington, habillés en toute hâte, pressent le pas pour accueillir les Allemands. Lexington semble impatiente de rencontrer les nouveaux venus ; Moore est plus hésitant. Une petite foule se rassemble près des avions dont descendent quatorze hommes, chaudement encapuchonnés dans des parkas sombres et identiques. S'ensuit un brouhaha inintelligible lorsque les deux groupes se rejoignent : anglais, allemand, mauvais anglais, mauvais allemand et d'autres langues se télescopent dans l'air calme et glacial.

Un homme âgé, mince et barbu, identifié comme étant le docteur Johann Meyer, se présente en tant que chef du groupe, dans un anglais presque parfait. Après une minute ou deux, il remonte à une échelle et, debout dans l'embrasure de l'un des avions, entame une courte allocution.

« Je vous remercie pour cet accueil chaleureux, et j'espère que nos expéditions tireront mutuellement bénéfice de nos talents scientifiques partagés. Je vous transmets les salutations des dirigeants de mon expédition ainsi que leurs compliments pour la persévérance dont vous avez fait preuve à chaque difficulté. S'il y a quoi que ce soit que nous puissions faire pour vous aider, n'hésitez pas à vous rapprocher du docteur professeur Uhr ou de moi-même pour exposer vos besoins. Notre force de travail, nos provisions et notre équipement sont à votre disposition, dans les limites du raisonnable, cela va sans dire. Encore une fois, merci pour votre hospitalité, félicitations pour vos succès et tous mes vœux pour qu'ils soient suivis de bien d'autres. »

Il répond alors aux questions des explorateurs américains, avec les aboiements de chiens en guise de fond sonore. Il est sûr de lui et parle sans hésitation.

Questions et réponses

Voici quelques-unes des questions les plus à même d'être posées par les hommes et les femmes du Camp de Lake au cours de cette première rencontre, suivies des réponses du docteur Meyer. Celui-ci se montre invariablement enjoué et sincère (il considère ses collègues américains comme des amis et des alliés potentiels) mais il fait de son mieux pour éviter ou éluder toute question sujette à controverse ou polémique.

Meyer est au courant de la rivalité entre Lexington et Starkweather. Il sait aussi que le *Texte Dyer* était destiné à Moore, et subodore qu'il a été obtenu sans l'accord de son auteur. Il n'a pas l'intention de discuter d'Arthur Pym avec des personnes extérieures à son équipe, et paraîtra visiblement surpris si le sujet venait à être abordé.

Q : « D'où avez-vous décollé ? »
R : « Notre campement principal a été établi non loin du rivage de la mer de Weddell, mais nous avons fait étape dans un camp intermédiaire situé sur la calotte polaire. »
(Notez que le « rivage de la mer de Weddell » a la même longueur que la côte ouest des États-Unis : la réponse du docteur Meyer est volontairement ingénue.)
Q : « Quels sont les objectifs de votre expédition ? »
R : « Notre expédition a été mise sur pied pour étudier le côté atlantique de ce continent et suivre le tracé de la gigantesque chaîne montagneuse découverte par l'expédition Miskatonic. Nous cherchons à évaluer les richesses naturelles du continent, afin de déterminer s'il est rentable de les exploiter. »
Q : « Pourquoi venez-vous au Camp de Lake ? »
R : « Votre camp se situe à la distance maximum que nous pouvons couvrir avec nos avions, et nous avons décidé de venir voir les célèbres découvertes du professeur Lake par nous-mêmes. En fait nous comptions arriver plus tôt, mais nous avons été retardés par le mauvais temps au-dessus de la calotte polaire. »
« Et bien sûr, nous avons entendu les transmissions des États-Unis sur l'accident dont vous avez été victimes, il y a dix jours. Nous avons pensé que notre équipement, de qualité supérieure, pourrait s'avérer utile si le vôtre avait été endommagé. »
Q : « Depuis combien de temps êtes-vous en Antarctique ? »
R : « Nous avons quitté Bremerhaven le 15 septembre. Après un voyage de 15 000 kilomètres, nous avons débarqué sur l'île de la Déception il y a plus d'un mois, le 27 octobre. Notre avion a atteint le pôle Sud le 2 novembre. »
Q : « Qui a monté votre expédition, et quels sont ses commanditaires ? »
R : « Le docteur Klaus Falken et Herr Josef Barsmeier ont organisé notre entreprise, avec le soutien du gouvernement allemand et de



Herman Baumann

28 ans, pilote

APP	15	Prestance	75 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 1D4
Points de Vie	15
Santé Mentale	55

Compétences

Athlétisme	
- escalade	65 %
Conduite	75 %
Crédit	65 %
Équitation	40 %
Métier	
- électricité	20 %
- mécanique	75 %
- opérateur radio	35 %
Piloter : avion	90 %
Sciences de la Terre :	
- géologie	20 %
Sciences de la vie :	
- Histoire naturelle	15 %
Survie (milieu polaire)	35 %
Trouver Objet Caché	40 %

Armes

• Pistolet automatique Mauser M1932 40 %
dégâts 1D10 (coup par coup ou rafale)

Langues

Allemand	71 %
Anglais	80 %
Finnois	40 %
Français	50 %
Suédois	30 %

quelques sociétés, dont en particulier la Société Allemande de Transport Aérien (***NdT*** *: DELAG - Deutsche Luftschiffahrts-Aktiengesellschaft*), et la Société des Avions et Moteurs Junkers (*Junkers Flugzeug und Motorenwerke AG*). »

(C'est exact, dans une certaine mesure. Mais ces deux sociétés sont passées sous le contrôle du gouvernement allemand l'année dernière. Les dirigeants des Affairistes préfèrent que leur alliance reste discrète.)

Q : « Pourquoi ne pas nous avoir prévenus que vous veniez ? »

R : Meyer hausse les épaules et sourit. « Nous sommes ici parce que nous avons été invités par votre aimable Fräulein Lexington. Vous ne le saviez pas ? Je ne suis pas un expert en appareils radio, mais j'ai entendu dire que la propagation des signaux était capricieuse dans les régions antarctiques. Nous avons entendu vos transmissions radio et les avons trouvées très engageantes. Naturellement, notre propre équipement est de la plus haute qualité allemande : peut-être que votre matériel de réception est défectueux, ou endommagé ? S'il vous plaît, voyez cela avec Herr Schimmel, notre opérateur radio en chef ; il pourra vous aider à déterminer comment améliorer vos communications à l'avenir. »

Après avoir répondu à quelques questions, le docteur Meyer déclare : « Je regrette de devoir écourter cet entretien, mais deux des avions doivent être déchargés avant leur retour à notre camp de base. »

Les visiteurs sortent un appareil photo d'un des avions et demandent à un investigateur de prendre plusieurs photographies de groupe (c'est-à-dire *leur* groupe), et du docteur Meyer serrant la main du professeur Moore et d'Acacia Lexington. Ils s'attellent ensuite au déchargement des trimoteurs. Une heure après, neuf bidons de carburant, deux attelages complets de chiens du Groenland avec leurs traîneaux, et presque une demi-tonne d'autres fournitures sont déchargés sur la calotte glaciaire.

Apprendre à se connaître

Durant les trois heures qui suivent, le groupe de l'E.B.F. s'affaire à monter des tentes et à préparer un campement, avec l'aide d'Américains serviables (ou juste curieux). Les investigateurs qui décident d'aider les Allemands notent, avec un test réussi de **Vigilance**, que les nouveaux venus possèdent quelques pistolets (ce qui est naturel, et commun aux deux expéditions américaines) et beaucoup de bouteilles et masques à oxygène (assez pour dix hommes passant plusieurs jours à haute altitude).

En fin de matinée, Schimmel et Stoltz érigent et haubanent deux mâts radio en aluminium de douze mètres de haut, qui font passer pour minuscules les six mètres de l'unique antenne américaine. Non loin du camp allemand, Thimm rassure et nourrit ses chiens ; il semble ne pas juger bon de leur construire un enclos. Le camp Barsmeier-Falken est édifié à environ cinquante mètres des tentes américaines, de l'autre côté de la piste d'atterrissage.

Le docteur Meyer et le docteur professeur Uhr sont dispensés de participer à la construction du camp, et se réunissent dans l'une des grandes tentes à six heures du matin. Derrière ses portes fermées, ils parlent à Acacia Lexington pendant une heure, puis demandent au professeur Moore de les rejoindre pour discuter de ce qui a été découvert jusqu'ici. Moore invite tous les investigateurs qui le souhaitent à venir à la réunion.

Leurs questions sont raisonnables, amicales et non conflictuelles. Elles se bornent à ce qui a été fait dans le camp, et ce qu'il reste à faire et à découvrir. Ni Acacia ni les membres de l'E.B.F. ne rapportent quoi que ce soit de leur précédent entretien privé. Moore ne s'en enquiert pas, même s'il aimerait.

Meyer et Uhr préviennent les Américains que leurs hommes sont épuisés par le long vol et la construction du camp et qu'ils doivent se reposer pendant un moment, mais qu'ils seront disponibles à l'heure du dîner pour aider aux investigations.

« Je note également », observe Meyer, « que nous devrons avoir une discussion au sujet de l'heure. Notre expédition utilise le fuseau horaire de Greenwich, alors que la vôtre suit l'horaire correspondant à vos bateaux, n'est-ce pas ? Comme c'est amusant que nous soyons à exactement douze heures de décalage ! Notre minuit est votre midi, und so weiter. »

« Voilà qui, je pense, nous arrangerait tous : notre équipe pourrait travailler tandis que la vôtre dort, et vice versa. De cette façon nous serions tous plus efficaces. Cela vous conviendrait-il ? »

Après une longue discussion conjuguant planification et bilan, les docteurs Meyer et Uhr, fatigués, prennent congé afin de se sustenter et de dormir. Ils retournent à leur camp, vont manger dans une de leurs tentes tout en s'entretenant pendant quarante minutes (en allemand), puis vont se coucher.

Moore les regarde s'éloigner avec une moue agacée. « Qu'est-ce qu'ils mijotent avec elle ? » demande-t-il à l'un des investigateurs. « Qu'est-ce qu'elle mijote, encore ? »

Si Acacia Lexington ou les deux hommes de l'E.B.F. sont interrogés à propos de leur réu-

Groupe initial de Barsmeier-Falken au Camp de Lake

Les noms qui suivent sont ceux des premiers membres de l'expédition Barsmeier-Falken à arriver au Camp de Lake. Ces hommes sont décrits plus amplement dans l'Annexe 5.

Docteur Johann Meyer, leader
Docteur professeur Franz Uhr, scientifique célèbre
Docteur Ernst Dieter Rilke, biologiste
Johann Benecke, ingénieur
Martin Kleiser, météorologiste
Herman Baumann, pilote en chef, *D-BFEA*
Karol Breyer, copilote, *D-BFEA*
Gregor Schimmel, opérateur radio en chef
Josef Stoltz, assistant radio
Gunter Thimm, maître-chien
Quatre autres pilotes

nion privée, ils répondent avec sincérité. Meyer et Uhr conseillent simplement d'aller « en parler avec Miss Lexington. Si elle ne souhaite pas en discuter, nous ne pouvons passer outre sa décision. »

Lexington est également directe : « Il n'y a aucun secret, messieurs. L'expédition Barsmeier-Falken souhaite envoyer un observateur ou deux à travers les montagnes Miskatonic. Leur propre avion ne peut faire le voyage, aussi je leur ai offert des sièges dans le mien. » Elle fait un large sourire prédateur. « Nous discutons encore du prix. Je ferai en sorte qu'il soit élevé. »

Camper avec les nouveaux venus

Au cours des jours suivants, les membres de l'expédition Barsmeier-Falken deviennent des habitués du camp. Les descriptions de quelques individus de l'équipe allemande sont produites dans l'Annexe 5.

Meyer et Uhr dirigent l'expédition, et il y a de fortes chances qu'au moins l'un d'entre eux soit là à chaque nouvelle découverte. Meyer est charmeur et distant, tandis qu'Uhr est toujours jovial.

Rilke et Benecke ont une attitude professionnelle, Baumann est charismatique et tapageur, et le maître-chien, Thimm, est arrogant, replié sur lui-même, et montre peu d'intérêt pour ce qui ne concerne pas ses chiens. Kleiser est très avenant mais semble détaché de tout, alors que Breyer est toujours prêt à donner un coup de main. Stolz est cultivé, calme et amical, et Schimmel refuse catégoriquement de parler aux Américains.

Avec des tests réussis de **Sciences humaines : anthropologie**, les investigateurs comprennent que le docteur professeur Franz Uhr est le célèbre anthropologue. Si on lui demande pourquoi il est venu en Antarctique, il glousse et répond : « Peud-êdre, parze que je rézemble à Zaint Nicolas ! Meine pozition dans l'expédition est le cardographe et je ne zuis pas auzzi maufais à ça, mais je zuis zûr que quelqu'un quelque part m'a choisi parze qu'il foulait eine photo afec moi au pôle Zud. Et fous, pourquoi êtes fous fenus izi ? » Le docteur professeur Uhr essaye souvent de répondre à une question par une autre question.

En dépit de leur présence constante, faire connaissance avec les hommes de l'E.B.F. n'est pas facile. Ils tendent à rester entre eux, que ce soit dans leur camp ou durant le travail. Le fait qu'ils dorment la majeure partie du temps que les Américains passent éveillés, et vice versa, ajoute à la difficulté.

Néanmoins, les membres de l'équipe de Barsmeier-Falken sont des professionnels durs à la tâche. Et en dépit des soupçons, jamais aucun membre de l'expédition allemande n'essaie de voler ou de cacher une découverte et, à quelques exceptions notables près (la plupart du temps Meyer, Uhr ou Schimmel), ils sont honnêtes avec les autres groupes.

Si les investigateurs passent beaucoup de temps à discuter avec les nouveaux venus, ils peuvent recueillir les informations suivantes :

- Les trimoteurs Junkers ont un rayon d'action plus long et une capacité de charge plus importante que les Boeing ou le *Belle*, mais ils ne peuvent pas s'élever suffisamment haut pour franchir les montagnes Miskatonic ou pour atteindre le haut plateau au-delà. Cette visite au Camp de Lake ne faisait à l'origine pas partie de leur plan de mission ; elle a été soudainement proposée par Josef Barsmeier à la mi-novembre, deux semaines après leur arrivée sur la glace.

- En plus de leur base principale sur la banquise de la mer de Weddell, l'expédition Barsmeier-Falken a deux autres dépôts de carburant et d'approvisionnement. Le plus grand est au pôle sud et l'autre, plus petit, à un peu plus de 300 kilomètres de distance. Ils les ont largués le 25 novembre, lors de leur première tentative, ratée, de trouver le Camp de Lake.

- En plus des Junkers, au nombre de quatre, l'expédition Barsmeier-Falken peut temporairement faire usage d'un ballon dirigeable, le *Graf Zeppelin*, pour cartographier les plaines de l'Antarctique.

Découvertes

Tout au long de la journée, pendant que les nouveaux venus dorment, les explorateurs américains continuent leurs fouilles au sein et autour du Camp de Lake.

Les scientifiques, toutes expéditions confondues, mènent des expériences sur l'environnement et répertorient les innombrables trouvailles de la caverne aux trésors, tandis que les investigateurs qui ne sont pas occupés par ailleurs poursuivent leurs délicates recherches sur l'expédition Miskatonic. Ce qu'ils trouvent est détaillé dans le Chapitre Huit.

La transmission radio de mi-journée du professeur Moore, entendue par tous ceux qui sont dans la tente radio, est brève. Il mentionne l'arrivée des avions de l'E.B.F. et les résultats des dernières fouilles dans la grotte de Lake, mais ne dit pas grand-chose de la dissection des Choses Très Anciennes, et absolument rien sur les traces sanglantes découvertes dans le camp.

James Starkweather, émettant depuis un haut versant du mont Nansen, est inquiet de la tournure prise par les événements : « Bon Dieu, Moore ! » s'exclame-t-il. « Dès que j'ai le dos tourné, vous invitez des étrangers à dîner ! Je dois dire que je n'aime pas l'idée de laisser ces pique-assiette nous couper l'herbe sous le pied. Bon, quant à moi, j'ai eu ce que je voulais, et je vous verrai sous peu. Nous remettrons les choses au point ensemble. Je devrais être au pied de ma petite colline dès la nuit prochaine : envoyez-moi un avion quand je vous rappellerai. Starkweather, terminé. »

Alors que Lexington entre dans la tente pour utiliser le microphone à son tour, Moore l'arrête d'un geste de la main et d'un regard pressant.



Ernst Dieter Rilke

36 ans, biologiste

APP	10	Prestance	50 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées

Impact	aucun
Points de Vie	12
Santé Mentale	45

Compétences

Athlétisme	
- escalade	45 %
Bibliothèque	40 %
Conduite	20 %
Médecine	15 %
Métier :	
- mécanique	30 %
Mythe de Cthulhu	04 %
Premiers soins	35 %
Sciences de la Terre :	
- météorologie	55 %
Sciences de la vie :	
- biologie	75 %
- Histoire naturelle	25 %
Sciences formelles :	
- chimie	25 %
Sciences occultes	30 %
Survie (milieu polaire)	25 %
Trouver Objet Caché	40 %

Langues

Allemand	75 %
Anglais	30 %

Armes

• Pistolet Luger P08 dégâts 1D10	30 %

Point météo

Le matin du 1er décembre, des nuages bas commencent à se rassembler le long des régions côtières. Après un court échange radio faisant suite à l'arrivée des Allemands, Moore et le professeur Albemarle décident de tenter un dernier vol depuis le camp de la barrière jusqu'au Camp de Lake. Les deux Boeing et le *Belle* décollent comme d'habitude de la banquise à 6 h 30, avec à leur bord carburant et provisions, et arrivent dans les contreforts des Miskatonic en milieu d'après-midi. Starkweather, émettant par radio depuis son camp à la vue panoramique, proche du sommet du glacier Beardmore, annonce que le ciel est dégagé.

À midi, les basses terres sont prises sous un épais brouillard blanc. Le plateau polaire, et donc le Camp de Lake, jouit toujours d'un ciel dégagé, mais aucun vol à destination ou en provenance de la barrière de Ross ne sera possible pendant plusieurs jours.

« Nous ne disons toujours rien au sujet des meurtres, n'est-ce pas, M'dame ? »

« Les meurtres ? » Acacia regarde longuement Moore d'un air absorbé, avant de répondre : « Nous ne disons rien », répond-elle. « Pour l'instant. Gardez juste James Starkweather hors de mes pattes. »

Sa transmission est brève et prudente.

L'après-midi, les compagnons de Lexington se mettent au travail pour dégager le camp aux côtés des investigateurs. Ils sont rejoints par Moore et plusieurs autres scientifiques. Chacun semble déterminé à découvrir la vérité le plus vite possible, avant que les nouveaux scientifiques ne s'immiscent dans leurs affaires.

Avant que l'équipe de l'E.B.F. ne s'active, après le repas du soir, l'ampleur du désastre de 1931 est déjà manifeste. Vous trouverez les détails au Chapitre huit : partout, sous la neige et la glace, sommeillent les terribles signes d'un massacre.

Au moins quatre sites sont mis à jour. Il n'y a pas moyen de les ignorer. Même sans exhumer les victimes de la tuerie, la conclusion est claire et brutale : ce n'est pas le travail du vent et de la neige. Quelqu'un les a tous assassinés - chiens et hommes - sans aucune explication.

Personne ne s'attendait à découvrir un tel carnage. Personne ne sait quoi faire ou quoi dire. Les scientifiques de Moore accomplissent leur tâche en état de choc, rapportant d'un ton grave chaque nouvelle découverte. La miraculeuse grotte est totalement oubliée, éclipsée par l'ombre de ces macabres vestiges.

Délibérations

À 19 heures, après le repas du soir, le groupe de Barsmeier-Falken commence sa journée. Thimm, le maître-chien, cherche Fiskarson et Sorensen pour discuter du travail et des chiens. Breyer entretient, règle et surveille son avion, le *D-BFEA* ; il nettoie le pare-brise, déblaye la neige et traque les impuretés dans les bidons d'essence. Baumann erre dans le camp américain, faisant la conversation à tous ceux qu'il croise et offrant son aide pour de petites tâches. C'est de Baumann que Williams (Danforth) apprend que les trimoteurs Junkers ne peuvent pas voler assez haut pour passer les montagnes Miskatonic.

Les deux autres trimoteurs (*D-BFEB* et *D-BFEC*) sont remis en marche. Ils repartent au sud à 19 h 30, avec uniquement leurs pilotes à bord. Ils reviendront dans environ quinze heures, chargés de ravitaillement. Les investigateurs réussissant des tests de **Piloter** ou d'**Orientation** peuvent estimer, à partir de la vitesse des avions et de la direction qu'ils prennent, que les Allemands ont probablement un dépôt d'approvisionnement à moins de cent cinquante kilomètres du pôle. Les membres de l'expédition Lexington savent déjà qu'il est même précisément au pôle, car Acacia l'a vu en personne durant son vol il y a deux semaines.

Les deux opérateurs radio allemands et Herr Kleiser, le météorologiste, se dispersent dans le camp, prennent des photos et dressent des plans des sites déjà mis à jour. Pendant ce temps quatre hommes (Meyer, Uhr, Rilke et Benecke) abordent le professeur Moore, pour qu'il leur fournisse un guide qui puisse leur présenter les découvertes du jour.

Moore, naturellement, confie le groupe à quelques investigateurs. « Montrez-leur tout », soupire-t-il. « Nous ne pouvons rien cacher, ici. »

Les quatre hommes posent beaucoup de questions durant la visite, et examinent les trouvailles avec un degré d'intérêt variable. Benecke est surtout intéressé par les restes de la vieille foreuse de Pabodie. Le docteur Meyer porte son attention sur les traces du massacre, et particulièrement sur la tente de dissection, si elle a été découverte. Il regarde de près les marques et les griffonnages étranges laissés par les Choses Très Anciennes. Le docteur professeur Uhr passe en revue les pierres étoilées et les monticules de neige restants, et Rilke s'intéresse aux spécimens de Choses Très Anciennes et à la grotte.

Les Allemands font preuve d'un excellent comportement, poli et respectueux. Ils demandent la permission avant de déplacer ou d'examiner n'importe quel objet provenant des fouilles. La seule chose irritante est leur manie d'affirmer que l'équipement de l'E.B.F. est supérieur à celui des autres expéditions (et c'est d'autant plus irritant qu'ils ont raison la plupart du temps).

Les investigateurs attentifs notent quelque chose d'intéressant dans les réactions des nouveaux venus. Des tests réussis de **Psychologie** indiquent que, alors que Benecke est tour à tour fasciné et repoussé par ce qu'on lui montre, les trois autres hommes (Meyer, Rilke et Uhr) ne montrent aucun signe de surprise devant ces mêmes choses. C'est comme s'ils s'étaient attendus à voir tout ça. Ils échangent de temps en temps un rapide regard ou un hochement de tête, ce qui semble confirmer qu'ils en savent plus que ce qu'ils veulent bien dire.

Meyer et les autres visitent le camp pendant trois heures, en portant une attention indéfectible à chaque détail. À 22 heures, après avoir examiné les sites mis à jour et fait quelques commentaires sur les techniques de fouille, les quatre hommes remercient leurs guides et leur souhaitent une bonne soirée.

« Nous allons prendre le relais, maintenant », dit Meyer. « Il y a beaucoup à faire, et nous ne souhaitons pas vous priver de votre sommeil, nicht wahr ? Venez me voir après votre petit-déjeuner, nous comparerons nos notes. » Ils repartent ensemble vers leur camp, leurs silhouettes encapuchonnées serrées les unes contre les autres alors qu'ils conversent à voix basse.

Si les investigateurs se plaignent des Allemands auprès du professeur Moore, peut-être lorsqu'il sort de la tente de la radio après la transmission de la nuit, il les considère nerveusement puis admet, tout en agitant les mains :

« Je suis très inquiet. Et s'ils détruisaient des preuves ? Que pourrions-nous faire ? Est-ce qu'on pourrait au moins le savoir ? » Moore pousse un rire lugubre : « Et si Pabodie lui-même les avait tous tués, avec l'aide de Dyer ? »

« Je pense », ajoute-t-il, « qu'il serait sage que l'un de nous reste éveillé ce soir, pour donner un coup de main aux hommes du docteur Meyer. Nous avons eu assez de surprises comme ça. »

Le professeur Moore s'éloigne vers sa tente, dans laquelle il passera une nuit agitée et pleine d'inquiétude.

Le reste de la nuit

Les investigateurs qui décident de ne pas aller se coucher pour surveiller les nouveaux venus seront déçus par ce qu'ils verront. Les membres de l'équipe Barsmeier-Falken se réunissent brièvement dans une de leurs tentes, traînent une grande quantité d'équipement sur l'un des sites d'intérêt, puis commencent à le déblayer avec soin. Ils prennent leur temps, prennent des notes et des photographies, et examinent chaque chose en détail.

Les hommes de l'E.B.F. essaient d'abord d'utiliser leurs chiens de traîneau pour transporter l'équipement sur site. Ils découvrent rapidement que même Thimm, à la conduite pourtant experte, est incapable de calmer les chiens à proximité d'une dépouille de Chose Très Ancienne. Après quelques minutes de hurlements et d'aboiements furieux, les attelages de chiens sont remisés ; un seul traîneau, transportant un puissant générateur et du matériel, est tracté jusqu'au site par les hommes.

Le site en question est choisi en fonction de ceux qui ont déjà été dégagés par les Américains. Il devrait s'agir du plus sensationnel des sites encore vierges. Si la tente de dissection de Lake (T9) n'a pas encore été déblayée par les explorateurs, l'équipe de l'E.B.F. commence par là ; sinon, elle s'attelle au chenil et ses cadavres congelés. Si lui aussi a déjà été examiné, elle excave le monticule d'une Chose Très Ancienne encore intact, et Rilke entame avec zèle une dissection minutieuse de la créature.

Chaque objet, chaque détail est pris en note, photographié et indiqué sur la carte que Meyer a faite du camp. Ses hommes continuent ce travail jusqu'au petit-déjeuner, le temps pour eux d'amasser une quantité d'échantillons considérables.

Une partie du groupe Barsmeier-Falken passe également du temps sur les anciens abris à avion. Ils n'essayent pas de les libérer de la glace, mais de les sonder en y pratiquant une petite ouverture de moins d'un mètre de profondeur. Ces orifices sont marqués puis laissés tels quels jusqu'au matin. « Un cadeau pour Herr professeur Moore », indique Meyer si on lui en demande la raison.

Les investigateurs qui offrent leur aide à l'E.B.F. pour les fouilles sont vite mis à l'ouvrage. On donne à chacun un couteau à glace électrique, et on leur en explique le maniement. « Ils vous aideront à ouvrir les tentes », explique Meyer. « Équipement allemand de qualité. Ils permettent de travailler la glace avec plus de précision. Vous risquerez beaucoup moins d'endommager ce que vous trouverez dessous. »

Le docteur Meyer dirige les fouilles et sait ce qu'il recherche, bien qu'il ne le dise pas à ses hommes : les emplacements et les traces de la dissection extraterrestre mentionnés dans le *Texte Dyer*. Ses conjectures tombent souvent juste, et les investigateurs qui travaillent aux côtés de ses hommes pourront en témoigner. Il est clair qu'il sait exactement ce qu'il cherche et où regarder.

Le sort en est jeté

2 décembre 1933 : vent du sud-est, 24 km/h. Température : - 26°C. Ciel dégagé au-dessus du Camp de Lake. Les régions côtières sont encore embrumées.

À 5 h 45, le professeur Moore entre dans la tente qui tient lieu de cuisine, apparemment fatigué et malade, pour un petit-déjeuner matinal. Les investigateurs qui ont travaillé pendant la nuit peuvent lui faire leur rapport sur ce qu'ils ont vu. Le docteur Meyer et le docteur professeur Uhr arrivent peu après, l'air grave.

Après avoir salué de la tête les autres personnes présentes, et s'être excusé pour cette interruption, Meyer se tourne vers Moore : « Herr professeur », dit-il poliment, « le docteur professeur Uhr va transmettre un rapport à nos supérieurs. Les fouilles de cette nuit ont été des plus révélatrices.

« Quand vous aurez achevé votre repas et que votre équipe sera prête, je souhaiterais vous faire participer, vous et vos hommes, à l'ouverture d'un site de grand intérêt pour nos deux expéditions. Pourriez-vous me rejoindre dès que vous serez prêt ? Veuillez pardonner notre intrusion. »

Les deux hommes prennent ensuite congé. Moore finit son petit-déjeuner pensivement, et laisse le choix aux investigateurs.

« J'irai, naturellement », dit-il. « Un site de grand intérêt, hein ? Vous vous demandez ce qu'il a découvert ? Bon, qui vient avec moi ? »

Ouverture de l'abri

Moore et son groupe de volontaires rencontrent le docteur Meyer au bord de l'ancien camp Miskatonic. Il les mène à l'abri H2. Sur le côté sud, une section de glace est entourée par des tiges de bambou à l'extrémité peinte en rouge. La glace entre les marqueurs a été dégagée, exposant un bout de toile lourd, raide, et rabattu vers l'intérieur. Un des grands générateurs allemands et deux couteaux à glace sont posés à proximité. Des ouvertures semblables ont été opérées dans les deux autres buttes (H3 et H4), mais elles ne semblent plus intéresser Meyer.

Les couteaux à glace de l'EBF

Les couteaux à glace électriques de l'expédition Barsmeier-Falken sont des instruments simples mais très pratiques. Une grosse spirale de cuivre, longue de vingt-cinq centimètres, est chauffée par électricité, presque jusqu'au rouge ardent, pendant qu'une petite pompe aspire le liquide fondu à travers un tube chaud. Ces couteaux sont les dérivés portatifs d'un outil industriel plus commun. Chacun exige environ 800 watts pour fonctionner, et ils doivent donc être branchés à un générateur puissant. Leur commodité et leur légèreté les rendent extrêmement utiles dans les endroits étriqués, et sont parfaites pour une fouille comme celle du Camp de Lake. Une équipe armée de deux couteaux à glace peut dégager un site en seulement trois heures, la moitié du temps requis normalement.

Les couteaux à glace ne sont cependant pas très efficaces pour découper de grands blocs de glace, ou dans d'autres situations où des outils plus conventionnels, tels que les scies ou les haches, peuvent être utilisés. Un test réussi d'**Intuition** suggère à l'investigateur qu'un tel outil n'aurait que peu d'utilité dans une expédition polaire classique : ils semblent avoir été conçus pour découvrir les vestiges congelés.

Un couteau à glace pèse un peu plus d'un kilo. Si on le touche, on se brûlera la chair : 1D3 de points de dégâts par round.

Tentes Barsmeier-Falken au Camp de Lake

Peu après être arrivée au Camp de Lake, l'équipe Barsmeier-Falken établit un campement sommaire, non loin de l'extrémité de la piste d'atterrissage : deux longs mâts en aluminium pour la radio ; un dépôt de carburant et une pile de caisses à échantillons ; une unique grande tente qui sert autant de cuisine et de garde-manger que de lieu de réunion ; et un alignement de dix tentes plus petites, orientées dos au vent.

LES MÂTS

Ces tours d'aluminium s'élèvent chacune à douze mètres, et sont soigneusement ancrées à la glace à l'aide d'un réseau de câbles en acier. Entre elles est accrochée l'antenne radio du camp allemand. Un câble s'échappe du pied de la tour la plus proche et serpente sur la glace jusqu'à la grande tente, où il est connecté au poste radio.

LE DÉPÔT

Un petit empilement de bidons de carburant, de barils de pétrole et de caisses en bois jouxte la piste. Ces dernières sont vides : elles contenaient les tentes et les cordes. Avec le temps, elles se rempliront d'échantillons en provenance des divers sites d'intérêt autour du Camp de Lake. À chaque fois qu'une caisse sera pleine, elle sera chargée à bord d'un des Junkers et rapatriée au camp de base de l'E.B.F., à côté de la mer de Weddell.

LA GRANDE TENTE

La grande tente de l'E.B.F. est un long rectangle d'environ trois mètres de large sur cinq de long. Trois poteaux de bois supportent son faîte central. À l'extérieur elle est largement encordée, partiellement enterrée, et abritée derrière un mur d'un mètre et demi de haut, fait de caisses de nourriture et de blocs de glace.

À l'intérieur, on trouve un petit fourneau, quelques poêles et casseroles, plusieurs caisses de matériel qui servent également de chaises, un appareil radio et deux tables pliantes carrées. Quelques jours après l'installation, on y trouve aussi des objets mis au rebut et des effets personnels : des morceaux de harnais en cuir, un jeu de cartes, des livres et des magazines (la plupart en allemand), etc.

Le poste radio est de puissance relativement faible (50 watts) mais, une fois qu'il est raccordé à l'antenne fixée entre les hautes tours, suffisante pour transmettre un signal audible dans tout l'Antarctique par temps radio clair.

LES TENTES PERSONNELLES

Les dix autres tentes servent d'habitations pour les membres de l'E.B.F.. Chacune est petite et triangulaire, fermée par un auvent pliant complexe, et conçue pour maintenir deux hommes au chaud et en sûreté.
Les occupants et le contenu de ces tentes sont les suivants :

- **Tente n°1** (Meyer) : cette tente appartient au docteur Meyer, le chef de l'expédition. En plus du sac de couchage et des vêtements de rechange habituels, la tente de Meyer contient : une carabine Kar 98, et une boîte de cartouches ; un secrétaire de voyage, petit mais de bonne facture, contenant une pierre à encre et du papier fin ; un ensemble de six petits cahiers à spirale métallique, tous vierges (Meyer les utilise pour prendre des notes. Il en garde un sur lui à tout moment et, une fois plein, le remplace par un nouveau. Il n'aura pas le temps de tous les remplir avant son départ vers les montagnes) ; une photographie d'une belle femme blonde et de deux petits garçons (son épouse et ses fils) ; un livre relié à la main et imprimé en arabe (c'est la copie de Meyer du *Canon de la médecine* d'Avicenne, un traité complet sur la médecine telle qu'elle était pratiquée au début de notre ère. Meyer l'a emmené avec lui pour s'exercer à la traduction) ; et un rouleau de plusieurs cartes de l'Antarctique, tracées à la main et indiquant l'emplacement du camp de base de l'E.B.F. et des dépôts de carburant.

  Meyer possède également les documents suivants dans une sacoche de tissu épais : (a) Une copie du *Texte Dyer*, dactylographié en anglais sur feuilles volantes. C'est elle que Moore recevra le 2 décembre (voir le résumé du *Texte Dyer*, dans ce même chapitre, pour plus de détails). (b) Une liasse de photographies sur papier glacé en 10x15 cm, montrant diverses vues de la Cité des Choses Très Anciennes. Sans le texte qui les accompagne, ces clichés semblent avoir été pris dans un site de fouille archéologique quelconque, peut-être dans l'Himalaya. L'examen minutieux des fresques apparaissant sur les dernières photos, ainsi qu'un test réussi de **Mythe de Cthulhu**, permet aux investigateurs d'identifier les créatures dépeintes comme des Choses Très Anciennes et des Shoggoths. (c) Une chemise cartonnée, ficelée et couverte de timbres. Elle renferme un duplicata dactylographié des chapitres non publiés des *Aventures d'Arthur Gordon Pym* d'Edgar Poe. La chemise et son contenu sont décrits plus amplement dans le Chapitre Dix-B.

- **Tente n°2** (Uhr) : cette tente appartient au docteur professeur Uhr, le cartographe de l'expédition. Il est le seul occupant, et il n'y a donc qu'un sac de couchage, un jeu de vêtements et un nécessaire de toilette.

  Uhr n'a ni carte, ni équipement de cartographie dans sa tente. Il a toutefois emmené avec lui une petite flasque contenant un très vieux cognac français, un ensemble de petits dictionnaires de français, anglais, italien, norvégien, suédois, polonais, turc et russe, et une boîte à moitié entamée de chocolats très fins.

- **Tente n°3** (Rilke, Kleiser) : cette tente appartient à Rilke, le biologiste du groupe, et Kleiser, le météorologiste. On y trouve deux sacs de couchage, deux jeux d'habits et deux nécessaires de toilette.

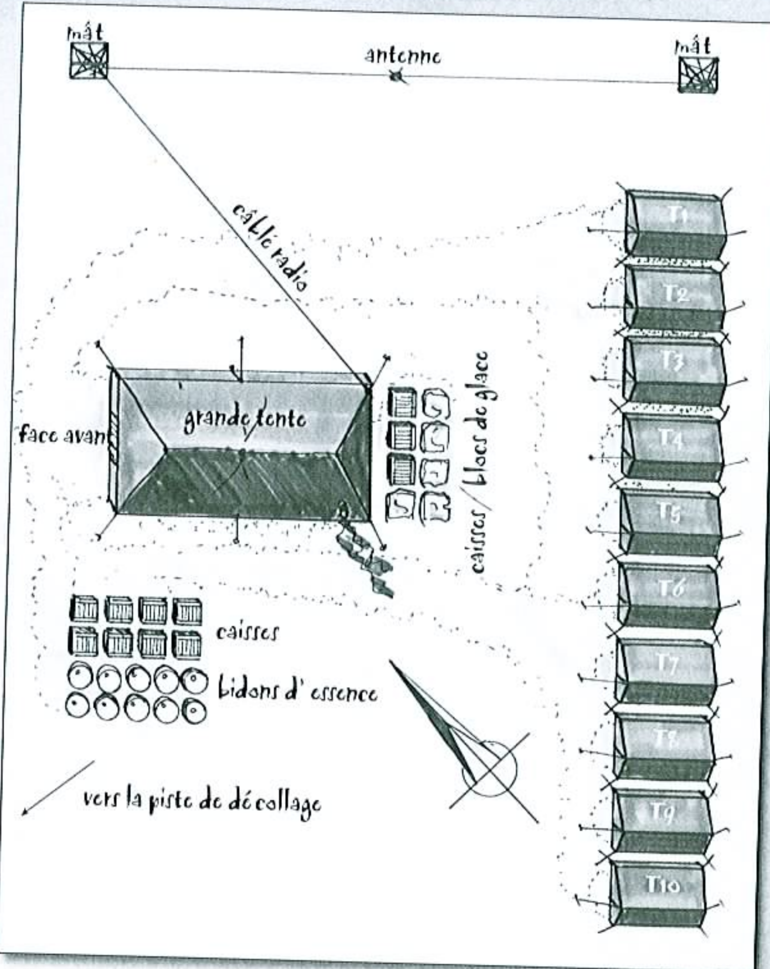
  En outre, les affaires de Rilke comprennent une petite trousse à outils (contenant flasques et bouchons, boîtes à échantillons, quelques produits chimiques, scalpels, lames de verre et matériel de montage, ainsi qu'un microscope portable), deux manuels de référence (contenant des croquis d'anatomie et d'histologie animale et végétale, accompagnés de descriptions) et un sachet en cuir (contenant un carnet de notes vierge, des stylos, de l'encre et des crayons).

  Le kit de Kleiser contient des lunettes de rechange, des jumelles, un épais journal relié contenant des observations climatiques (encore vierge pour l'essentiel), un chronomètre de très bonne facture (mais qui n'est pas précis, à cause du froid extrême), et une grande réserve d'allumettes et de mouchoirs en papier.

• **Tente n°4** (Baumann, Breyer) : cette tente appartient à Baumann, le pilote en chef de l'expédition, et à Breyer, le copilote du *D-BFEA*. Ces deux hommes logent ensemble ; quand le *D-BFEA* est loin du camp, leur tente est vide.

En plus des vêtements et du sac de couchage habituels, Baumann possède une liasse de lettres écrites par diverses femmes, et remplies de mots d'affection et d'encouragement ; un nécessaire de toilette très élaboré, comprenant du matériel de rasage, des miroirs, un rasoir et des ciseaux de coiffeur ; et un grand sac à dos contenant une lampe à carbure, des cordes, des crampons, des piolets et autre matériel d'escalade.

Dans les effets personnels de Breyer se trouvent une pipe en écume de mer et une blague à tabac, une petite boîte plate contenant des pièces de monnaie de vingt et une nations, et une médaille usée de Saint Christophe.



• **Tente n°5** (Stolz, Grosswirth) : cette tente appartient à Stolz, l'opérateur radio assistant, et à Grosswirth, le mécanicien. Outre les affaires habituelles, Stolz transporte une Bible usée dans ses effets personnels. Il possède également un très vieux cadre en bois poli, d'environ huit centimètres de côté, contenant la photographie pâle et passée d'une femme âgée, pressée entre les deux plaques de verre.

Les effets personnels de Grosswirth ne comprennent rien d'intéressant.

• **Tente n°6** (Benecke, Schimmel) : cette tente appartient à Benecke, l'ingénieur, et à Schimmel, l'opérateur radio en chef. Ce tandem improbable semble en fait plutôt bien marcher. Les deux hommes ne s'apprécient pas beaucoup, mais ont l'air de se supporter. Les effets personnels de Benecke constituent un paradis pour tout grignoteur. Son paquetage regorge de chocolats, monnaie, cigarettes, petites bouteilles d'alcool, bocaux de marmelade d'oranges et de pâte d'amande, ainsi que d'une somme d'argent surprenante, en billets. Après le premier jour, Benecke possédera également plusieurs fragments de roche et de fossiles, d'autres surplus issus des sites de fouille, et peut-être même une ou deux pierres étoilées des Choses Très Anciennes.

Schimmel, lui, a des choses plus utiles : une boussole, un pistolet Luger P08 avec ses munitions, un petit carnet servant à noter les transmissions, comportant seulement initiales, dates et heures, et une règle à calcul de poche. Si les investigateurs regardent sous son sac de couchage, ils trouveront une chemise cartonnée contenant plusieurs coupures de journaux américains. La plupart concernent la progression des trois expéditions ; le plus récent, intitulé « Les expéditions rivales stoppées sur la glace mortelle », date du 3 novembre et s'intéresse aux essais des deux groupes américains de se forcer un passage dans le bloc de glace austral.

• **Tente n°7** (Thimm) : cette tente appartient uniquement à Gunther Thimm, le maître-chien. Thimm a emmagasiné beaucoup de sacs et de boîtes dans sa tente, la rendant aussi exiguë que si elle était occupée par deux personnes.

Les investigateurs qui fouillent cette tente y découvrent un désordre organisé. Plusieurs des paquets tapissant le sol sont des rouleaux de peaux de plusieurs provenances : chien, phoque et renne, identifiables grâce à un test réussi de **Sciences de la vie : zoologie** ou **biologie**. Certaines de ces peaux ont encore de la fourrure, et d'autres sont totalement dénuées de poils. Des lanières en cuir pendent depuis les cordes qui soutiennent la tente. Des bouts de harnais et des morceaux de peau découpée jonchent le sol, de même que des outils de tanneur, certains visibles, certains soigneusement rangés dans des paquets (Thimm fabrique lui-même tous ses vêtements d'extérieurs, ainsi que les harnais de ses chiens chéris).

• **Tente n°8** (Schick) : cette tente appartient au docteur Otto Schick, le médecin. Ses effets personnels incluent : une sacoche de médecin, en état de délabrement avancé ; deux petites bouteilles, une de kirsch et l'autre d'armagnac ; un épais portefeuille renfermant beaucoup de petites photographies de trois femmes différentes, seules ou avec Schick (ce sont son ex-épouse et deux petites amies) ; un stylo-plume argenté onéreux et une bouteille d'encre ; un éclat d'ambre tenant dans la main et renfermant des morceaux de fougères fossilisées, enveloppé dans une peau de chamois et gardé dans son sac de couchage.
Le matériel médical de Schick comporte plusieurs fioles de morphine et une paire d'aiguilles hypodermiques. Elles ne font pas officiellement partie de son matériel, et sont destinées à un usage personnel : de temps en temps, Schick songe à la douceur du suicide, mais n'a pas encore fixé de date pour le passage à l'acte.

• **Tentes n°9 et 10** (tentes des pilotes de passage) : les deux tentes restantes sont mises de côté à l'usage des pilotes et des mécaniciens des divers avions de secours et de ravitaillement qui approvisionnent le détachement de l'E.B.F. du Camp de Lake. Quand les avions sont absents, ces tentes sont vides de tout effet personnel. Quand les avions sont là, ces tentes sont utilisées et presque toujours occupées : les pilotes et les mécaniciens profitent des quelques heures qu'ils passent au camp pour se reposer (ce qui rend toute fouille risquée durant ces périodes).

Ce que Moore apprend

Dans sa tente, Meyer montre à Moore ses notes d'excavation de la nuit dernière, qui sont formulées sans ambiguïté : Meyer pense que les Anciens de Lake sont responsables des morts dans le camp. Quand Moore proteste contre ce scénario délirant, Meyer explique qu'il en a la preuve, et bien plus encore.

« Professeur, je vous ai demandé de venir parce que je souhaite vous montrer un document qui vous était destiné depuis le début. La manière dont je l'ai acquis est sans importance ; il est à vous maintenant. Si vous l'emportez avec vous et que vous le lisez, je suis sûr que vous comprendrez. Si vous avez d'autres questions, j'y répondrai après avoir dormi. »

Meyer remet le *Texte Dyer* à Moore, le congédie et se prépare à se coucher. Moore prend le document et entre dans sa tente, où il demeure pendant plusieurs heures, plongé dans sa lecture et ses pensées.

« Si je ne m'abuse messieurs », indique-t-il, « le fait que la toile soit encore intacte signifie que la neige n'a pas endommagé la pièce. Son contenu pourrait être bien conservé et s'avérer très instructif, n'est-ce pas ? »

Meyer est content de montrer au groupe l'intérêt des couteaux à glace électriques, capables de dégager la neige et la glace sans abîmer la toile. Avec une demi-douzaine d'hommes à l'ouvrage, le site peut être libéré de la glace en moins de deux heures. La toile peut aussi être découpée sans attendre, et révèle alors une petite parcelle de glace pleine de taches. Dans les deux cas, les personnes auxquelles la tâche incombe devront réussir un test sous l'**Agilité** - 20 % ou de **Sciences humaines : Archéologie**, sous peine de déchirer la toile prématurément et de faire s'effondrer des centaines de kilos de neige et de glace à l'intérieur.

L'abri H2 après déblaiement

Cet abri ne contient aucun avion. Dès l'instant où il est exposé à l'air libre, les participants sont assaillis par une odeur métallique, légère mais désagréable. Elle se résorbe rapidement, mais les chiens gémissent et deviennent agités. Dans le cas où la structure a été dégagée en utilisant les outils chauffants, l'odeur est beaucoup plus forte et a de pénibles accents de charnier. Mais l'odeur se dissipe tout aussi rapidement, car le vent chasse l'air enfermé et tout ce que les couteaux ont liquéfié gèle à nouveau.

Le sol de l'abri est couvert d'énormes plaques de glace rose, parsemées ici et là de morceaux d'une substance plus foncée et non identifiable. Les restes d'une dissection particulièrement bâclée sont classés et exposés le long du mur méridional.

Les cadavres des chiens sont manquants, laissant une zone vide à leur taille au centre de chaque étalage d'organes. Les investigateurs peuvent facilement comprendre que plusieurs chiens de traîneau ont été soigneusement étendus et ouverts, et que leurs organes internes ont été disposés de manière baroque autour de leurs carcasses vidées. Deux ont subi un traitement spécial : leur peau a été écorchée, puis leurs muscles détachés des os ; peau, muscles et tendons ont également été disposés en ordre, un à un, autour des cadavres. Un troisième chien a eu le dessus du crâne proprement décalotté ; quelqu'un a extrait son cerveau, l'a découpé en tranches fines comme du papier, puis a déposé ces dernières en éventail autour du corps. Tous ces morceaux sont congelés et solidement soudés au sol.

Les investigateurs regardant cette horreur muette devraient faire un test de Santé Mentale avec une perte de 2/1D6.

Un test réussi de **Trouver objet caché** indique que chaque emplacement anciennement occupé par un cadavre de chien est entouré par un anneau irrégulier de glace plus blanche qu'ailleurs. Les diamètres des anneaux sont différents, mais leur largeur est identique : un peu moins d'un mètre. En creusant un peu, on s'aperçoit que cette glace blanche s'enfonce à environ trente centimètres dans le sol. Une fois ces anneaux remarqués, neuf autres formes similaires peuvent être repérées ailleurs dans la pièce ; chacune comporte une tache rose en son centre, et est plus ou moins de la taille d'un homme (**SAN** 1/1D3). Un examen plus attentif de ces neufs anneaux révèle de petits fragments de tissu et de chair au centre de chaque cercle, comme si quelqu'un avait gelé sur la glace puis en avait été arraché. L'analyse (un test réussi de **Sciences formelles : chimie**, ou une simple dégustation) des anneaux de glace blanche indique que celle-ci est extrêmement salée, à la différence de la glace alentour. Les anneaux se sont en fait formés après que du sel ait été répandu sur la glace ; la glace salée a fondu, puis gelé à une température plus basse que le reste du sol.

La présence de stries et d'éclats de glace au sol, manifestement due au passage de crampons, peut faire comprendre aux plus perspicaces que quelqu'un a été témoin de cette effroyable scène avant eux, très probablement le groupe de Dyer.

La réaction de Moore est immédiate. « Seigneur tout puissant ! » s'écrie-t-il, alors qu'il comprend les implications de ce spectacle.

Quant à Meyer, il semble à la fois écœuré et satisfait. Il fait brièvement le tour de la cavité dégagée, hoche la tête comme pour manifester son contentement, puis se tourne vers Moore :

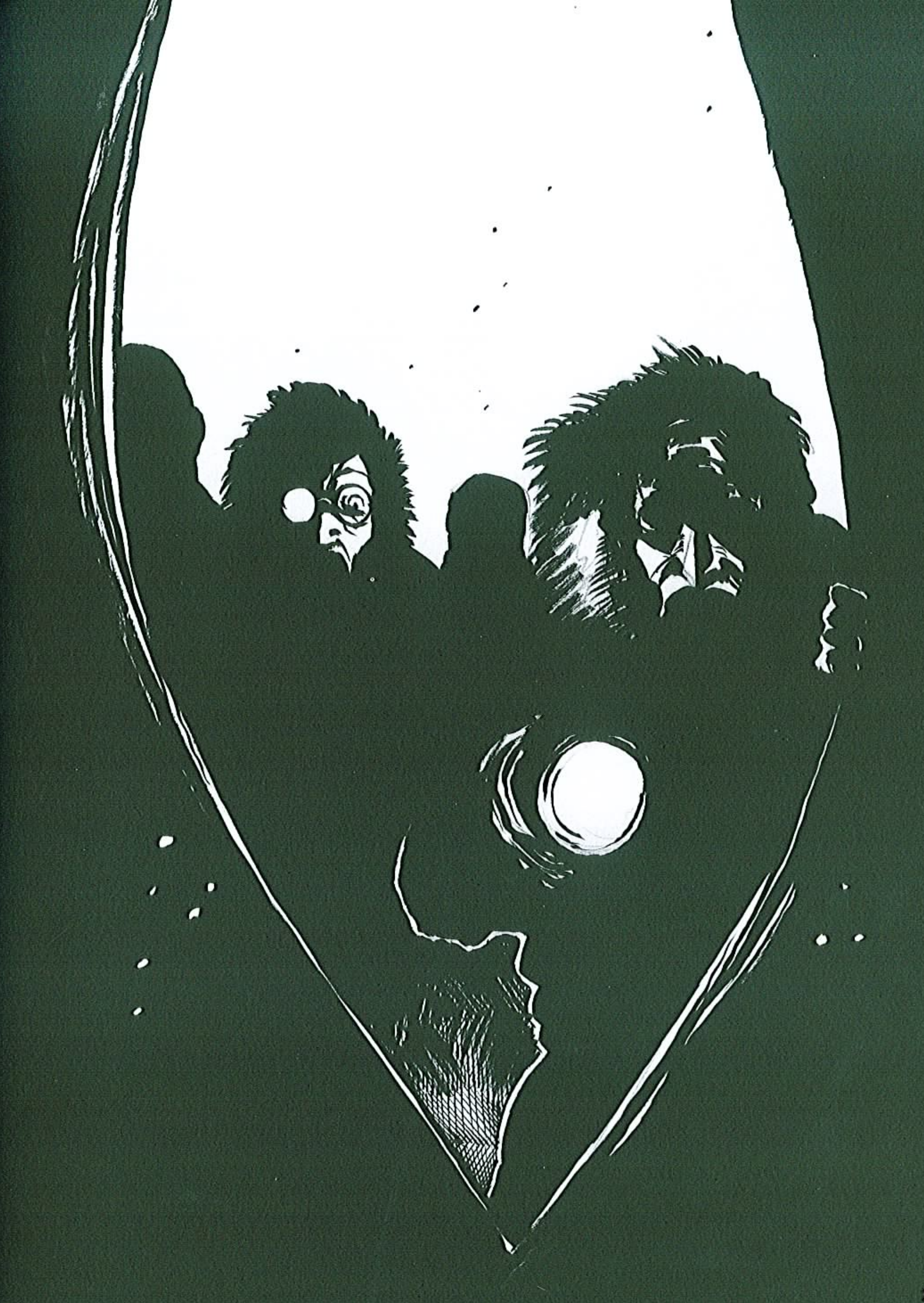
« Herr professeur », dit-il à voix basse, mais facilement audible pour quiconque se trouve à proximité, « j'ai des informations qui, je pense, devraient vous intéresser. Elles pourront vous aider à comprendre ce qui s'est passé ici. Voulez-vous bien laisser vos hommes se charger de l'excavation, et me rejoindre dans mes quartiers quelques instants ? »

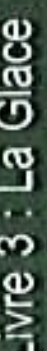
Après un instant de réflexion, Moore accepte. Il demande aux investigateurs de continuer sans lui, et suit Meyer vers le camp allemand. Il ne reste dans la tente de Meyer qu'un court moment, puis repart directement dans ses propres quartiers, un petit paquet sous le bras. Si personne ne vient le déranger, Moore ne ressort pas de sa tente avant midi. S'il est interrompu et questionné, il ne montre pas le document mais s'excuse et explique rapidement, désireux de retourner à sa lecture : « Herr Meyer avance une théorie inquiétante. Je veux passer en revue les faits avant de répondre. » C'est tout ce qu'il en dira.

Affaires du jour

Aujourd'hui la plupart des membres restants de l'équipe Starkweather-Moore retournent à l'excavation et à l'étude des cavernes.

Acacia Lexington et son équipe de tournage n'y participent pas le matin. Au lieu de cela, le *Belle* est préparé au décollage. Lexington, Priestley, Donovan et Williams comptent faire un court vol le long du front des montagnes Miskatonic. Ils décollent à 7 h 30 pour profiter du meilleur ensoleillement sur les flancs des montagnes. Ils restent en dessous de 5 500 mètres d'altitude, et mettent à profit des mètres de pellicule.





À mi-chemin, le *Belle* se hisse au-dessus des 5 000 mètres et Williams ouvre l'alimentation en oxygène de la cabine. Le gaz, qui provient des réservoirs achetés par Starkweather à Melbourne, n'est pas pur et sent mauvais. Tous les passagers souffrent de maux de tête et de nausées. L'avion fait demi-tour, à plus basse altitude.

Le *Belle* atterrit au Camp de Lake à 9 h 30 du matin. Le gardien devrait ajuster l'heure de l'atterrissage de sorte qu'au moins un des investigateurs soit présent dans le camp principal à ce moment. Lexington saute de son avion et, avec une colère affichée envers Moore, sillonne le camp à sa recherche. Priestley la suit, impuissant. Personne ne l'a jamais vue aussi furieuse.

Remarquant les investigateurs, Acacia Lexington exige de voir le professeur : « Où est votre chef ? » crie-t-elle, assez fort pour que la moitié du camp l'entende. « J'ai un ou deux mots à lui dire… Il a essayé de nous tuer ! Alors, où est-il ? »

Une fois qu'elle apprend où est Moore, elle se dirige directement vers sa tente et exige de lui parler. Moore ne souhaite pas être dérangé : il est en pleine lecture du *Texte Dyer*. Il lui parle d'un air distrait, s'excuse pour l'incident et retourne à sa lecture dès qu'il a réussi à se débarrasser d'elle.

Acacia cherche Meyer, qui n'est pas encore endormi, et fait sa meilleure offre au scientifique allemand : trois sièges dans l'avion qui survolera les montagnes, en échange du carburant, de réserves d'oxygène et d'un nouveau poste de radio pour elle-même et son avion. Meyer acquiesce sans hésiter, sous réserve d'une inspection de l'avion et de l'approbation de ses supérieurs. Il leur demande par radio la permission de conclure la transaction. La permission de la base de la mer de Weddell arrive en début d'après-midi. Acacia se réjouit à l'idée d'échapper au contrôle de Starkweather et de Moore.

Peu après dix heures du matin, les deux Junkers qui étaient partis la veille pour le pôle Sud sont de retour avec une lourde cargaison. Leurs équipages procèdent au déchargement de dix-huit barils de carburant.

Le Texte Dyer

Le professeur Moore émerge de sa tente peu avant midi. Il tient fermement un petit paquet entre ses bras – le manuscrit de Dyer – et semble faible et hésitant. Un test réussi de **Psychologie** indique que Moore a souffert d'un choc profond.

Le professeur erre au milieu des excavations du camp Miskatonic en portant son paquet. Il regarde les tentes qui ont été ouvertes, la tente de dissection, et l'horrible scène de l'abri H2. Il est perdu dans ses pensées et ne répond pas quand on s'adresse à lui. Quiconque restant à quelques pas de lui et réussissant un test

d'**Écouter** l'entend murmurer à lui-même à voix basse : « C'est invraisemblable, mais tout est là. Comment est-ce possible ? Mais pourquoi mentirait-il ? »

Après quelques minutes il se redresse, regarde autour de lui et entre dans la tente radio. Il est l'heure de l'émission de midi.

Acacia Lexington est déjà à l'intérieur, concluant sa transmission.

« Nous avons passé plusieurs heures à longer les montagnes. Les mots ne leur rendent pas justice. Les crêtes glorieuses de cette chaîne transantarctique s'étendent à perte de vue, sombres contre le ciel blanc et incommensurablement hautes et massives. Qui sait quels territoires inconnus et quels paysages exaltants se trouvent au-delà ? Dans quelques jours, je les verrai de mes yeux et je partagerai avec vous toutes mes découvertes. »

« L'épitaphe du mémorial de Lake, rédigée par le groupe de secours de Miskatonic, dit : Nous avons ouvert la porte sur un monde nouveau, et désormais personne ne peut dire ce que nous allons y trouver. »

« Mesdames et messieurs, c'est vrai. Nous nous tenons sur le pas de cette porte ouverte, et bientôt je vous dirai ce qui se trouve de l'autre côté. »

« Ici Acacia Lexington, fin de transmission. Je transmettrai à nouveau dans quelques heures. »

Acacia sourit à son public et sort de la tente de façon théâtrale, non sans avoir passé le microphone au professeur Moore, qui a semblé de plus en plus effaré durant cette envolée lyrique. Il balbutie quelques mots : « Je... Je n'ai aucun rapport à faire pour le moment. Je transmettrai plus tard, quand j'aurai eu une occasion de... euh... jeter un œil aux rapports de la nuit dernière. Tout le monde va bien. Nous... euh... transmettrons encore ce soir. Moore. Terminé. » Il éteint l'émetteur en secouant la tête, puis quitte la tente.

Une fois dehors, Moore envoie chercher les investigateurs. Il attend devant la tente destinée aux spécimens et au matériel, sans dire un mot, jusqu'à ce qu'ils soient tous là ; il les y fait alors tous entrer.

« J'ai appris quelque chose d'invraisemblable », dit-il. « Je ne sais pas si je dois le croire ou pas. Je ne suis plus sûr de rien. Cela semble impossible, mais répond à plusieurs questions qui me taraudent depuis un certain temps. »

Moore défait le paquet, qui contient un épais manuscrit : le *Texte Dyer*.

« C'est un compte rendu... écrit par mon ancien ami, William Dyer. Il parle de l'expédition de 1930, de la découverte des cadavres, et aussi... euh... d'autres choses. De choses invraisemblables. Je ne veux pas en dire trop tant que vous ne l'avez pas lu. Jugez-le avec impartialité, si je puis dire. »

« Je voudrais que vous lisiez ce compte rendu par vous-mêmes. Dites-moi s'il est authentique. Dites-moi si son auteur était fou ou sain d'esprit. Je sais que c'est le travail de Dyer. J'ai lu suffisamment de ses écrits pour reconnaître son style quand je le vois. Mais... » Il s'interrompt.

« Compulsez le livre. Venez m'en parler à 17 heures, quand ce sera fait. Maintenant, je... je dois réfléchir à certaines choses. » Le professeur Moore remet sa capuche et sort de la

Résumé du Texte Dyer

Le compte rendu de Dyer sur l'expédition de l'Université Miskatonic est entièrement reproduit dans l'excellente nouvelle de H.P Lovecraft, *Les Montagnes Hallucinées*. Le gardien devrait l'avoir lue avant de jouer cette campagne. Il peut maintenant la donner à lire aux joueurs. Pour les gardiens qui ne souhaitent pas que leur session soit interrompue par la lecture de la nouvelle, voici une synthèse du *Texte*.

Le récit de Dyer s'accorde sensiblement avec les témoignages historiques, jusqu'au moment où la mission de sauvetage atterrit au Camp de Lake. Il trouve en effet le camp en grand désordre, tout comme l'a trouvé le groupe de Moore d'ailleurs, mais il découvre également les corps de chiens et d'hommes cruellement massacrés, dispersés dans le camp et disposés dans l'abri H2. Il ne fait aucun doute que ces hommes ont été assassinés ; l'identité du meurtrier demeure par contre incertaine, même si de lourds soupçons pèsent sur Gedney, l'étudiant disparu.

Dyer et Danforth effectuent plusieurs vols aux alentours dans l'espoir de trouver Gedney, mais sans succès. Ils allègent un avion et traversent les montagnes par le col le plus proche. De l'autre côté des montagnes, ils trouvent non pas un plateau stérile, mais les vestiges incroyablement anciens d'une immense cité, inhabitable depuis plusieurs ères géologiques. Après avoir atterri, ils entrent dans la cité, tout en faisant des croquis et en prenant de nombreuses photographies. La cité est déserte mais recèle un nombre incalculable de sculptures murales, de fresques et d'objets imposants qui indiquent son âge, et l'extrême degré de civilisation atteint par ses constructeurs maintenant disparus.

Dyer soutient que la ville a été construite non pas par des hommes, mais par des créatures d'aspect semblable aux « Anciens » du professeur Lake, et que les meurtres n'ont pas été commis par Gedney mais par les huit « spécimens intacts » extirpés de la caverne. Ils n'étaient pas morts mais, semble-t-il, en hibernation ; une fois réveillés, ils ont attaqué leurs sauveteurs puis se sont envolés à travers les montagnes, vers leur ville d'origine.

La cité est construite au plus haut du plateau, mais il existe une grande mer sans soleil profondément enfouie en dessous. Elle peut être atteinte en empruntant de longs tunnels s'enfonçant sous la surface. C'est là, selon Dyer, que les bâtisseurs de la cité ont établi leur dernier refuge. Leurs descendants y sont peut-être encore ; cependant, lors d'une incursion dans l'un de ces tunnels, Dyer et Danforth sont repérés par un énorme et monstrueux prédateur – un Shoggoth – un descendant des esclaves antiques des architectes de la cité, qui maintenant semble errer en liberté. Les deux hommes s'échappent par chance, mais le choc de la rencontre est l'une des causes du trauma de Danforth.

En descendant dans le tunnel, Dyer et Danforth trouvent aussi les corps de quatre des « Anciens » ressuscités, apparemment massacrés par les Shoggoths. Il en conclut que les autres ont aussi très probablement péri en cherchant leurs semblables. Dyer trouve également le corps de Gedney, parfaitement conservé, comme s'il avait été emporté en vue d'un futur examen.

Après avoir étudié la ville pendant plusieurs heures, et été pourchassés par le Shoggoth, Danforth et Dyer concluent que l'existence des « Anciens » et de leur cité devrait rester inconnue du reste du monde, sous peine de libérer des abominations qui ne pourraient être maîtrisées. Ils se promettent de garder le secret, et persuadent les autres membres de la mission de sauvetage de ne rien dire de ce qu'ils ont appris. Mais l'apparition de l'expédition Starkweather-Moore, et son intention déclarée d'explorer le haut plateau, a forcé Dyer à briser son silence dans l'espoir de les dissuader de partir.

Bien que Dyer fasse référence à un grand nombre de photos et d'échantillons qui auraient à l'origine accompagné l'ouvrage, ils ne sont pas inclus dans ce manuscrit.

Un lecteur rapide pourra parcourir le livre de bout en bout en trois heures environ ; une lecture plus lente, avec plus d'attention aux détails, exige au moins un jour ou deux.

Le *Texte Dyer* (publié en 1936 sous le titre *At the Mountains of Madness*), en anglais, est dactylographié sur feuilles reliées. 110 pages. Par le professeur William Dyer. Récit de l'expédition de l'Université Miskatonic en Antarctique de 1930 à 1931, et ses rencontres avec les « Anciens ».

Complexité : Facile (20 %)
Durée : Heures
Mythe : 1
SAN : 1
Sortilèges : aucun
Spécial : lire le texte Dyer donne un bonus de +10 % pour décrypter l'écriture des Anciens sur les fresques de la Cité.

Qui franchit les montagnes ?

Le *Belle* transporte six personnes :
Acacia Lexington
Kyle Williams (pilote)
Albert Priestley (cameraman)
Dr Johann Meyer (chef, équipe de l'E.B.F.)
Ernst Dieter Rilke (biologiste, E.B.F.)
Hermann Baumann (copilote, E.B.F.)

La question de savoir qui devrait voler dans le *Weddell* et l'*Enderby* est une tout autre affaire. Chaque avion peut contenir six personnes pour le voyage : deux membres d'équipage et quatre passagers.

L'*Enderby* transportera :
Ralph Dewitt (pilote)
Patrick Milles (copilote)
James Starkweather
Richard Greene (docteur)
2 autres personnes

Le *Weddell* transportera :
Douglas Halperin (pilote)
William Moore
4 autres personnes, dont une qui devra être copilote

Six sièges sont donc libres. Au moins une personne devra être copilote, ou au moins mécanicien. Cet individu devrait posséder au moins 20 % en **Piloter** et en **Métier : mécanique**. Si aucun investigateur ne peut endosser le rôle de copilote, Alan Huston le fera. Il est possible de décharger assez de cargaison des avions pour permettre à une ou deux personnes supplémentaires de monter à bord, mais la charge de chaque avion ne devra en aucun cas excéder 7 700 kg.

L'ajout d'un passager, par exemple, requiert d'emporter de la nourriture, de l'oxygène, des raquettes et des vêtements supplémentaires, à additionner au propre poids de la personne, pour une charge totale d'environ 140 kg, qui engendre par la même occasion une consommation supplémentaire de 190 litres de carburant, et réduit le rayon d'action de l'avion d'environ 270 km.

tente. Il marche vers l'ouest jusqu'au cairn funéraire, où il se tient immobile quelque temps.

Les investigateurs se retrouvent avec un texte volumineux entre les mains, et du temps pour le lire. Une personne seule a besoin de plusieurs heures pour le lire intégralement. Voir l'encadré « Résumé du *Texte Dyer* » page225 pour plus d'information.

Les personnages ayant participé au sauvetage de Nicholas Roerich au Chapitre Trois identifient immédiatement l'ouvrage comme étant celui volé à Roerich à New York. Si on lui pose la question, Moore dit qu'il a reçu le document des mains de Meyer. Ce dernier n'en dira pas beaucoup plus : il a obtenu cette copie du *Texte Dyer* de Josef Barsmeier, qui l'avait lui-même reçu lors d'un vol de ravitaillement alors qu'il était déjà en Antarctique. Ni l'un ni l'autre ne connaît son origine précise, bien que Meyer soit assez perspicace pour deviner qu'il n'a pas été acquis légalement.

Remonter la piste du document, jusqu'au gouvernement allemand et aux Affairistes, est chose impossible tant que les investigateurs sont en Antarctique. Les personnages peuvent toutefois vouloir fouiller dans les effets personnels de Meyer ou d'Uhr à la recherche de plus d'informations. Une description des tentes de l'E.B.F. et de leur contenu peut être trouvée plus haut dans ce chapitre.

Spéculations, préparations

Le professeur Moore rappelle les investigateurs à 17 heures, peu avant le dîner. Il s'est bien remis de son choc, et veut les avis des investigateurs sur le *Texte Dyer* et sa signification.

Il a lui-même abouti à sa propre conclusion. Il n'y a qu'une solution pour confirmer ou infirmer l'incroyable récit de Dyer, dit-il : survoler ce col pour trouver la cité antique. Il va de soi qu'il compte sur la présence d'au moins certains investigateurs.

« Nos autres compagnons seront aussi mis à contribution, naturellement, mais vous me feriez extrêmement plaisir en m'accompagnant à bord du premier avion qui survolera les montagnes. Il y aura bien assez de temps pour les autres plus tard. Une fois que nous saurons. »

Plusieurs questions importantes demeurent. Moore aimerait connaître l'avis des investigateurs.

- Qui doit les accompagner dans la Cité ? Quel équipement emporter ?
- Que faut-il que James Starkweather sache ? Ou faut-il même lui dire quoi que ce soit ?
- Faut-il montrer le manuscrit à Miss Lexington ? Peut-on faire confiance aux Allemands pour la tenir informée ? Que pourraient-ils savoir d'autre qu'ils garderaient pour eux ?
- L'équipe de sauvetage Miskatonic a dissimulé la vérité. L'expédition de Starkweather-Moore doit-elle faire la même chose, et pourquoi ? Et les hommes de Lexington ? Et les Allemands ? Quel mal pourrait-il se produire si quelqu'un d'autre allait répéter ce récit insensé ?
- Dyer avait-il raison ? Y a-t-il des secrets qui ne devraient jamais être révélés ?

La réunion devrait être brève, mais durera le temps qu'il faut. Au dîner, et toute la nuit, Moore est un homme transformé. Envolés ses airs incertains et soucieux. À la place, une âpre détermination que seuls Meyer, Uhr et les investigateurs comprennent.

Note au gardien : *Moore traversera les montagnes sans hésiter, pour deux raisons très personnelles. La première est qu'il veut voir par lui-même ce qu'a vu son ami Dyer, et comprendre ce qui l'a entraîné dans le mensonge et la folie. La seconde est d'achever la mission de Lake, en hommage aux disparus.*

Parler à Miss Lexington

Si les investigateurs décident de rapporter le récit de Dyer à Acacia, celle-ci est disposée à leur parler, mais leur explique qu'elle ne peut pas les voir en privé ce soir-là. Si les investigateurs mentionnent que cela a un rapport avec l'expédition Barsmeier-Falken ou avec son prochain voyage sur les montagnes, elle réfléchit un moment, puis leur demande de venir la voir le lendemain, après que le groupe de l'E.B.F. est allé se coucher.

« Je pense que nous aurons plus d'intimité ainsi », ajoute-elle d'un air sarcastique. « C'est bien ce que vous voulez ? »

Après le dîner, Acacia et son pilote, Williams, accompagnent le docteur Meyer et Baumann pour passer le *Belle* au peigne fin. Baumann exprime son approbation après avoir examiné l'avion ; le docteur Meyer et Acacia se serrent la main pour sceller cette alliance impromptue. Son vol à travers les montagnes, dit-elle, commencera dès que les nouvelles radios pourront être débarquées au camp de la barrière de Ross.

Williams (Danforth) est intérieurement consterné par la nouvelle. Cette nuit-là, il oublie toute morale et décide que certaines personnes devront mourir pour préserver le monde de la destruction. À ce stade, son plan est d'empêcher par tous les moyens n'importe quel avion de retourner à la Cité des Anciens ; son pauvre cerveau est pris dans un tourbillon d'images terrifiantes.

Note au gardien : *Les révélations du Texte Dyer n'entament en rien la détermination de la pragmatique Lexington à s'aventurer dans la Cité. D'abord parce qu'elle n'envisage pas une seconde de laisser Starkweather y aller seul et s'accaparer toute la gloire de la découverte, ensuite parce que son ambition et sa curiosité la poussent à aller filmer ces paysages inconnus et à les révéler à la Terre entière. Outre ces motivations personnelles, elle a maintenant un marché à honorer avec l'équipe de l'E.B.F*

Parler à Starkweather

À 21 heures, le professeur Moore transmet les dernières nouvelles à Starkweather par

Vol Starkweather-Moore à travers les montagnes

À 6 000 mètres d'altitude, un individu utilisant un masque respiratoire à tube consomme environ 115 litres d'oxygène de son réservoir par heure pour rester alerte et en bonne santé, et ce qu'il soit en plein effort ou au repos. Dans la tente à oxygène, il consomme seulement 30 litres d'oxygène par heure, tant que l'hydroxyde de sodium (la soude caustique) peut absorber le dioxyde de carbone. L'équipage de chaque avion aura utilisé environ 1 130 litres d'oxygène pour survoler les montagnes jusqu'au haut plateau, et les pilotes insisteront pour conserver les réservoirs partiellement entamés en vue du vol de retour. Il reste donc 38 réservoirs (86 000 litres) pour les opérations au sol. Notez que l'oxygène ne peut pas être transféré d'un réservoir à un autre. Étant donné que l'équipage a passé plusieurs jours au Camp de Lake, où la pression atmosphérique était à 64 % de sa valeur au niveau de la mer, et qu'ils ont déjà utilisé de l'oxygène pendant les vols à haute altitude, il devrait y avoir peu de risques de maladies de décompression (dysbarisme).

Chaque personne active (qui travaille ou explore) usera un réservoir par jour (ce qui inclut le temps passé dans la tente à oxygène). Ainsi, l'expédition peut espérer passer environ trois jours sur les montagnes. L'oxygène des réservoirs de Starkweather est pollué avec de l'huile de graissage, de la glycérine et d'autres « impuretés » ; chaque personnage utilisant un réservoir un jour donné devrait faire un test d'**Endurance** avec un bonus de 20 % pour éviter nausées et intoxication pétrochimique. Ceux qui échouent seront affaiblis et chancelants pendant les **20 - CON** prochaines heures. Une pince doit être portée sur le nez afin de ne pas inhaler l'air environnant, à basse pression ; cela peut provoquer de douloureuses engelures si on n'y prend garde, par exemple en utilisant une pince en métal.

Un avion transportera un ensemble de matériel de météorologie (baromètre, anémomètre, thermomètre à alcool, psychromètre, 12 ballons pilotes de 30 cm de diamètre une fois gonflés, et un petit réservoir d'hélium), de cartographie/géologie (deux mires, théodolite de relevés sur trépied en aluminium à usage à la fois météorologique et topographique, mètre ruban en acier, astrolabe à prisme, chronomètre, niveau, marteau de géologue, sachets à échantillons, matériel à dessin), et équipement de prélèvement et de tests chimiques. L'autre avion transportera un compteur Geiger-Müller pour l'étude du rayonnement cosmique, et un spectrographe à quartz pour celle des spectres du soleil et du ciel. Notez qu'à moins que les investigateurs ne pensent à en apporter, aucune lampe torche n'est incluse dans l'équipement (pour cause d'été austral). Il n'y a pas de jumelles non plus. Le docteur Moore a spécifiquement interdit les lanternes à alcool ou à pétrole dans les tentes à oxygène : elles pourraient y mettre le feu, et épuisent le précieux oxygène et la soude caustique. Les listes de chargement ci-dessous incluent du matériel habituellement classé sous la catégorie « matériel de secours ».

WEDDELL

Nb	Description	
1	avion Boeing 247 vide	Poids en kg
6	membres d'équipage et passagers	4 990
90	litres d'huile moteur (dans le moteur)	540
2 105	litres d'essence (autonomie de 3 000 km)	81
1	sac de toile, contenant outils et pièces de rechange pour l'avion	1 515
1	bidons de 87 litres d'huile moteur	21
1	jeu d'instruments de navigation (montre, cartes, sextant, compas solaire, tableaux, etc.)	78
1	chalumeau	3
2	bâches avec anneaux isolants, et 6 piquets (protection des moteurs au démarrage)	2
24	rations de nourriture (journalières et individuelles)	9
2	sacs de couchage en toile duvetés à la plume d'oie	22
6	paires de raquettes	15
1	cuisinière Nansen, et 1 réchaud Primus	16
1	bidon de 3,80 litres de pétrole (40 jours d'utilisation du réchaud pour une personne)	11
1	radio portative (100 W, portée nominale de 80 km)	5
1	batterie électrique pour radio mobile	45
1	pistolet à fusées éclairantes de 2 cm, son étui et une boîte de 10 fusées	9
1	lampe de signalisation « Mars »	2
1	ensemble de prises de vue (appareil photo, lentilles, trépied, pellicule, 10 ampoules à flash, filtre infrarouge, étui)	1
1	rouleau de 90 mètres de corde d'escalade	11
2	sacoches de matériel d'escalade (2 piolets, pitons, mousquetons)	9
1	jeu d'instruments météorologiques, dans une mallette en bois	11
1	jeu d'instruments géologiques et cartographiques, dans une mallette en bois avec courroies de transport	6
1	jeu d'échantillonnage et d'expérimentation chimique, dans un sac de toile	15
1	sacoche de médecin, contenant instruments, médicaments et matériel	4
1	traîneau de secours, avec harnais d'attelage	8
1	tente à oxygène pour 2 personnes, avec piquets, sardines et attaches	45
2	boîtes en fer blanc de soude caustique, capacité de 48 heures pour 1 personne chacune	23
20	réservoirs à oxygène, capacité de 2 300 litres chacun	23
		180
TOTAL		7 700

ENDERBY

Nb	Description	
1	avion Boeing 247 vide	Poids en kg
6	membres d'équipage et passagers	4 990
91	litres d'huile moteur (dans le moteur)	537
2 105	litres d'essence (autonomie de 3000 km)	81
1	sac de toile, contenant outils et de pièces de rechange pour l'avion	1 515
1	bidon de 87 litres d'huile moteur	21
1	jeu d'instruments de navigation (montre, cartes, sextant, compas solaire, tableaux, etc.)	78
1	chalumeau	3
2	bâches avec anneaux isolants, et 6 piquets (protection des moteurs au démarrage)	2
24	rations de nourriture (journalières et individuelles)	9
4	sacs de couchage en toile duvetés à la plume d'oie	22
6	paires de raquettes	30
1	cuisinière Nansen, et 1 réchaud Primus	16
1	bidon de 3,80 litres de pétrole (40 jours d'utilisation du réchaud pour une personne)	11
1	radio portative (100 W, portée nominale de 80 km)	5
1	batterie électrique pour radio mobile	45
1	pistolet d'alarme et 10 fusées éclairantes de 2 cm	9
1	lampe de signalisation « Mars »	2
1	rouleau de 90 mètres de corde d'escalade	1
2	sacoches de matériel d'escalade (2 piolets, pitons, mousquetons)	9
1	compteur Geiger-Müller et 1 spectrographe, dans une mallette en bois	11
1	traîneau de secours, avec harnais d'attelage	8
2	tentes à oxygène pour 2 personnes, avec piquets, sardines et attaches	9
2	boîtes en fer blanc de soude caustique, capacité de 48 heures pour 1 personne chacune	45
20	réservoirs à oxygène, capacité de 2 300 litres chacun	46
		23
		180
TOTAL		7 700

Vol Lexington à travers les montagnes

À 6 000 mètres d'altitude, un individu utilisant un masque de la Drägerwerke consomme environ 30 litres d'oxygène du réservoir par heure pour rester alerte et en bonne santé, et 60 litres s'il y a effort (par exemple travaux ou exploration sur terrain accidenté). Dans la tente à oxygène, il consomme 30 litres d'oxygène par heure, tant que les boîtes d'hydroxyde de sodium gardent leur capacité d'absorption. L'équipage utilisera environ 280 litres d'oxygène pour traverser le col, ce qui laisse 15 820 litres pour toutes les opérations menées dans la cité, et pour le vol du retour. Étant donné que l'équipage a passé plusieurs jours au Camp de Lake, où la pression atmosphérique était à 64 % de sa valeur au niveau de la mer, et qu'il a déjà utilisé de l'oxygène pendant les vols à haute altitude, il devrait y avoir peu de risques de maladies de décompression (dysbarisme).

Les rations de survie peuvent sustenter l'équipage de l'appareil pendant deux mois. Elles ne seront utiles qu'en cas de crash à basse altitude ; l'équipage ne survivrait jamais tout ce temps sur le plateau. L'équipement inclut deux lampes torches avec batteries de rechange, apportées par les Allemands.

NORTHROP DELTA « BELLE »

Nb	Description	Poids en kg
1	avion vide, radio retirée	1 520
6	membres d'équipage et passagers	540
57	litres d'huile lubrifiante de moteur dans le moteur	51
1 040	litres d'essence	749
1	jeu d'outils et de petites pièces de rechange pour l'avion (fil électrique, bougies d'allumage, etc.)	9
6	lots de rations de survie individuelles, un traîneau, pas de générateur ni de radio	410
1	tente à oxygène	23
2	boîtes en fer blanc de soude caustique, capacité de 48 heures pour 1 personne chacune	23
7	réservoirs à oxygène avec masques Dräger, capacité de 2 300 litres chacun	63
2	lanternes électriques	2
1	panoplie photographique et cinématographique	10
TOTAL		**3 400**

Aide de jeu 9.2

radio. Sans mentionner le *Texte Dyer* et les éléments les plus fantastiques du récit, il explique prudemment que de nouvelles informations rendent nécessaire un voyage immédiat à travers les montagnes, et que l'E.B.F. et Miss Lexington s'y préparent déjà.

Starkweather est prêt à revenir immédiatement, mais les aviateurs ont œuvré toute la journée dans les cavernes. Les deux hommes projettent de faire décoller un avion dans la matinée, de manière à ce qu'il atteigne Starkweather vers midi.

***Note au gardien :** Si Starkweather est mis au courant du contenu du Texte Dyer, la mention de cette cité fantastique serait, pour son esprit aventureux et avide de gloire, une raison supplémentaire de braver les Montagnes.*

Parler à Meyer

Les personnages désirant s'entretenir avec le docteur Meyer peuvent l'approcher au petit-déjeuner. Il répond à leurs questions prudemment, tant qu'ils restent brefs et polis (si l'un d'eux menace Meyer ou adopte une attitude hostile, il met fin à l'entretien ; par la suite, plus aucun membre de l'E.B.F. ne voudra parler ouvertement aux investigateurs).

Meyer connait bien le *Texte Dyer*. Il l'a reçu des mains du chef de son expédition, Josef Barsmeier, durant le voyage vers le sud en septembre. Il l'a étudié d'assez près et, bien qu'au départ il ne pensait pas qu'une telle histoire puisse être vraie, il en est maintenant convaincu.

« Les descriptions sont très claires, n'est-ce pas ? La Cité existe. Peut-être que le reste aussi. »

« Mon but, comme je l'ai dit, est de traverser les montagnes Miskatonic et de contempler les territoires inexplorés qu'elles nous dissimulent. »

Meyer est plus évasif au sujet des Choses Très Anciennes et des objectifs de l'expédition allemande :

« Je suis les ordres, à la lettre », dit-il en écartant les mains. « Nous sommes venus pour trouver des ressources en Antarctique. La connaissance est elle-même une ressource, vous en conviendrez. »

***Note au gardien :** Avant même de se rendre au Camp de Lake, l'équipe de l'E.B.F. avait déjà pour objectif d'atteindre la Cité. La raison de leur présence au Camp tient d'abord à leur alliance avec Lexington, qui est leur seul moyen de franchir les Montagnes. Le site doit aussi leur permettre d'authentifier le Texte Dyer et de poursuivre leurs recherches sur le récit de Pym.*

Destinations

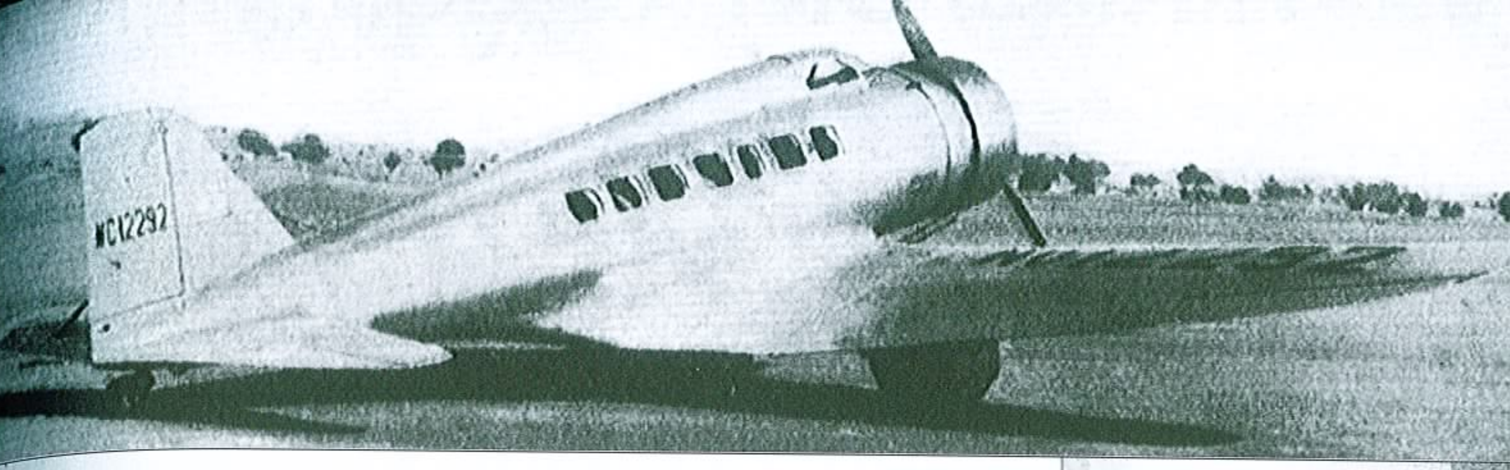
3 décembre 1933 : vent du sud-est, 16 à 64 km/h, température douce (- 21°C). Couverture nuageuse (cirrus) de 10 %.

Aujourd'hui, le rythme s'accélère. Les trois camps se préparent à traverser les Montagnes Hallucinées. Tout au long de la journée, et durant la nuit qui suit, l'ambiance est à l'excitation et à la rivalité.

Une légère brise

Aux environs de trois heures du matin, le *D-BFEB* et le *D-BFEC* repartent vers la mer de Weddell, car le corps principal de leur expédition a besoin d'eux.

Peu de temps après, une brève et violente rafale de vent balaie le Camp de Lake, arrache bâches et tentes et emporte outils, échantillons, et tout ce qui n'est pas attaché ou protégé derrière un solide mur. Beaucoup de petits objets et de provisions sont perdus. C'est un rappel des plus dégrisant : le temps a été exceptionnellement favorable jusqu'ici,



Northrop Delta

mais ça ne veut pas dire qu'il ne peut pas changer à tout moment.

Les investigateurs doivent réussir des tests de **Survie (milieu polaire)** pour s'assurer que leurs tentes et leur matériel sont correctement arrimés. Un échec entraînera une perte ou une mésaventure due au vent : leur tente s'effondre, leur équipement s'envole au loin, leur mur protecteur s'écroule sur la tente, etc., à la discrétion du gardien. Ces incidents ne devraient pas être mortels, ni même dangereux, mais servent d'avertissement : le continent austral requiert une vigilance de chaque instant.

La rafale de vent pousse tout le monde à sécuriser les tentes et l'équipement. Le processus prend des heures. En conséquence le *Weddell*, qui doit aller récupérer James Starkweather, décolle à presque dix heures du matin.

Le travail du matin

Chacune des trois expéditions commence calmement les préparatifs de son incursion dans les montagnes. Après la sécurisation du camp, Moore rassemble les investigateurs dans la tente qui sert à entreposer le matériel, et les affecte à la planification et à l'approvisionnement du voyage, avec l'aide de Peter Sykes.

Dans le camp d'Acacia Lexington, Williams et Marklin travaillent toute la matinée avec Baumann et Benecke, afin que le *Belle* soit prêt pour le vol : ils le purgent de ce qui reste de l'oxygène de Starkweather, et adaptent certains dispositifs pour que les réservoirs et les masques à oxygène de la Barsmeier-Falken puissent être utilisés. Priestley, Johnson et Acacia font l'inventaire de l'avion, sélectionnant soigneusement les objets qui resteront au sol et ceux qui accompagneront cette dangereuse équipée.

N'importe qui se trouvant à proximité comprendra leur occupation. Lexington est franche (mais un peu sur la défensive) envers tout spectateur qui se montre curieux au sujet du vol : « Nous avons fait un marché. Je l'ai honoré. Je fais maintenant un nouveau marché. Nous allons voler à travers les montagnes. Les Allemands ont plus besoin de mon aide que vous, et ils sont disposés à m'aider en retour. Et ainsi, je n'ai plus à supporter James Starkweather. »

Si on l'interroge sur le voyage, le docteur Meyer répondra prudemment. Il ne sait pas exactement qui sait quoi. Il s'excuse s'il y a quelque malentendu, arguant que le manque de sommeil et d'oxygène a mis tout le monde sur les nerfs. Il précise que, puisque Starkweather et Moore ont fait don de carburant pour l'avion de Lexington, il a été autorisé à leur donner quatre barils de carburant en compensation (c'est le volume qui remplit actuellement les réservoirs du Delta).

« Quelle merveilleuse occasion, pour la science et l'esprit humain, de contempler ces régions reculées », ajoute-t-il avec un sourire. « Je suis sûr que le professeur Moore en conviendrait. » Le docteur Meyer et le reste de l'équipage allemand retournent ensuite à leurs occupations.

Le professeur Moore envoie un nouveau message radio à James Starkweather, qui attend sur la glace polaire, et l'informe du plan de Lexington. Starkweather est scandalisé ; il ordonne à Moore de commencer immédiatement les préparatifs de leur propre vol à travers les montagnes.

« La garce ! L'ingrate ! Après tout ce que nous avons fait pour elle ! Je n'ai jamais pu lui faire confiance, docteur ! Nous savons tous que c'est elle qui a manipulé ce pauvre Henning. Elle croit pouvoir devancer Starkweather, c'est ça ? Préparez l'avion, nous arriverons les premiers, par Dieu ! Et dites à nos hommes d'éviter ses gens ; nous verrons s'ils peuvent se débrouiller avec les Huns ! Et Meyer ferait bien de surveiller ses arrières ! »

Moore est quelque peu ébranlé mais d'accord. Il annonce le voyage à ses hommes rassemblés dans la tente pour le déjeuner, et demande des volontaires pour le vol. Il y a cinq places disponibles, voire six si l'un des investigateurs est aviateur et peut servir de copilote et de mécanicien sur les Boeing.

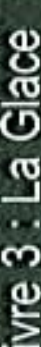
Les investigateurs qui se portent volontaires sont bien sûr choisis en premier.

Une fois l'annonce et le recrutement effectués, Moore tousse doucement pour capter l'attention.

« Le capitaine Starkweather pense, et je suis de son avis, que nous ferions mieux de nous préparer sans l'aide du groupe de Miss Lexington. Après tout, nous n'avons toujours pas déterminé ce qui s'est passé dans son camp sur la barrière, ni qui en était responsable. »

Dans leurs transmissions de midi, les deux expéditions annoncent leurs intentions de décoller dès que les conditions seront favorables.







Fairchild FC

Rencontrer Acacia

La première occasion de parler en privé avec Acacia Lexington a lieu à la mi-journée. Elle laisse son équipe se charger des préparatifs et s'éloigne avec les investigateurs.

« Très bien, messieurs », dit-elle en cheminant sur la glace, loin de toute oreille indiscrète. « Qu'avez-vous en tête ? »

Acacia Lexington possède un esprit pragmatique, pas le moins du monde fantaisiste ni porté à croire des histoires de monstres et de cités étranges. Elle est fondamentalement sceptique vis-à-vis des « Anciens » de Dyer, mais les preuves retrouvées dans le Camp de Lake sont impressionnantes. Un test réussi de **Persuasion** ou de **Négociation** la convaincra que les investigateurs sont sérieux et sensés.

Mais pour elle, la révélation la plus marquante est que les Allemands en ont raconté beaucoup plus à l'équipe de Starkweather qu'à la sienne. « Le docteur Meyer ne m'a rien dit », dit-elle d'un air songeur. « Je savais depuis un moment, à partir de certaines de ses paroles, qu'il s'attendait à découvrir quelque chose d'énorme de l'autre côté. Mais je n'ai jamais compris ce que c'était. Ça vous fait vous demander ce qu'il cache d'autre, n'est-ce pas ? »

Elle réfléchit un instant.

« Je vais vous dire. J'ai passé un marché avec Meyer et Uhr, et je dois m'y plier. Mais je garderai mes oreilles et mes yeux ouverts, particulièrement une fois que nous serons de l'autre côté. Si j'apprends quoi que soit sur les intentions des Allemands, je vous le ferai savoir par radio. D'accord ? Et merci pour l'avertissement. Je vais devoir réfléchir à tout ça. »

Le rythme s'accélère

Les choses se mettent en branle rapidement après le déjeuner.

Halperin, Sykes et d'autres techniciens commencent à trier le matériel nécessaire au vol. Chacun des trois camps passe l'après-midi dans un tourbillon d'activité : il faut finir l'étude des cavernes, empaqueter le ravitaillement et préparer les avions pour le vol.

Les joueurs devraient énoncer les préparatifs de départ de leurs investigateurs. L'Aide de jeu 9.1. (« Vol Starkweather-Moore à travers les montagnes ») fournit une liste de base de la cargaison des deux Boeing. Ceux-ci ont atteint leurs limites de chargement, et toute modification quelle qu'elle soit, comme l'ajout d'équipement personnel ou de n'importe

quelle arme plus grande qu'un pistolet, doit être approuvée par Moore ou Starkweather (quand il sera revenu).

Starkweather ne voit bien sûr pas de raison de modifier la liste des cargaisons, mais Moore a une meilleure idée de la situation et se montrera un peu plus raisonnable. Des investigateurs avisés demanderont au professeur Moore la permission de modifier la cargaison. Gardez à l'esprit que pour chaque poids ajouté, un autre devra être retiré (bien qu'il y ait une certaine marge de sécurité si plusieurs des investigateurs sont de petite taille).

Un des Boeing, l'*Enderby*, peut être apprêté immédiatement. Le *Weddell*, en route pour récupérer Starkweather et son équipe, ne pourra être vidé et chargé qu'après son retour. Le ravitaillement et l'équipement qui lui sont destinés sont alignés sur la piste, ou rangés dans l'*Enderby*.

Meyer et Uhr apprennent avec inquiétude que l'équipe de Starkweather se prépare à un décollage imminent. Meyer veut être le premier sur place, et le premier à trouver la tour et les machines décrites par Pym, si elles existent. Il exhorte Lexington à se dépêcher, mais elle est inébranlable : « Nous décollerons quand mes radios arriveront au camp de Ross, et pas avant », répond-elle. « Vous voulez partir ? Dites à vos gars de me livrer le matériel. »

Mais la côte de la mer de Ross est encore sous la brume, et l'E.B.F. peut seulement attendre.

À environ 17 h 00, le *Weddell* annonce que Starkweather est à bord et que l'avion est en route. Il arrivera au Camp de Lake peu après 23 heures.

Le repas du soir est tendu, électrique. Un courant constant d'excitation parcourt la grande tente. Le matériel est emballé, les équipages sont prêts. Maintenant tout le monde attend. On lève son verre aux hommes choisis par Moore ; on conseille aux investigateurs de fumer leur dernière cigarette maintenant, car fumer en étant sous oxygène est particulièrement nocif pour la santé.

Moore les réprimande gentiment : « N'oubliez pas, messieurs dames : le plateau où nous nous rendons est situé à 6 000 mètres d'altitude. Le simple fait de respirer sera harassant quand nous serons là-bas, alors profitez de ces plaisirs maintenant, tant que vous le pouvez. »

L'avion d'Acacia, le *Belle*, attend sur la piste, chargé et prêt au décollage. Baumann et Rilke, les compagnons de route choisis par Meyer, dorment à bord de l'avion. Meyer reste dans le camp, de même qu'Acacia et son pilote, Williams. Albert Priestley surveille l'avion.

On conseille aux investigateurs qui accompagnent Moore de se reposer, même si le sommeil les fuit. Chacun se demande de quoi demain sera fait.

La course aux montagnes

4 décembre 1933 : vent du sud-est, 16 km/h, température de l'air à - 23°C, couverture nuageuse (cirrus) de 30 % au nord-ouest. La côte est encore embrumée, mais le camp de base signale que le vent s'est levé ; le ciel devrait se dégager, au moins brièvement, durant la journée.

Le *Weddell* arrive de l'est peu avant minuit. En descendent trois hommes et un attelage complet de chiens de traîneau. Le professeur Moore se précipite dehors pour saluer Starkweather, qui est d'humeur massacrante. Il laisse son sac (contenant entre autres un revolver Webley .455 Mk VI) dans l'avion.

Le moment est très mal choisi pour lui adresser conseil ou reproche ; il ordonne le déchargement complet du *Weddell*, et convoque tous « ses » hommes à une conférence. Bon nombre d'entre eux doivent d'abord être réveillés.

Quinze minutes après l'atterrissage de Starkweather, tous les membres de l'E.S.M. sont rassemblés près de l'un des avions. Starkweather grimpe sur une aile ; le professeur Moore se tient en dessous, les mains dans les poches. Aux cris de « Qu'est-ce qui se passe, capitaine ? » et de « Qui nous a réveillés à cette heure-ci ? » Starkweather répond :

« Désolé de vous convoquer à cette heure indue, jeunes hommes, mais la course est lancée. Lexington et les Fritz nous ont pris de court. Ils se sont alliés pour nous devancer dans le col ; ils n'ont pas fini de nous poser problème. »

« Je suis sûr que vous tous, compagnons, comprenez ce qu'il nous reste à faire, et ferez tout votre possible pour y arriver. D'après nos pilotes, nous pouvons aller de l'autre côté, et y rester un jour ou deux. Naturellement, seulement six d'entre vous pourront être de ce premier voyage, en plus du professeur, des pilotes et de moi-même. Pour ceux qui meurent d'envie d'y aller, et je sais qu'ils sont nombreux, postulez auprès du professeur. Si nous le pouvons, nous renverrons un avion afin que certains d'entre vous nous rejoignent. »

« Avec un peu de chance, nous pourrons faire en sorte que la petite lady et ses garçons aient la queue de notre avion pour seul paysage, hein ? Nous allons voir ce que vaut leur «efficacité» ! Ah, et on ferait sacrément bien de s'assurer qu'ils ne nous fauchent pas de matériel. Ça ne m'étonnerait pas d'eux ! Et s'ils vous demandent de l'aide, dites-leur d'aller au diable. Nous savons maintenant qui ils sont réellement. »

« Camarades scientifiques, vous ne devriez emmener que le strict nécessaire pour le voyage, car la place est comptée. Une fois là-bas, ce sera une grande aventure, et c'est bien ce pour quoi nous sommes venus, hein ? Trinquons ensemble autour d'un dernier verre, puis les mécaniciens pourront aller travailler. Les autres, vous aurez besoin de sommeil, et je veux décoller à huit heures. Je sais que je peux compter sur vous. Messieurs, vous pouvez disposer. »

Une pluie d'acclamations, de discrets sifflets, de grognements et de conversations animées saluent ce discours. Starkweather est de retour et, comme d'habitude, il semble avoir un temps de retard et être déconnecté de la réalité.

Il parle à une ou deux personnes parmi les plus expérimentées, ignore leurs suggestions (comme d'habitude), puis se retire pour dormir, chose qu'il n'a pas faite depuis environ 20 heures. Il s'endormira immédiatement dans la première tente vacante.

Le professeur Moore, apparemment calmé, lance le chargement et la préparation du *Weddell*. Ceux qui ont été choisis pour le vol devraient pouvoir se reposer encore un peu, car le décollage est prévu pour huit heures du matin. Une fois les affaires urgentes réglées, Moore se retire aussi. Pilotes et mécaniciens devraient être réveillés et au travail dès six heures du matin.

Le reste de la nuit se passe tranquillement. Peu de gens parviennent à se reposer.

Sur la ligne de départ

Les membres des équipes de Lexington et de l'E.B.F. s'assoient dans le *Belle*, dans l'attente de nouvelles. Elles viennent du camp de la barrière, à 4h15 du matin : le brouillard a commencé à se dissiper. Le professeur Uhr envoie aussitôt un message à l'avion qui attend au dépôt du pôle Sud avec le ravitaillement de Lexington. Il décolle vers la mer de Ross, et arrive à la base côtière vers neuf heures du matin.

À sept heures du matin, Starkweather émerge de sa tente et réveille son camp. Le vent, toujours du sud-est, souffle à 30 km/h. Le ciel est clair, et la température de l'air se rafraîchit à -30°C (soit -46°C en prenant en compte le refroidissement éolien). Dans ces conditions, les hommes travaillent lentement et laborieusement, et plusieurs cas de gelures bénignes apparaissent parmi les hommes apprêtant les avions.

Pour la première fois depuis l'arrivée de l'expédition, les sites de fouille sont exempts de toute activité.

À huit heures, un contretemps grippe les plans du capitaine Starkweather : il semble que l'oxygène de certains réservoirs du *Weddell* ait une forte odeur de glycérine. Halperin et Dewitt, les pilotes les plus expérimentés, insistent pour vérifier tous les réservoirs, ce qui provoque d'autant plus de retard que la plupart sont déjà chargés à bord des avions.

La cargaison soigneusement stockée est fouillée, et les réservoirs retirés et examinés. La plupart d'entre eux dégagent une odeur étrange.

Note au gardien : *ce n'est pas un complot, mais le résultat d'une contamination à l'huile et au lubrifiant qui s'est produite dans l'usine de compression d'oxygène où Starkweather avait commandé les réservoirs. Leur contenu s'éloigne donc fortement de l'oxygène médical.*

À 9 h 20, une information arrive du camp de la mer de Ross. Le *D-BFED* a atterri et livré le matériel promis à Lexington. Cette dernière a donc enfin reçu son paiement ; quelques minutes plus tard, elle et Kyle Williams réchauffent le moteur du *Belle*.

Starkweather, serrant et desserrant les poings, assiste impuissant à l'inspection des bouteilles d'oxygène qui, les unes après les autres, se révèlent souillées. Quand le rugissement hoquetant du moteur du Delta de Lexington se fait entendre, il regarde fixement dans sa direction, puis crie à la ronde : « Bon, les gars, ce n'est pas bien grave ! Une méchante odeur n'a jamais tué personne, alors contentez-vous de recharger ces avions ! Elle ne nous a pas encore battus ! »

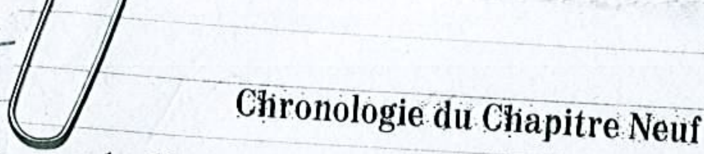
À dix heures, les hommes de Starkweather forment une chaîne pour replacer les réservoirs d'oxygène dans les avions, tandis que le monoplan argenté « le *Belle* » de Lexington avance lourdement au pied de la piste glacée. Starkweather fait réchauffer les moteurs alors même que les dernières bouteilles de gaz sont en train d'être montées à bord.

Le temps que les mécaniciens finissent de réchauffer les moteurs des Boeing au chalumeau, vingt minutes ont passé. Les explorateurs montent à bord des avions dans leurs vêtements les plus chauds ; les pilotes démarrent leurs moteurs et décollent, alors que les passagers rangent la cargaison en vrac ou tâtent les bouteilles d'oxygène suspectes. Heure : 10 h 20.

Lors de l'ascension de l'avion, les hublots circonscrivent les montagnes et en accentuent l'énormité. Il est difficile de parler par-dessus le hurlement des moteurs et le vrombissement du vent, mais il y a peu à dire.

Chacun se penche contre le verre et, le regard happé vers ces flancs menaçants, se demande ce qui attend au-delà des Montagnes Hallucinées.





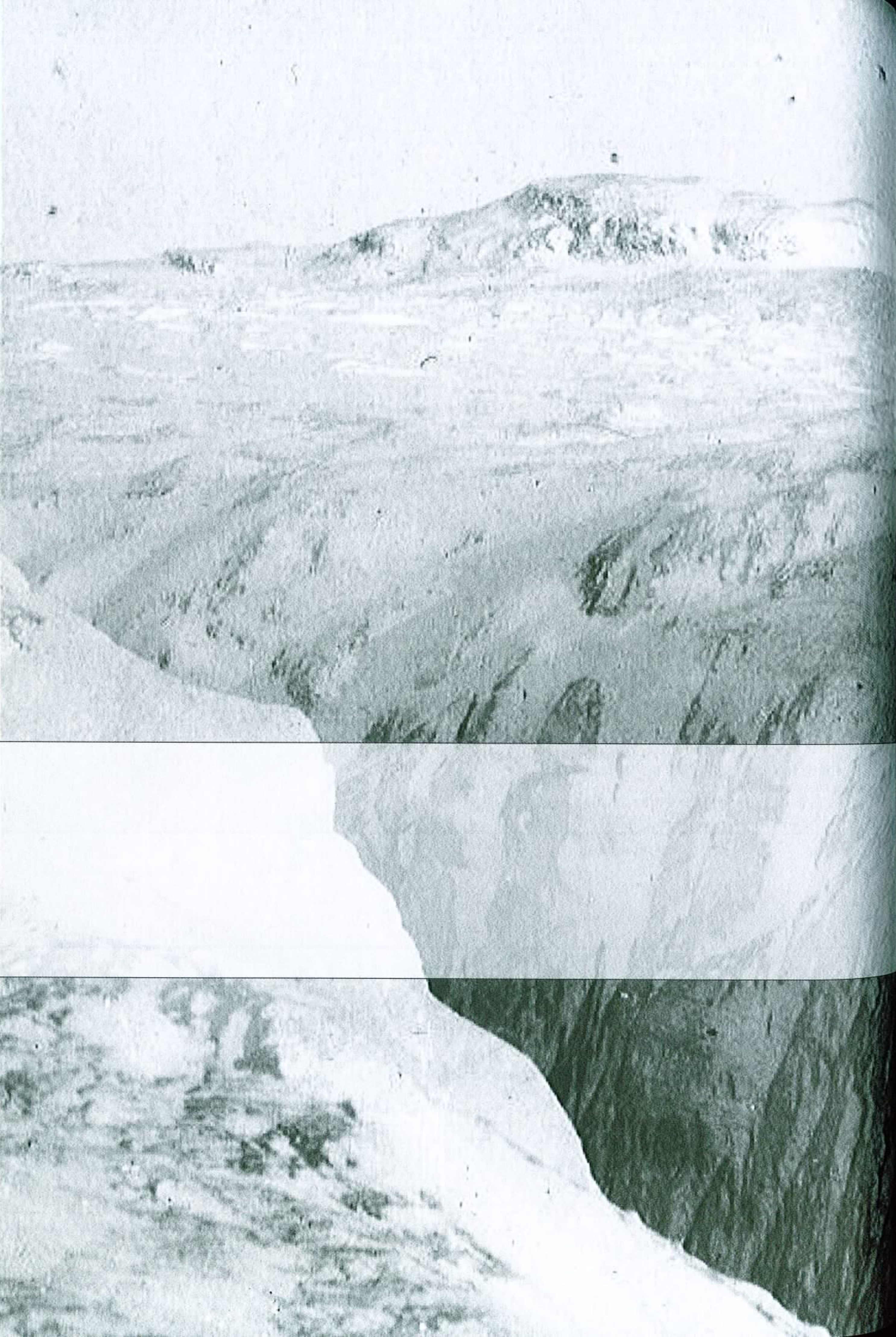
Chronologie du Chapitre Neuf

1er décembre – Le groupe Barsmeier-Falken atterrit à cinq heures du matin avec trois avions. Ils montent leur camp, et dorment le reste de la journée. Pendant ce temps, les Américains ouvrent certains sites du camp Miskatonic, pressés de faire des découvertes avant que les Allemands ne s'en mêlent.
L'équipe de l'E.B.F. se lève dans la soirée pour aider à l'excavation du camp. Elle travaille toute la nuit et met à jour le site le plus sensationnel que Meyer puisse localiser à l'aide de ses connaissances du document de Dyer. Les investigateurs peuvent vouloir y participer.

2 décembre – Après le petit-déjeuner, Lexington s'envole avec le *Belle* le long de la face est des montagnes. Le vol est écourté à cause des bouteilles d'oxygène souillées fournies par Starkweather. Meyer propose à l'équipe de Moore de participer à l'ouverture d'un « site de grand intérêt », puis il donne le *Texte Dyer* à Moore. Plus tard dans la journée, Moore le donne aux investigateurs. Il leur demande de le lire et de réfléchir à la façon d'organiser le voyage à travers les montagnes. Dans la soirée, Lexington conclut son marché avec l'équipe de l'E.B.F. Cette dernière poursuit les fouilles du site et débute l'exploration des cavernes.

3 décembre – Les deux groupes commencent à mettre au point leurs vols à travers les montagnes. Lexington retarde son départ car elle attend la confirmation radio de la livraison de son matériel au camp de la barrière. Starkweather, informé de l'intention de Moore d'effectuer le vol, demande à être rapatrié le plus vite possible. On envoie le *Weddell* le chercher.

4 décembre – Starkweather arrive à minuit et dirige les préparatifs du départ. L'oxygène pollué retarde le décollage de Starkweather ; le *Belle* de Lexington prend les airs le premier, à dix heures, suivi des Boeing de Starkweather, vingt minutes plus tard.



Livre 4
La Cité



Livre 4
La Cité

Où les investigateurs découvrent la Cité des Choses Très Anciennes
et deviennent dépositaires du destin du monde

En quelques mots...

Après avoir perdu contact avec le *Belle* et Lexington, le *Weddell* et l'*Enderby* se posent dans la colossale Cité des Anciens. L'équipe de Starkweather commence à explorer les environs, sans se douter qu'elle est épiée par les monstrueux habitants des lieux.

De leur côté, l'E.A.L. et l'E.B.F. forment deux campements distincts. Danforth les met à sac et s'enfuit, maintenant prêt à tout pour que les membres des trois expéditions ne repartent plus jamais de la Cité.

Après avoir vécu des aventures aussi incroyables que terrifiantes dans l'antique Cité, peut-être même dans ses profondeurs, et avoir mis Danforth hors d'état de nuire, les investigateurs assistent à l'enlèvement de Starkweather par deux Choses. Ils s'envolent à leur poursuite à bord du *Weddell*, sont bientôt rejoints par Lexington et Priestley à bord du *Belle*, et tous suivent les créatures jusqu'à une immense tour noire.

Là, au cœur du Complexe, la machinerie titanesque qui permet aux Choses Très Anciennes de maintenir prisonnier le Dieu Inconnu, les investigateurs retrouvent le corps affreusement mutilé de Starkweather, sans se douter qu'il est devenu un rouage essentiel de la Machine. Ils devront alors faire un choix qui conditionnera le sort du monde entier.

Résumé de l'épisode précédent

Les investigateurs ont affronté la banquise et, en explorant le Camp de Lake, ont eu un macabre aperçu des secrets qu'elle abrite. Ils ont lu le *Texte Dyer*, et commencent à pouvoir appréhender ce qui les attend par-delà les Montagnes Hallucinées. Après des préparatifs précipités, l'avion de Lexington s'envole vers les cimes des montagnes Miskatonic, talonné par les deux Boeings de Starkweather.

Enjeux et récompenses

Explorer la Cité
La Cité des Choses Très Anciennes est ancienne, immense, et chaque passage, chaque édifice, chaque souterrain, réserve son lot de surprises à l'explorateur curieux. C'est l'occasion pour les investigateurs d'en apprendre plus sur l'Histoire passée des Anciens et leurs projets pour l'avenir. En suivant Meyer et Rilke, ils pourront appréhender la nature des Animalcules, du Dieu Inconnu, et de la Source Éternelle.

Retrouver Danforth
Danforth, plus fou et déterminé que jamais, erre librement dans la Cité. Il détruit l'*Enderby*, tue s'il le peut tout membre de l'une ou l'autre expédition, et dissimule des pièces du *Belle* indispensables pour le faire redécoller. Retrouver et neutraliser le pilote dément devient une priorité, et une question de vie ou de mort.

Secourir Starkweather
Le meneur de l'E.S.M. est emmené dans la Tour du Complexe par les Choses, qui veulent l'utiliser pour réparer leur hideux mécanisme. En y pénétrant à leur suite, les investigateurs provoquent la rupture du Piège Divin, et risquent de libérer le Dieu Inconnu sur le monde, avec des conséquences apocalyptiques. Pour empêcher cela, ils devront comprendre la nature et le fonctionnement du Piège.

Ambiance

Ce livre plonge les investigateurs au cœur du Mythe. En franchissant les montagnes, ils quittent les quelques repères rationnels que l'Antarctique pouvait encore leur offrir pour explorer des lieux qui ne sont pas pensés pour des êtres humains. Malgré l'atmosphère générale d'abandon, un sentiment d'oppression s'empare rapidement du groupe, notamment lorsque se lève un étrange brouillard.
Quoi qu'ils fassent, la Cité et la Tour leur réservent d'effroyables surprises ; s'ils y survivent, ils voient leurs compagnons sombrer graduellement dans la folie et, tandis que les événements s'accélèrent et que le monde s'écroule autour d'eux, ils doivent puiser dans leurs dernières forces pour faire le bon choix, et espérer ressortir en vie.



À l'affiche

Paul Danforth
Maintenant que la Cité a été découverte, le rescapé de l'expédition Miskatonic ne reculera devant rien pour s'assurer qu'aucun explorateur ne retourne à la civilisation. Il vole des pièces de moteur du *Belle*, s'installe dans la Cité et lance une campagne de terreur contre ses congénères, en commençant par détruire l'*Enderby* s'il en a l'occasion.

Ernst-Dieter Rilke
Le biologiste de l'E.B.F. est convaincu que les entrailles de la Cité détiennent la source de toute vie sur Terre. De plus en plus en plus obsédé par sa mission, Rilke va proposer un marché aux investigateurs, qu'ils pourraient rapidement regretter d'avoir accepté...

Les Choses Très Anciennes
Des huit Choses Très Anciennes réveillées au Camp de Lake par l'expédition Miskatonic, quatre ont survécu. Elles ont découvert l'état de délabrement du Complexe de la Tour, et font leur possible pour le réparer. Elles comptent aussi repeupler leur Cité et reconquérir les territoires que les Shoggoths se sont accaparés.

Les Shoggoths
Les investigateurs vont tomber nez à nez avec plusieurs de ces horreurs amorphes. Les quelques rares spécimens qui obéissent encore aux ordres des Choses se trouvent dans la Tour et, pour peu que les investigateurs les aident dans leur tâche, ne seront pas une menace. En revanche, si les investigateurs sont assez fous ou courageux pour pénétrer dans l'Abîme, les Shoggoths des profondeurs les engloutiront impitoyablement à la première occasion.


Fabriker

Chapitre 10 :
Par-delà les Montagnes

4 - 6 Décembre 1933

Où les investigateurs explorent la Cité des Choses Très Anciennes, et Williams et Greene disparaissent.

À présent pourtant, l'empire de la raison semblait irréfutablement bouleversé... C'était bien évidemment la cité impie du mirage dans sa puissante, objective et inéluctable réalité... Seule la démesure inimaginable et inhumaine de ces immenses tours et remparts avait sauvé de l'anéantissement l'effroyable chose pendant les centaines de milliers – millions peut-être – d'années qu'elle avait niché là parmi les rafales d'un haut plateau désolé. « Corona Mundi... Toit du Monde... » Toutes sortes de formules fantastiques nous venaient aux lèvres tandis que nous regardions au-dessous de nous, pris de vertige, l'incroyable spectacle.

– Texte Dyer

En quelques mots...

Ce chapitre traite de la redécouverte de l'antique cité des Choses Très Anciennes, et de la prise de conscience effroyable qu'elle n'est pas aussi abandonnée qu'il y paraît.

Des membres désignés de l'expédition Starkweather-Moore suivent le *Belle* de Lexington à bord de deux petits avions pour franchir les montagnes Miskatonic, en direction du haut plateau qui se trouve au-delà. Ils y découvrent que le compte rendu secret de Dyer est exact : le plateau n'est absolument pas vide et stérile, mais couvert de ruines colossales appartenant à des âges incroyablement anciens.

Durant le vol, le groupe de l'E.S.M. perd le contact avec le *Belle*. Livrés à eux-mêmes, les hommes de Starkweather trouvent un lieu d'atterrissage sûr dans la Cité grâce au *Texte Dyer*. Durant les quelques jours qui suivent, ils explorent d'impressionnants vestiges, marchent sur les pas de Dyer, et reprennent contact avec les membres de l'E.A.L. et de l'E.B.F.

Ce chapitre doit être un intermède alliant émerveillement et étrangeté. Bien que le brouillard des rêves rende certaines nuits éprouvantes, rien, dans un premier temps, ne menace les explorateurs (tant qu'ils restent éloignés des niveaux les plus profonds, territoires des cruels Shoggoths). Au contraire, ils parcourent des paysages oniriques, témoins silencieux d'une grandeur perdue, et découvrent les fragments éparpillés dans toute la Cité d'un récit gravé dans la pierre : l'histoire des Choses Très Anciennes et de toute vie sur Terre.

Plus tard, les derniers actes de sabotage de Danforth mettront en péril les trois expéditions. La prospection laissera alors la place à une véritable chasse à l'homme, et les explorateurs lutteront contre le temps, leur environnement et les habitants de la Cité afin de retrouver le pilote disparu et les pièces d'avion volées. S'ils échouent, ils demeureront à jamais prisonniers de la Cité.

Ascension

Le 4 décembre, à 10 h 20, les deux Boeing montent à bonne allure en direction du col pendant presque une heure, gagnant graduellement l'altitude nécessaire pour atteindre la passe. Les planchers des deux avions s'inclinent d'un angle de plus en plus prononcé au fur et à mesure que les lourds appareils s'élèvent dans l'atmosphère raréfiée.

Initialement, le professeur Moore est enthousiaste et tente de nouer une conversation avec les passagers du *Weddell*, mais il est difficile de se faire entendre par-dessus le rugissement constant des moteurs. Il baisse donc les bras et se replonge dans son exemplaire du *Texte Dyer*, le relisant soigneusement une nouvelle fois. Dans l'*Enderby*, Starkweather déborde lui aussi d'excitation, tendant le cou pour regarder par les hublots et criant des commentaires enthousiastes à ses voisins. Le docteur Greene parle peu, heureux de pouvoir profiter d'un peu de sommeil.

Il n'y a que les pilotes qui communiquent sans difficulté, entre eux et avec les hommes de l'autre Boeing, grâce à leurs écouteurs matelassés. Aucun passager ne peut entendre le moindre mot de leur conversation.

Le pilote du *Weddell*, Halperin, tente de joindre le *Belle* par radio mais en vain : seul un grésillement parasite lui répond.

Un coup de main

Après vingt minutes de vol, alors que les deux appareils franchissent la barre des 4 800 mètres, ils se retrouvent pris dans les vents violents qui se précipitent du pôle vers les montagnes. Les moteurs rugissent et s'emballent ; les appareils se mettent à vibrer et à balancer violemment en plein ciel, faisant perdre aux pilotes tout contrôle sur la direction pendant quelques instants, comme si les ailes avaient perdu leur portance. Les passagers peuvent entendre les pilotes jurer mais le moment est mal choisi pour leur poser des questions.

Les occupants des appareils sont en effet balancés dans toutes les directions par des secousses aussi brusques qu'imprévisibles. Les objets qui ne sont pas fermement attachés sont précipités contre les cloisons et le sol.

Les investigateurs qui n'ont pas attaché leur ceinture doivent réussir des tests d'**Agilité** ou être éjectés de leurs sièges contre la coque lorsque les Boeing se cabrent et peinent contre les turbulences.

Au bout de quelques minutes, les appareils rejoignent l'axe du courant atmosphérique. Leur vitesse au sol atteint maintenant les 400 km/h, bien que les passagers ne puissent pas ressentir la différence. Seules les montagnes changent d'aspect, s'approchant avec une rapidité alarmante. À chaque minute qui s'écoule, elles paraissent plus massives et plus sombres devant eux, jusqu'à emplir complètement le champ de vision. Il paraît impossible qu'elles puissent croître encore plus, mais c'est pourtant le cas.

Tandis que les aéroplanes s'approchent des hauts sommets, le craquement des parasites devient de plus en plus bruyant, jusqu'à se muer en un vrombissement lancinant. Personne à bord n'a jamais rencontré de tel phénomène. La communication avec le Camp de Lake devient dans un premier temps difficile, puis en quelques minutes totalement impossible. Même les transmissions provenant de l'autre appareil, pourtant à moins de 1 500 mètres, sont à moitié noyées dans l'assourdissant bruit blanc.

Mettre les masques

Presque sans crier gare, les appareils s'approchent maintenant des 5 500 mètres. Désormais, tout le monde à bord devrait être sous oxygène. Les explorateurs se bouchent le nez avec une pince prévue à cet usage et mordent les tuyaux de caoutchouc de leurs masques ; le gaz qu'ils respirent est âcre, froid et sec, en plus d'exhaler une odeur de peinture ou de colle. Chaque fois qu'un nouveau réservoir est ouvert, chaque occupant de l'appareil doit réussir un test d'**Endurance** + 20 % pour ne pas subir de nausées ou se sentir mal par la faute des vapeurs industrielles qui s'échappent du réservoir. Les investigateurs qui décident de s'abstenir d'oxygène (« J'ai pas besoin de ça, c'est pour les poules mouillées ! ») connaîtront les joies de l'hypoxie durant toute la montée interminable vers le col.

L'approche du col

En approchant des pics interdits, sombres et sinistres au-dessus de la neige coupée de crevasses et de glaciers interstitiels, nous observâmes de plus en plus de ces curieuses formations régulières accrochées aux pentes…

– Texte Dyer

Les contreforts situés entre le Camp de Lake et la passe forment de hauts pics massifs, leurs lames nues et leurs saillies rocheuses s'immisçant verticalement hors d'énormes fourreaux de glace. N'importe où ailleurs, ils seraient reconnus comme les majestueux monolithes qu'ils sont, mais ici, ils semblent insignifiants en regard de l'époustouflante muraille de pierre qu'ils annoncent.

Tel un aimant vers le pôle, les yeux de chacun sont irrésistiblement attirés vers les incroyables aiguilles montagneuses, illuminées de l'est par les rais aveuglants d'un soleil bas sur l'horizon. L'appareil peine et gîte quelque peu dans l'atmosphère raréfiée, mais les hauts sommets se prolongent… plus haut, encore plus haut… toujours très loin au-dessus du minuscule avion. Ils semblent soutenir les cieux.

Ces cieux que l'on peut apercevoir entre les sommets sont d'une couleur déroutante, rose moucheté de blanc et piqueté de bandes sombres et de zones plus claires qui donnent l'impression de se déplacer. Les montagnes sont constituées d'une roche foncée, raies noires et grises parsemées de stries plus claires d'apparences inégales. À partir de 6 400 mètres d'altitude, elles sont criblées par les cubes, plates-formes à angle droit et entrées de cavernes décrites par Dyer. Il n'y a aucune trace de neige autour du col ou sur les plus hautes cimes.

Sur les étendues stériles qui avoisinent la passe, les antiques surfaces naturelles des versants laissent place à des formes plus artificielles. Des grappes de cubes rocheux, aux arêtes arrondies par l'érosion, étrangement réguliers par leurs tailles et leurs formes, colonisent les plus hauts niveaux, leur quartz scintillant pâle et lumineux faisant contraste au milieu de la roche montagneuse plus sombre. Apparaissent aiguilles, cônes et cylindres, rampes, remparts et bouches de caverne d'une grande régularité et d'un aspect antédiluvien ; d'abord dispersés, comme les jouets éparpillés d'un enfant cyclopéen, puis de plus en plus fréquents à mesure que l'avion prend de l'altitude.

Des formations de pierre d'une telle régularité se rencontrent naturellement dans d'autres parties du monde – la Chaussée des Géants en Irlande, mentionnée par Dyer, en est un bon exemple – mais jamais en une telle abondance. Ici, les protubérances s'étendent jusqu'aux plus hauts sommets de la chaîne montagneuse, aussi loin que l'œil puisse les suivre dans les deux directions. Cette profusion est à peine croyable. De plus, un test de **Sciences de la terre : Géologie** réussi révèle que lorsque de telles formations se produisent dans la nature, elles sont le résultat d'une action volcanique : or on ne constate aucune trace d'activité volcanique au sein des montagnes Miskatonic.

Durant les derniers kilomètres avant le col, les appareils sont ramenés à la proportion de petites maquettes, totalement écrasés par l'indubitable immensité des aiguilles rocheuses qui approchent. Le *Weddell* et l'*Enderby* peinent, à l'extrême limite de la puissance de leurs moteurs, 8 000 mètres au-dessus du niveau de la mer – alors que de chaque côté les plus hauts sommets grattent les cieux à plusieurs kilomètres en surplomb. La largeur de la passe, d'un kilomètre et demi de bout en bout, paraît le simple chas d'une aiguille vers lequel les deux appareils sont projetés à une vitesse stupéfiante.

L'oxygène

Tout membre de l'expédition voyageant au-dessus de 5 500 mètres doit compléter son apport en oxygène avec celui de ses réservoirs ; à cette hauteur on n'en trouve plus assez dans l'air pour soutenir une activité normale.

Le système d'approvisionnement en oxygène de l'expédition Starkweather-Moore emploie des masques respiratoires à tube. Ce sont de simples masques de cuir portés autour de la bouche d'où s'échappe un tuyau en caoutchouc que l'on maintient entre les dents. Le gaz s'écoule en continu à travers le tube. Le nez de l'utilisateur doit normalement être maintenu fermé par une petite pince pour éviter le gaspillage involontaire du précieux gaz.

Hors de l'avion, les explorateurs doivent transporter leurs réservoirs sur eux, attachés derrière le dos sur les armatures de leur sac, modifiées à cet effet. Un réservoir contient 2 300 litres d'oxygène et pèse environ 9 kilogrammes. Des explorateurs pratiquant une activité normale consomment environ 110 litres de gaz chaque heure.

Les trois expéditions sont équipées pour survivre à des altitudes supérieures à 6 000 mètres. Fort heureusement, et bien que les explorateurs ne le sachent pas encore, certaines de ces précautions ne seront pas nécessaires, puisque le plateau est plus bas que prévu.

Pour plus d'informations, reportez-vous à la partie « Équipement respiratoire » de l'Annexe 2 : Manuel de l'Antarctique.

L'hypoxie

L'hypoxie est une affection mortelle et difficile à détecter qui provient d'un apport insuffisant d'oxygène dans le flux sanguin. Les aventuriers se trouvant en haute altitude et ne complétant pas leur approvisionnement en oxygène par une source artificielle souffriront d'hypoxie. Les symptômes incluent migraines, nausées, vertiges, perte de repères, vision brouillée, évanouissement, voire convulsions et mort.

Plus de détails, ainsi que des suggestions pour l'emploi de l'hypoxie dans le jeu, sont disponibles au sein de l'Annexe 2 : Manuel de l'Antarctique, dans la partie « Pathologies polaires ».

Rappel à propos de Roerich

Un ensemble important des œuvres de Nicholas Roerich est disponible sur Internet, sur le site web du Musée Roerich (http://www.roerich.org). Vous y trouverez un grand nombre des toiles qui ont inspiré Lovecraft dans l'écriture des *Montagnes Hallucinées*.

De plus près

C'est ce spectacle qui s'offre aux investigateurs tandis qu'ils approchent du col. Les distances concernées, cependant, sont si grandes que dans un premier temps on ne peut guère observer que l'aspect général des choses. Même les détails les plus grossiers ne deviennent visibles que dans les dernières minutes, alors que les murailles de la montagne s'élancent vertigineusement vers le ciel, puis durant la traversée de la passe elle-même.

Les premières entrées de caverne apparaissent un peu en dessous du niveau du col, à environ 6 700 mètres. À l'œil nu elles ne semblent être guère plus que des ombres noires sur le tissu mat de la roche. Des formations cubiques s'agglutinent densément autour de ces bouches.

Les cavernes montrent elles aussi une déconcertante régularité dans leurs formes et dans leurs dimensions. Elles ont toutes une ouverture soit rectangulaire soit semi-circulaire, mais sans échelle de référence il est malaisé de déterminer leur largeur réelle. C'est tout ce que l'on peut remarquer à l'œil nu lors du passage rapide des avions.

Il serait assez facile d'examiner plus en détail les zones les plus hautes des montagnes Miskatonic avec des jumelles ou une petite lunette, mais de tels instruments n'ont pas été inclus dans l'équipement des deux appareils. Cependant, Starkweather et Moore possèdent chacun une petite paire de jumelles qu'ils prêteront à tour de rôle aux passagers qui les entourent. Les investigateurs qui n'ont pas pensé à prendre avec eux leurs propres lunettes d'observation n'ont qu'à attendre leur tour.

Les jumelles révèlent de nombreux détails à propos des cavernes. Leurs entrées sont lisses et régulières, particulièrement les surfaces supérieures, même si les rebords inférieurs sont fréquemment érodés et déformés par l'action conjuguée des vents et du soleil austral. Les versants de la montagne sont invariablement lisses et nets près des cavernes et des grappes de formations cubiques qui les entourent ; par contraste, les surfaces situées en dehors de ces amas cubiques possèdent l'irrégularité familière de la roche à l'état naturel. L'observation rapide de l'intérieur des cavernes permet de constater l'absence de stalactites, stalagmites ou autres signes de formation naturelle, et donne au contraire l'impression que les tunnels et les salles qui pénètrent dans le cœur des montagnes sont d'une régularité frappante.

La fréquence des cavernes augmente nettement au-delà du niveau de la passe. Sur les niveaux les plus élevés, les entrées de cavernes sont si proches les unes des autres que les amas qui les entourent se confondent sans que l'on ne puisse plus les différencier – les régions les plus élevées de la chaîne Miskatonic doivent être encombrées de cavernes et de tunnels au point de ressembler à une termitière rocheuse.

Les investigateurs qui réussissent un test de **Trouver Objet Caché** et qui ont vu ou examiné les pierres en forme d'étoile du Camp de Lake reçoivent une nouvelle révélation. Le long des bords extérieurs de certaines des entrées de caverne les plus proches, on discerne de fines marques ciselées patinées par le temps qui rappellent les groupes de points observés sur les fragments de stéatite verdâtres – comme si des phrases de cette même écriture pointilliste, désormais presque effacée par le temps, avaient été autrefois gravées sur ces pentes.

Les preuves s'accumulent, fait après fait et observation après observation. Même si Dyer a menti ou s'est mépris sur certaines de ses conclusions, il ne reste guère de doutes que les étages supérieurs de ces montagnes ont un jour été ouvragés par des mains intelligentes.

Regarder en arrière

Les investigateurs qui portent leur regard vers le sol plutôt que sur les hauts versants peuvent, sur un test réussi de **Trouver Objet Caché**, y discerner des reliefs qui pourraient être de nature artificielle. Les contreforts de la chaîne surgissent hors des glaces sur plus d'une centaine de kilomètres de longueur ; mais ici et là, sur toute cette étendue, on aperçoit des andains neigeux et des glaciers qui s'étalent en pentes douces montant vers le col. Tout personnage réussissant un test de **Survie (milieu polaire)** estimera qu'un explorateur prudent et convenablement équipé pourrait, en dépit des gouffres et des zones effondrées, traverser les contreforts pour atteindre le col par voie de terre en quelques semaines.

Les glaciers s'élèvent vers les sommets avec une régularité inhabituelle, en larges étendues de glace sinueuses et inclinées en pente douce, suggérant que le sol qui se trouve au-dessous a autrefois été lisse et dépourvu d'obstacles. Il est possible, s'il faut en croire tout ce qu'a avancé Dyer, que d'importantes routes aient relié les plaines primitives à la Cité en altitude.

Associations d'idées

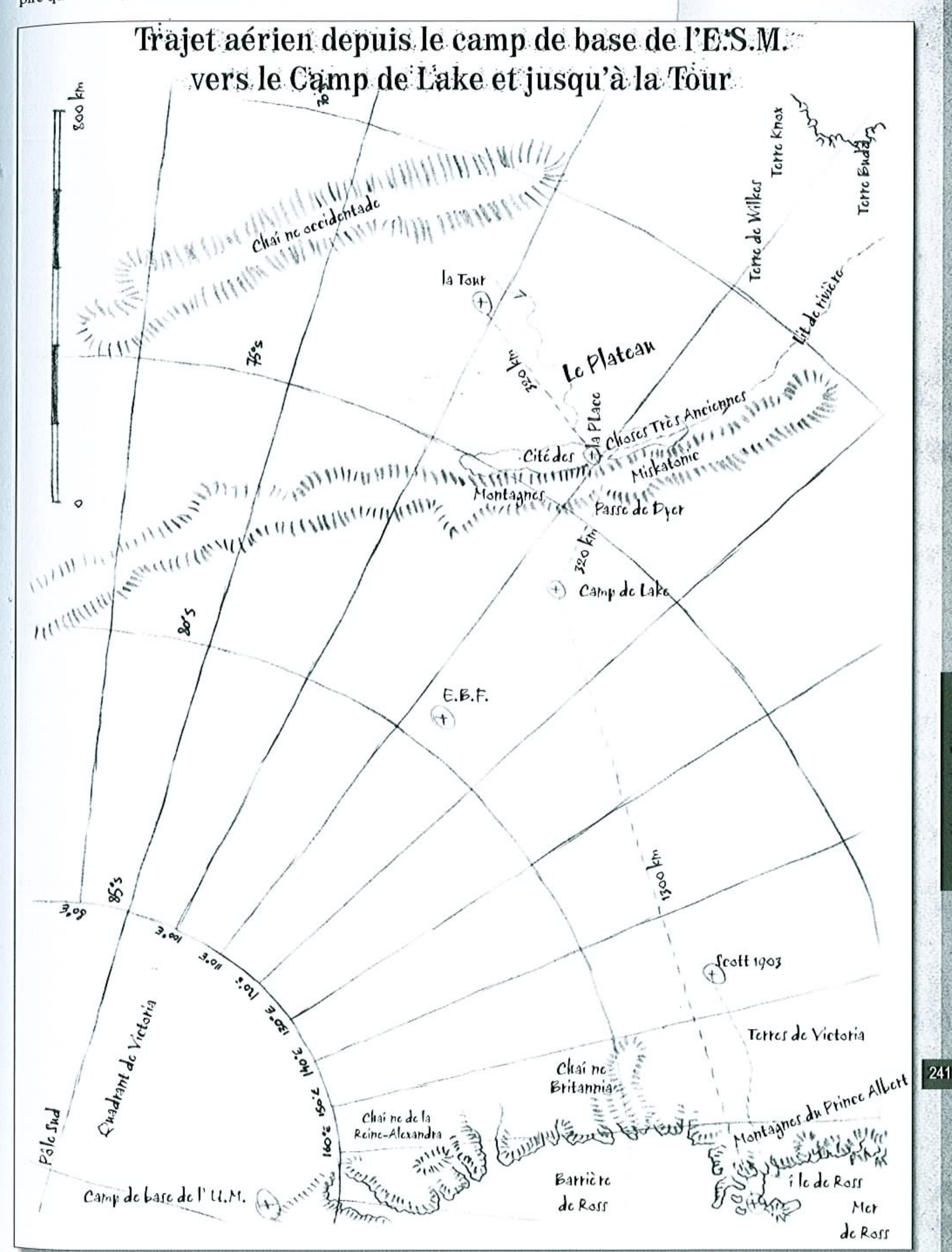
Pour les investigateurs qui ont vu les peintures de Nicholas Roerich chez Acacia Lexington à New York, la scène est étrangement familière. Une irrésistible impression de déjà-vu s'empare des personnages qui réussissent un test d'**Intuition**. Les murailles élancées, le dur contraste du clair et du sombre, le sentiment d'être en face d'antiques secrets d'une imposante éternité, toutes ces choses qu'ils contemplent actuellement ont été couchées sur la toile par Roerich.

À ceux ayant un score non nul en **Mythe de Cthulhu**, le décor peut paraître familier pour d'autres raisons : il évoque les légendes secrètes des Dieux Très Anciens, l'antique et sinistre Plateau de Leng, ou l'affreuse Kadath, la montagne des dieux dans les déserts glacés du bout du monde.

Dyer connaissait ces choses, avec plus ou moins de précision. Dans son manuscrit, cela lui rappelle les horreurs « …du démoniaque

plateau de Leng, des Mi-Go ou abominables hommes des neiges de l'Himalaya, des *Manuscrits pnakotiques* avec leurs implications pré-humaines, du culte de Cthulhu, du *Necronomicon*, et des légendes hyperboréennes de l'informe Tsathoggua et du frai d'étoile pire qu'informe, associé à cette semi-entité… »

Ces pensées tempèrent l'enthousiasme de chacun. Ceux qui se remémorent ces abominations, et connaissent leur signification, doivent espérer que les élucubrations de Dyer ne sont que des constructions oniriques et fantastiques.



À travers le chas d'une aiguille

Les deux appareils s'alignent dans l'axe de l'un des glaciers qui mènent au col, se projetant vers le haut en direction de l'étroite trouée à plus de six kilomètres par minute. Jusqu'à présent les avions ont fonctionné impeccablement, et leurs hurlements asynchrones se répondent dans l'air raréfié et glacé de l'extérieur. La base de la passe, maintenant visible devant eux, se situe à une altitude de 7 300 mètres : c'est une austère étendue de roche grise balayée par les vents et protégée des deux côtés par de fantastiques renflements et piliers de pierre, ainsi que par les omniprésentes cavernes entourées de leurs grappes de formations régulières.

Les radios sont inutiles. Un chaos de hurlements couvre tout. Même le contact avec l'autre Boeing est perdu, son signal irrécupérable parmi les sifflements, craquements, grésillements et gémissements des parasites. La roche est désormais absolument nue, nettoyée de toute trace de neige ou de glace par le vent omniprésent. Au-devant de l'appareil et sur tous les côtés les sommets déchiquetés griffent comme des lames un ciel tourbillonnant d'opaline. De minces nuages de glace cristalline aspirés des contrebas dessinent ombres et chimères sur la toile des cieux et créent un étrange sentiment d'oppression. Les flèches avoisinantes semblent enveloppées de voiles ténus aux couleurs de l'arc-en-ciel qui vacillent et disparaissent – comme si la lumière elle-même s'était enroulée en épaisses bandes autour des montagnes.

Durant les dernières minutes de l'ascension, les investigateurs qui réussissent un test d'**Écouter** discernent un son inédit, comme un sifflement flûté et aigu. Bien qu'il soit si ténu que l'on peine à l'entendre au-dessus du hurlement des moteurs, ce son donne néanmoins l'impression d'envahir le moindre recoin de l'avion, glissant le long des nerfs de chaque auditeur pour venir se loger dans la profondeur de ses os. Les investigateurs qui perçoivent le son peuvent parfois être à la limite de reconnaître une mélodie, mais celle-ci s'éloigne immédiatement, s'altérant en quelque phrase inhumaine et au-delà de la perception. Ce son vient de partout et de nulle part à la fois.

Les investigateurs qui entendent le sifflement et qui réussissent un test de **Volonté** -20 % sont emplis d'une sensation profonde et inexplicable de crainte et de révulsion. Cette musique semble porter en elle, en un lieu que n'atteignent pas la pensée consciente et la mémoire, une obscure signification primitive que chacun peut presque – mais pas complètement – comprendre. Se protéger les oreilles avec les mains réduit presque complètement l'intensité du son, mais un écho résiduel subsiste, dont les vibrations se répercutent à travers tout le corps en un rappel silencieux. Les explorateurs sensibles au chant des montagnes subissent une perte de 0/1D3 points de **SAN**.

Les investigateurs scientifiques et rationnels pourront plus tard faire valoir que ce son était simplement le vent sifflant au travers des innombrables entrées de caverne... Ceux dotés d'une plus grande expérience et qui réussissent un test de **Mythe de Cthulhu** pourront rattacher cette mélopée aux flûtes dansantes qui tournoient autour d'Azathoth, le Dieu Aveugle. Cette révélation coûte un point de **SAN** supplémentaire.

Le son semble augmenter d'intensité autour et au sein de l'appareil, devenant de plus en plus fort et de plus en plus déprimant à chaque minute qui passe. Ceux qui avaient raté leur test d'**Écouter** ne perçoivent toujours rien.

L'heure de vérité

L'*Enderby* et le *Weddell* pénètrent dans la passe. Les pilotes, ainsi que tout investigateur réussissant un test d'**Orientation**, réalisent alors que le retour par le même passage sera totalement impossible : les moteurs des appareils ne pourront rien contre les vents violents s'engouffrant dans la trouée.

Soudain, une aveuglante explosion de lumière surgit de l'arrière de l'avion, à un angle de 60° sur la droite, et se réfléchit sur les parois montagneuses couvertes de neige et de glace, éblouissant momentanément les passagers. Au même instant, deux halos jumeaux encadrent le soleil et se croisent en rayonnant. Les ombres des avions sont elles aussi accompagnées de petits halos, tandis qu'ils plongent dans les ténèbres de l'autre côté des montagnes.

Moore et Starkweather, apparemment peu perturbés par les lamentations flûtées, s'accroupissent et se tendent vers la verrière du cockpit, impatients de poser leur premier regard vers le haut plateau au-delà du col. D'un cri brusque, Starkweather se retourne, indiquant à un investigateur se trouvant dans son avion de charger et de tenir prête la caméra de cinéma.

Le *Belle* est invisible, que ce soit dans les airs ou au sol. Tout le monde tend le cou, le regard porté vers l'avant, pour enfin apercevoir ce qui se trouve au-delà de la passe. Le soleil est caché par l'immense masse des montagnes à tribord ; les aiguilles des compas gyroscopique et gyromagnétique oscillent frénétiquement, ne montrant aucune intention de se fixer.

La traversée du col de Dyer prend moins de cinq minutes.

Au-dessus de la Cité

Je crois que nous poussâmes ensemble un cri de saisissement, d'émerveillement, de terreur mêlés, et d'incrédulité en nos propres sens en franchissant la passe pour découvrir ce qu'il y avait au-delà... Ici, sur un haut plateau follement ancien d'au moins vingt mille pieds d'altitude, et dans un climat radicalement inhabitable depuis une époque pré-humaine... s'étendait presque à perte de vue un enchevêtrement méthodique de pierres...

– Texte Dyer

Les deux appareils franchissent la cime du col, s'enfoncent à travers des nuages tour-



billonnants et inclinent leur axe vers le sol, en direction du plateau. Une brume miroitante de cristaux de glace emplit l'horizon face à eux ; de fines couches de vapeur glacée troublent les détails du sol. À la verticale des avions, de longues griffes d'ombre s'étendent vers l'ouest, enveloppant d'obscurité les contreforts. Les ombres des Boeing sont elles aussi visibles, de noirs tunnels à travers les brouillards vaporeux, comme des fenêtres donnant sur un rêve.

Derrière l'appareil, dans le ciel surplombant les plus hauts sommets, des portions de halos solaires sont encore visibles, comme de lumineux arcs-en-ciel d'un blanc immaculé. Elles disparaissent lentement à mesure que les avions plongent vers la surface. Toujours derrière eux, le ciel incandescent contraste avec l'obscurité en dessous, toute une symbolique qui peut paraître de mauvais augure à certains… mais il est trop tard pour rebrousser chemin.

L'avion commence sa descente tandis que les investigateurs et les autres explorateurs tentent d'apercevoir quelque chose au-devant d'eux. Un murmure délicat… indescriptible… passe dans la cabine, chatouillant les nuques des passagers et rappelant à certains, un bref instant, la plainte flûtée des montagnes. La lumière rougeoyante du soleil forme un lavis qui s'obscurcit et s'épaissit progressivement, comme une délicate sève qui s'enroulerait autour des avions. Durant quelques secondes, les moteurs vrombissent et peinent, l'appareil vibrant comme s'il traversait des turbulences, bien que l'atmosphère autour semble immobile.

Et subitement, tout redevient normal. La brume qui recouvrait la surface a disparu : la véritable nature du plateau se laisse contempler.

En face des explorateurs s'étale une immense cité ensevelie dans les glaces ; elle est encore à

des kilomètres, mais semble être à portée de main. Incroyablement étendue, d'un âge antédiluvien, indéniablement réelle, ses tours écroulées et ses rues labyrinthiques s'étendent aussi loin que porte le regard.

De tous côtés se présentent des dédales de bâtiments cubiques, arrondis et trapézoïdaux, des murailles effondrées et d'immenses étendues de décombres emprisonnés dans les glaces millénaires. Cette pellicule de gel ne semble pas faire plus de dix ou quinze mètres d'épaisseur. Ici et là, sous la surface, de vastes formes obscures nourrissent l'imagination.

Chacun dans l'avion se confronte à la réalité de cette scène, en un chœur de jurons, de prières et d'interrogations (apercevoir la Cité pour la première fois coûte 0/1 points de **SAN**). Le professeur Moore reste absolument calme et silencieux, puis il détourne le regard, retire lentement ses lunettes et se frotte les yeux.

Dans l'autre appareil, Starkweather libère un cri triomphal. « Regardez la taille de cette chose ! » s'exclame-t-il. « Pas étonnant que les Allemands aient été si pressés ! »

Vue générale

Il y avait des formes géométriques auxquelles Euclide aurait à peine su donner un nom : des cônes à tous les degrés d'irrégularité et d'altération ; des terrasses de toutes sortes de disproportions provocantes ; des cheminées aux bizarres renflements bulbeux ; des colonnes brisées curieusement groupées ; et des séries à cinq pointes ou cinq arêtes d'un grotesque délirant…

– Texte Dyer

Le *Weddell* et l'*Enderby* s'inclinent légèrement vers la droite et continuent leur descente, dans la direction du nord, au-dessus des terrasses des contreforts. Lorsqu'ils repassent sous le niveau du col, les vents implacables provenant du pôle s'apaisent, jusqu'à se réduire presque à néant au niveau de la surface.

Durant trente minutes, les deux appareils fondent vers le nord-ouest dans une large trajectoire circulaire. Ils progressent de cinquante kilomètres au-dessus des ruines puis reviennent, couvrant ainsi une section de la cité de quinze kilomètres de large. Les passagers des appareils contemplent avec crainte et admiration l'œuvre majestueuse de la race disparue des Anciens.

Le professeur Moore, les yeux rivés au paysage, dessine et prend des notes frénétiquement sur un petit carnet. Dans l'autre avion, James Starkweather demande avec enthousiasme au caméraman de « prendre » une ruine prodigieuse après l'autre.

Une autre surprise de taille attend les explorateurs lorsque leur avion amorce sa descente. « Monsieur, l'altitude dégringole alors que nous sommes encore loin d'atterrir ! » crie Halperin à Moore après un moment. « Je croyais que le plateau était à 6 000 mètres ? »

« C'est ce qu'on nous a dit », répond le professeur. « Pourquoi ? »

« Ce n'est pas le cas », dit Halperin en montrant l'altimètre. « Selon lui, on a atteint les 6 000. Et on est encore bien loin du sol… »

Tandis que les appareils survolent ce terrifiant paysage, descendant progressivement jusqu'à 5 100 mètres d'altitude, la nature abandonnée et incroyablement ancienne de la Cité devient de plus en plus évidente. De la glace s'échappe des décombres des tours fracassées, de grandes failles et gouffres scarifient les places, les rues et les murs ; les seules couleurs visibles sont celles de la glace et de la roche.

La Cité, les montagnes et le plateau

La Cité des Anciens s'étend le long des versants ouest des montagnes Miskatonic, sur 80 kilomètres dans chaque direction depuis le col. Les explorateurs n'aperçoivent pas les limites de la Cité durant leur vol de reconnaissance. Rien d'étonnant à cela : les structures de roche primitive courent en réalité sur près de 500 kilomètres d'un bout à l'autre. Au nord-ouest, en s'éloignant des montagnes, la Cité ne s'étale plus que sur une largeur de 50 kilomètres, s'éclaircissant ensuite progressivement jusqu'à s'épuiser dans l'intérieur désertique du plateau. Les édifices colonisent aussi les terrasses des contreforts orientaux, mais la densité de construction y est plus faible qu'au niveau du plateau. Une profusion d'entrées de cavernes béantes, accompagnées des structures géométriques omniprésentes, couvre également les flancs des montagnes de ce côté de la chaîne, laissant peu de doute sur le fait que les grottes peuplant les deux versants sont parties intégrantes d'un même ensemble.

Un fleuve de grande taille en provenance du nord-ouest traversait autrefois la Cité, suivant le cours d'un large canal artificiel passant entre deux immenses tours aux formes inquiétantes, avant de disparaître entre les piles d'une arche souterraine étrangement sculptée, située à 1 500 mètres au sud-ouest du col de Dyer. Désormais, seul un lit asséché signale le passage du fleuve.

L'examen des deux tours, à la jumelle ou durant un vol rapproché, révèle qu'elles furent d'immenses cylindres en forme de tonneau. Le temps et le climat antarctique ont élimé presque toute leur surface, mais le doute n'est pas permis : il s'agit des mêmes sentinelles décrites par William Dyer.

La taille et la diversité incommensurables de la Cité sont intimidantes, même vues d'aussi haut. D'énormes structures écroulées, jamais deux fois identiques, frappent l'œil de tous côtés. Des blocs délabrés arrachés à des murailles colossales scindent des tas de décombres non identifiables. Des rues autrefois grandioses ne présentent plus que les restes d'édifices écroulés ; les campaniles et les cours, souvent pentagonaux, ne sont plus qu'amoncellements de débris.

Malgré la dévastation générale, l'intérieur de la Cité n'est pas inaccessible. Plusieurs

Description générale de la Cité

Cette métropole de pierre envahie par la glace était autrefois composée de hautes tours cylindriques ou coniques, et d'ensembles de bâtiments aux formes régulières : pyramides, vastes dômes aplatis, larges zones de bas murs pentagonaux, et constructions polygonales étagées en degrés. Tous étaient séparés par des rues irrégulières et d'étroites ruelles, et se joignaient en de minces arches tubulaires dans les hauteurs. D'imposantes arcades en colonnades, généralement en forme d'étoiles irrégulières à cinq branches, bordent les places. Ce motif à cinq branches semble être un thème architectural très répandu. Des frises horizontales d'œuvres décoratives apparaissent sur de nombreuses structures : elles présentent d'étranges tableaux en bas-relief, accompagnés de groupes de points gravés dans la pierre.

La Cité s'étend sur une cinquantaine de kilomètres depuis les contreforts des montagnes Miskatonic, jusqu'à s'estomper dans le relief accidenté du plateau.
Tous les édifices encore debout présentent des murs d'une épaisseur colossale, d'au moins un mètre cinquante de large. Ils sont composés du schiste de la région, de grès, de marbre, ou encore taillés directement dans la roche du plateau. Les constructions les moins robustes ont disparu depuis longtemps. Les murs restants s'élèvent parfois à plus de quarante mètres au-dessus du sol. La plupart des espaces à l'air libre sont couverts d'une couche de glace déposée il y a une éternité, d'un à quinze mètres d'épaisseur. Les dômes et les toits se sont écroulés depuis bien longtemps, laissant leurs pierres brisées, aux arêtes glacées, emplir les espaces intérieurs et condamner les ouvertures de ces antiques bâtiments. Les nombreuses fenêtres et portes sont béantes, ou bien vomissent glace et pierres brisées de l'édifice en ruine. De même, la plupart des passerelles se sont effondrées sur la roche ou sur la glace, bloquant fréquemment les rues. Toutes les surfaces à l'air libre témoignent de la formidable puissance érosive de vents antarctiques s'acharnant depuis des âges géologiques ; tout particulièrement sur les façades sud et est, rendues lisses et bombées car directement exposées aux tempêtes. Certaines parties de la Cité sont complètement ensevelies sous la glace, d'autres ont été englouties par de grandes failles provoquées par d'antiques bouleversements sismiques, et d'autres encore furent totalement rasées par les vents prodigieux.

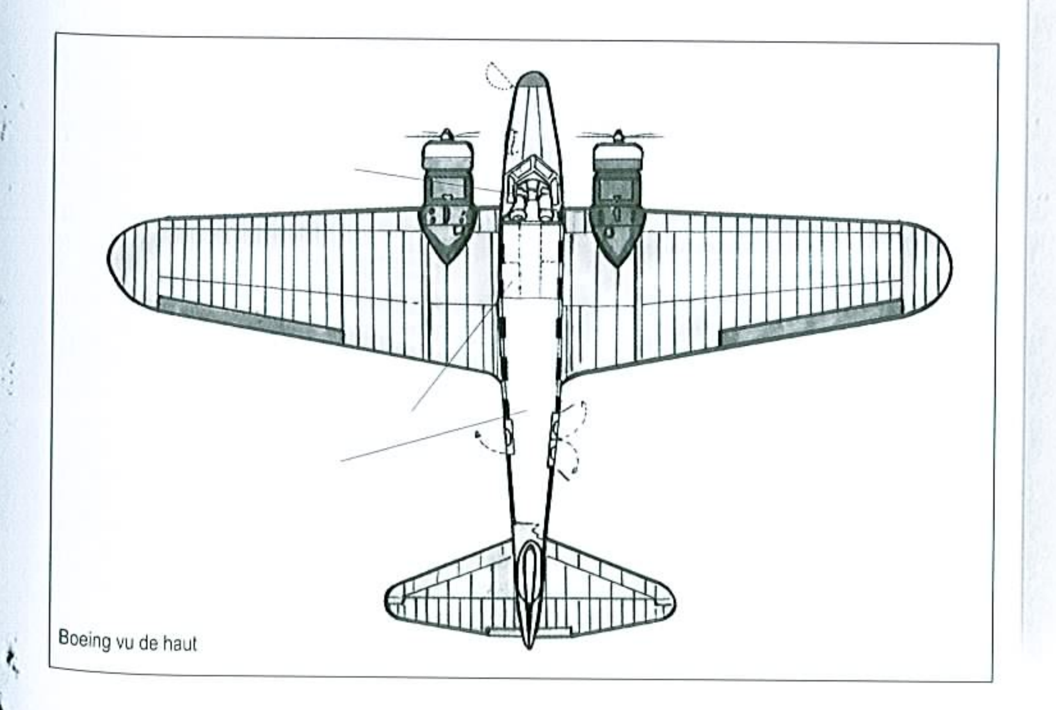
Le grand fleuve qui courait autrefois depuis l'intérieur du plateau jusqu'au cœur de la Cité était maintenu dans un canal à fond plat de près de 800 mètres de large et de trente mètres de profondeur. Lorsque ce canal atteint les contreforts des montagnes, deux pylônes de cent mètres de haut se tiennent sur ses rives ; ils étaient autrefois reliés par un large pont partant de leurs bases. Ces pylônes (ou statues) présentent une forme qui rappelle vaguement un tonneau, avec quelques rares traces d'arêtes verticales érodées par les intempéries. Juste après le monument, une chute d'eau figée par le froid se précipite dans un gouffre béant surplombé d'une arche, où le fleuve s'enfonçait dans des profondeurs inconnues. L'arche est couverte d'innombrables petites gravures et de groupes de pointillés.

grandes places, ainsi que le lit du fleuve et quelques-unes des rues les plus larges fournissent des lieux d'atterrissage possibles, bien que ces pistes soient dangereusement courtes pour les Boeing surchargés.

De la plupart des constructions, il ne reste plus guère qu'un éboulement de pierres déchaussées, ou peut-être la suggestion d'une forme sous plusieurs mètres de glace. Partout, des tumulus de pierre irréguliers s'élèvent de la glace scintillante et forment les ultimes restes de tours majestueuses ou de murs que l'on croirait bâtis pour des forteresses.

Cependant, quelques constructions remarquables se détachent du reste de la Cité.

- Un kilomètre et demi au nord du lit asséché trône une grande place circulaire, de près de 800 mètres de diamètre, avec un profond gouffre béant en son centre. La moitié nord-ouest de cette place est cachée sous une haute masse de roches fracassées, mais le reste de l'endroit est presque vide de décombres, et forme un croissant qui étincelle du reflet argenté du ciel.
- À huit kilomètres au sud du lit du fleuve, près de quinze kilomètres à l'ouest des premiers contreforts, une longue structure noire évoquant trois pyramides brillantes jointes par leurs coins s'élève d'un amoncellement de ruines.
- À cinq kilomètres au nord de la place, non loin des terrasses inclinées de la limite orientale de la Cité, une large avenue sinueuse de presque 100 mètres de large serpente sur plus d'un kilomètre entre des édifices disparus. À présent, cette avenue n'est plus qu'une étendue lisse de glace cristalline. D'imposants objets sombres espacés à intervalles réguliers peuvent être vaguement aperçus, profondément enfoncés dans la glace.
- À trente kilomètres à l'ouest des contreforts des montagnes, la travée praticable d'un pont antique enjambe toujours le lit asséché du fleuve. Seule l'arche centrale est encore visible : le reste est tombé et enseveli sous la glace.



Boeing vu de haut

Les tentes à oxygène

Les masques à oxygène utilisés par les expéditions antarctiques ne peuvent être utilisés durant les périodes de sommeil : ils font appel à la « respiration sous pression », laquelle inverse le cycle d'effort des poumons, et ils ne peuvent donc pas être utilisés au cours du sommeil. Durant les périodes de sommeil, les expéditions américaine et allemande utilisent une tente à oxygène rudimentaire. Chaque personne place son réservoir d'oxygène à l'intérieur de cette tente deux places et fixe le régulateur à un débit de 30 litres par heure. Un récipient contenant 11 kg de soude caustique (hydroxyde de sodium, ou NaOH) est également laissé ouvert dans la tente pour absorber le dioxyde de carbone et l'humidité produite par les dormeurs ; chaque récipient possède une capacité d'absorption de quarante-huit heures pour un individu.

En se basant sur une moyenne d'utilisation de six heures par jour, à laquelle s'ajoutent huit heures de repos dans les tentes, un réservoir d'oxygène standard de 2 300 litres durera deux jours et demi à un membre de l'E.S.M. sur le plateau. Avec seulement trois tentes, ils devront échelonner leurs heures de sommeil, dans la mesure où seulement six personnes pourront dormir en même temps.

Le *Weddell* et l'*Enderby* transportent, à eux deux, huit boîtes de soude caustique (assez pour quatre nuits de sommeil pour chaque personne à bord) et quarante réservoirs d'oxygène (assez pour huit jours d'utilisation à cette altitude). Au bout de quatre jours, tous les explorateurs devraient être acclimatés à l'altitude du plateau, et donc capables de se passer totalement d'oxygène, sauf en cas d'urgence.

Pour plus d'informations, consultez la partie « Équipement respiratoire » de l'Annexe 2.

Des pas humains sur un sol étranger

Des traînées blanches de cirrostratus forment une toile inextricable dans le ciel, loin au-dessus du plateau. Ils ne troublent pas la silhouette du soleil, mais le brouillard de fins cristaux de glace diffracte la lumière rougeâtre de l'Antarctique en arcs et halos époustouflants sur le chevalet des cieux.

Un fin brouillard embrasse les versants inférieurs de la chaîne des montagnes Miskatonic. Des langues de brume s'en échappent en longs serpentins qui dévalent vers la cité, emportés par le puissant courant qui souffle à travers la passe. Ces volutes brumeuses persistent tant que les puissants courants d'altitude continuent à s'engouffrer en rugissant à travers la passe.

Après un long et silencieux survol des ruines de la Cité, l'endroit où le fleuve se jette dans le gouffre, entouré des deux statues en forme de tonneaux, réapparaît. Le professeur Moore toussote, puis donne une petite tape dans le dos d'Halperin, le pilote.

« Atterrissons ! » crie-t-il, revenant de quelques pages en arrière dans son calepin.

« À quel endroit, Monsieur ? » demande Halperin.

« Là-bas ! » répond le professeur, en indiquant une large zone dégagée à trois kilomètres de distance. « Posez-nous là-bas, si c'est possible ! »

D'un coup d'aile, le *Weddell* se sépare de l'*Enderby* pour se diriger vers le site désigné. Halperin survole l'endroit à basse altitude, s'inclinant pour observer le sol sous leurs pieds, avant de reprendre de la hauteur pour se placer en trajectoire d'atterrissage. Dans l'air raréfié du plateau, le lourd Boeing répond avec lenteur aux commandes du pilote.

L'atterrissage sur la place désignée par Moore est violent et effrayant. Le *Weddell* plonge à pic par-dessus les roches acérées, en direction de la glace jonchée de décombres qui se rapproche beaucoup trop rapidement. Tous les passagers discernent désormais les fossés et les traîtres rochers qui constellent un sol qui paraissait pourtant régulier en altitude. Subitement, avec un puissant « Bomp ! », l'appareil heurte violemment la surface, rebondissant une fois, puis raclant la glace accidentée avec un lourd grincement métallique. 200 mètres plus loin, le ski de droite heurte une pierre emprisonnée dans les glaces, provoquant une dangereuse embardée sur le côté. Les passagers (dont le professeur Moore) qui ne sont pas convenablement attachés sont projetés à travers la cabine et subissent 1D3 points de dégâts ; l'avion finit sa course mollement, dans un crissement aigu, cent mètres plus loin.

L'*Enderby* atterrit une minute plus tard, sans anicroche. Pour une fois, la chance sourit à Starkweather. L'appareil glisse jusqu'à son point d'arrêt, non loin du *Weddell*.

Les explorateurs prennent une dizaine de minutes pour soigner leurs contusions et lutter avec leur équipement de survie – principalement pour revêtir les lourdes armatures du harnais supportant leurs réservoirs d'oxygène portables – avant de descendre prudemment sur la piste glissante.

L'équipe Starkweather-Moore a posé le pied dans la Cité des Anciens. Il est 12 h 05.

Premières impressions

Altitude : 5 100 mètres ; température : -20°C ; pas de vent.

Les aventuriers sont debout sur une glace préhistorique, solide, lisse et transparente. Ici et là sous la surface, de vagues formes peuvent être aperçues, mais partout ailleurs l'obscurité s'enfonce à des profondeurs inconnues.

Des mastodontes de roche brisée s'étendent tout autour d'eux, sombres et d'une tristesse innommable. La faible lumière rougeâtre donne à leurs fissures et dépressions des teintes ambre et orange ; les murs encore debout, lourds et épais, sont pour la plupart constitués d'ardoise foncée ou de schiste. Ils paraissent noirs à la lumière du soleil antarctique.

Ce soleil, bas sur les aiguilles élancées des montagnes au nord-est, est toujours entouré d'un unique halo. Congères et glaciers miroitent au milieu des ombres.

Tout est immuable, comme gelé depuis des éternités inimaginables. Le poids des ans écrase lourdement la Cité, assombrie du souvenir de races disparues. Le changement semble blasphématoire en ces lieux, la voix et le mouvement humains une intrusion au sein des songes tristes des pierres.

Des secrets, murmurent-elles. *Des secrets qui resteront nôtres.*

Au-dessus de la Cité, de fines traînées de vapeur constituent le seul mouvement perceptible, comme si de minces voiles la recouvraient pour la protéger du regard du temps. Leurs dérives et leurs transformations délicates suggèrent un mouvement furtif permanent, comme si les pierres elles-mêmes se réorganisaient sans bruit lorsque l'observateur détourne l'œil.

Une douce mélopée aiguë est le seul son audible, un son perpétuel, sinistre et insensé, le bruit du vent sifflant dans les hauts sommets, très loin. Même à cette distance, il glace le sang des aventuriers, avec son évocation d'horreurs inconnues et de visions blasphématoires.

Installation du camp

James Starkweather est dans son humeur des grands jours lorsqu'il met pied à terre. Il trépigne de joie, se félicitant de la bonne fortune de son équipe et rappelant à tous qu'il avait prédit quelque chose de formidable et de mystérieux depuis le commencement. Il félicite Moore et les passagers du *Weddell*, plaisantant au sujet de leur « vol sans histoires ». Puis,

il rassemble les équipages des deux appareils et s'adresse à eux, la voix étouffée par son masque à oxygène. Moore prête peu d'attention au discours, contemplant la Cité qui s'étend de tous côtés, avec une expression indéchiffrable derrière ses lunettes de protection et son masque.

« Messieurs – et mesdames – nous vivons une journée mémorable ! » s'exclame-t-il. « Une journée mémorable ! Aujourd'hui nous avons posé le pied sur une terre inconnue ! »

« Les reliques d'une fabuleuse cité oubliée s'étendent tout autour de nous. Qui sait ce qui se trouve au-delà ? Quels trésors reposent en son sein ? Pas moi ! »

« Mais c'est ce que nous allons découvrir, n'est-ce pas, les gars ? Dès que nous serons installés. Donc, ne perdons pas de temps, montons-nous un camp digne de ce nom, et ensuite nous pourrons entamer la véritable tâche qui nous attend aujourd'hui : explorer. Tout le monde est d'accord ? »

Les pilotes et mécaniciens s'occupent des appareils tandis que Starkweather et Moore recherchent dans le voisinage immédiat un site approprié pour installer le camp. Quant aux investigateurs, ils ont pour tâche de décharger l'équipement des deux avions.

Lorsqu'ils ont terminé, les responsables de l'expédition ont trouvé leur lieu : un bâtiment partiellement en ruine trente-cinq mètres plus loin, sur le bord de la place. Le chargement des deux avions est déplacé dans son abri de pierre en moins d'une heure, les trois tentes à oxygène sont montées et les provisions mises en lieu sûr, bien que non encore déballées.

L'inspection du train d'atterrissage du *Weddell* par les pilotes révèle que les dommages sont minimes. Le ski droit est presque plié en deux, il doit être redressé avant d'être fixé à nouveau à l'appareil. Cela peut être fait le lendemain. Dans l'intervalle, le camp doit être achevé afin de débuter l'exploration des environs.

Le professeur Moore effectue plusieurs relevés minutieux avec un baromètre et consulte le docteur Greene. Les deux hommes discutent un quart d'heure en grelottant à côté des tentes, puis Moore rassemble toute l'équipe pour faire une annonce. Sa voix, fluette et étouffée, est difficile à entendre, mais tout le monde s'approche et le regarde intensément alors qu'il retire précautionneusement son masque et sa pince nasale pour parler.

« J'ai une bonne nouvelle à vous annoncer, chers amis. Selon nos instruments, le plateau sur lequel nous nous trouvons est au moins 900 mètres plus bas que ce que nous pensions. Cela signifie que la pression de l'air est plus forte, et que nous aurons besoin de moins d'oxygène que prévu. »

« Le docteur Greene m'a informé que vous pourriez, avec précaution, être dispensés d'oxygène pour toute activité ne requérant pas d'effort physique important. Néanmoins, nous devons tous continuer à porter des bouteilles d'oxygène, et à les utiliser lorsque nous nous déplaçons ou transportons une charge. Nous utiliserons les tentes à oxygène comme il était convenu. Nous serons acclimatés à l'altitude dans les prochains jours. »

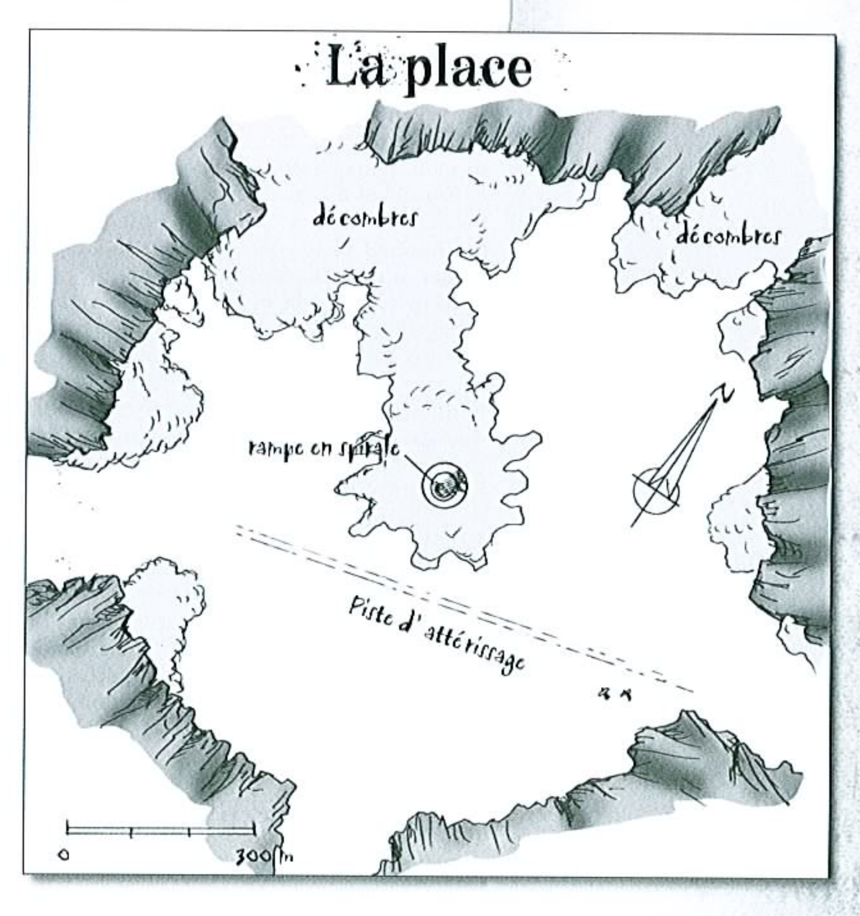
« Nous pourrons donc allonger la durée de notre séjour ici de trois jours, une semaine, ou plus. Il est même possible que certains d'entre nous s'acclimatent au point de pouvoir se passer d'oxygène sur une longue période. Mais nous devons tous faire très attention. Si l'un de vous souffre de symptômes tels que maux de tête, nausées, douleurs abdominales ou évanouissements, utilisez immédiatement votre masque à oxygène et allez voir le docteur Greene. Ne prenez pas de risques inutiles. » Il marque une pause et dévisage ses hommes d'un air sombre.

« Sur ce dernier point, deux remarques. Premièrement, dès que le campement sera établi, je veux que tout le monde se repose. Ne faites rien de fatigant aujourd'hui. Nous devons laisser nos corps s'habituer à l'air raréfié. Promenez-vous un peu si vous le voulez, mais ne quittez pas la zone et ne tentez pas d'escalader les ruines ou de faire tout autre effort. »

« Deuxièmement, un avertissement. Ces bâtiments en ruine ont forcément été *construits*. Ils sont peut-être encore habités. Il peut y avoir des animaux, ou même… des gens. Soyez vigilants, prudents, et prêts à vous défendre. Ne quittez pas le campement seul. Si vous voyez ou entendez quoi que ce soit d'inattendu, faites votre possible pour mettre tout le monde au courant avant d'aller enquêter. »

« Et si vous possédez un pistolet… gardez-le sur vous. »

« J'ai terminé. »



Explorer la grande place

Les appareils de l'E.S.M. sont posés sur la bordure orientale d'un large croissant de glace de 500 mètres de diamètre. Il s'agissait autrefois d'une grande place circulaire entourée d'imposants édifices. En son centre s'élevait une haute tour, et cinq larges avenues en partaient pour rejoindre d'autres quartiers de la Cité.

À présent, la tour a disparu : elle s'est écroulée il y a bien longtemps, formant un énorme amoncellement de débris et de pierre. Il ne reste qu'un large monticule dépassant de cinq ou six mètres du niveau de la glace. Au centre de la butte, un puits de soixante mètres de diamètre s'enfonce d'une vingtaine de mètres jusqu'à un sol plat et glacé parsemé de décombres. Les explorateurs qui grimpent en haut du monticule et regardent dans la fosse peuvent découvrir une large rampe en spirale qui descend en pente douce le long des murs de ce qui reste de la tour, avant d'incliner sa course pour atteindre le sol au niveau du centre du cercle. Des voûtes basses arrondies, souvent comblées par les débris, bordent ce niveau inférieur. Entre ces arches, de même que sur les parois le long de la rampe, on peut clairement apercevoir des sculptures murales **Note au gardien :** *il s'agit bien du puits bordé d'une rampe exploré par Dyer ; c'est le site n° 4, « La fosse et la rampe en spirale » décrit en détail dans l'Annexe 7 : Guide de la Cité.*

Presque la moitié de la place, au nord et à l'ouest du monticule central, est recouverte de décombres. Plus loin, au bord de l'étendue anciennement dégagée, de hauts piliers de pierre penchés s'élèvent encore à près de vingt-cinq mètres au-dessus de la glace ; leurs faces profondément érodées ont été suffisamment robustes pour supporter le poids des ans. Les autres ruines sont énormes et enchevêtrées ; les anciens boulevards sont totalement bouchés et infranchissables.

En revanche, les cadrans sud et est de la grande place sont encore dégagés et relativement épargnés par les écroulements de pierres, laissant libre un arc de glace de plus de 500 mètres de long. Les vestiges de l'antique Cité qui bordent cette zone sont plus modestes, érodés et de faible hauteur. Les avenues qui partent vers le sud et l'est sont elles aussi dégagées, et peuvent être facilement parcourues par les explorateurs.

Starkweather fait installer le camp sur la bordure sud de la place, à mi-chemin entre les deux avenues, dans une petite pièce partiellement couverte.

Pendant ce temps, les équipages des avions (y compris tout investigateur chargé d'un poste de copilote) étudient leurs tables et leurs carnets de vol, règles à calculer en main. Ils cherchent à déterminer s'il sera possible de revenir au camp de base si les tempêtes qui s'acharnent sur le col de Dyer ne diminuent pas d'intensité. Ils en concluent, après une longue discussion, que si les vents ne se calment pas avant que les réserves en oxygène deviennent trop basses, la seule possibilité de retour sera par la côte : 800 kilomètres en direction du nord-est vers l'océan, puis 300 kilomètres le long du rivage, et enfin un retour sur leurs pas le long de l'autre versant des montagnes jusqu'au Camp de Lake. Une décision risquée (il n'y a pas de réserve de carburant à proprement parler), mais envisageable s'il s'agit de sauver la vie des membres de l'équipe. Les kits météorologiques contiennent des ballons-sondes qui permettent de déterminer la direction et la force du vent au-dessus de la Cité. Les communications radio à l'intérieur ou vers l'extérieur de la Cité semblent impossibles, étant donné les conditions atmosphériques actuelles.

Ce piètre plan, présenté à Starkweather vers 13 h 30, semble le satisfaire. Malgré les appels à la prudence de son associé, il veut commencer l'exploration.

Il s'adresse à son équipe : « Je pense que vous savez que nos noms à tous sont déjà gravés dans le marbre : à notre retour, le monde sera à nous. Cependant, nous avons encore un peu de travail. Nous devons trouver des témoignages marquants. J'emmène avec moi Monsieur Miles, ici présent, pour récupérer quelques sculptures et objets, dans l'éventualité d'un départ précipité. On n'a jamais assez de preuves irréfutables, n'est-ce pas ? Professeur, puis-je vous demander de réaliser autant de clichés que possible ? Nous devrons tous être de retour dans environ quatre heures. »

Starkweather ne répète pas les mesures de sécurité préconisées par Moore. Les investigateurs possédant la compétence **Survie (milieu polaire)** savent que ces précautions sont vitales. Si le sujet est évoqué avec Starkweather, il acquiesce. « Très juste, » dit-il d'un air avenant mais distrait. « Formez des binômes, et soyez prudents. » Impatient d'explorer les ruines, il part à grands pas avec Miles à sa suite. Ils reviennent vers 18 heures.

Il reste peu de choses à faire pour préparer le camp : tout indique que les ruines où il est installé ne voient que rarement, voire jamais, la neige ou le vent. Moore déploie les réchauds, sert un repas léger à chacun et rappelle à tous que l'équipe dormira par roulement. Le premier groupe est constitué des pilotes et copilotes, de lui-même et de Monsieur Starkweather ; le second est constitué du reste des explorateurs. Cette configuration pourra être modifiée plus tard si nécessaire. En attendant, les travaux de l'expédition peuvent débuter. Moore demande à ce que personne ne quitte le camp plus d'une heure ou deux d'affilée, même si James Starkweather fera bien sûr comme il l'entend.

Découverte des environs

Les météorologues, astronomes, géologues, cartographes, etc. trouveront certainement le moment approprié pour réaliser les premiers relevés à l'aide des instruments amenés par l'expédition. Le professeur Moore demande au personnage avec la compétence la plus élevée en **Sciences de la Terre : météorologie** (que ce soit un investigateur ou un personnage non-joueur) de réaliser des relevés réguliers, c'est-à-dire au moins toutes les huit heures. Le professeur, lui, recueille des échantillons rocheux, prend des photographies (à

moins qu'un investigateur ne se porte volontaire pour cette tâche) et commence ses repérages cartographiques depuis un point élevé des alentours ; il aura besoin d'aide pour transporter son équipement (probablement un personnage non-joueur, mécanicien ou pilote). Un investigateur possédant au moins 30 % dans la compétence **Sciences formelles : physique** pourra peut-être être persuadé de passer quelque temps à prendre des mesures au compteur Geiger-Müller et au spectrographe.

Les personnages non-joueurs pilotes et mécaniciens travaillent à redresser le ski tordu du *Weddell*, déploient des drapeaux et une manche à air près de la piste d'atterrissage, et errent aux abords du camp tant que leur aide n'est pas requise dans les tâches d'exploration. Dans l'heure qui suit, ils découvrent un bâtiment intact à une cinquantaine de mètres : un pentagone de neuf mètres de côté, d'une hauteur de plafond de six mètres, et dont l'entrée mesure plus de trois mètres de haut. L'entrée se situe seulement à une vingtaine de mètres de plus des avions que le premier site, et l'abri offre une bien meilleure protection face aux intempéries. Moore y fait déplacer le camp sans hésitation. La salle n'a qu'une seule issue et ne présente aucun bas-relief. Deux bâches (originellement destinées à réchauffer les moteurs) sont tendues devant la porte, accrochées à des pitons cloués dans le montant, afin de former une isolation rudimentaire pour conserver l'air et la chaleur (voir « Le camp sur la place » pour le détail du campement).

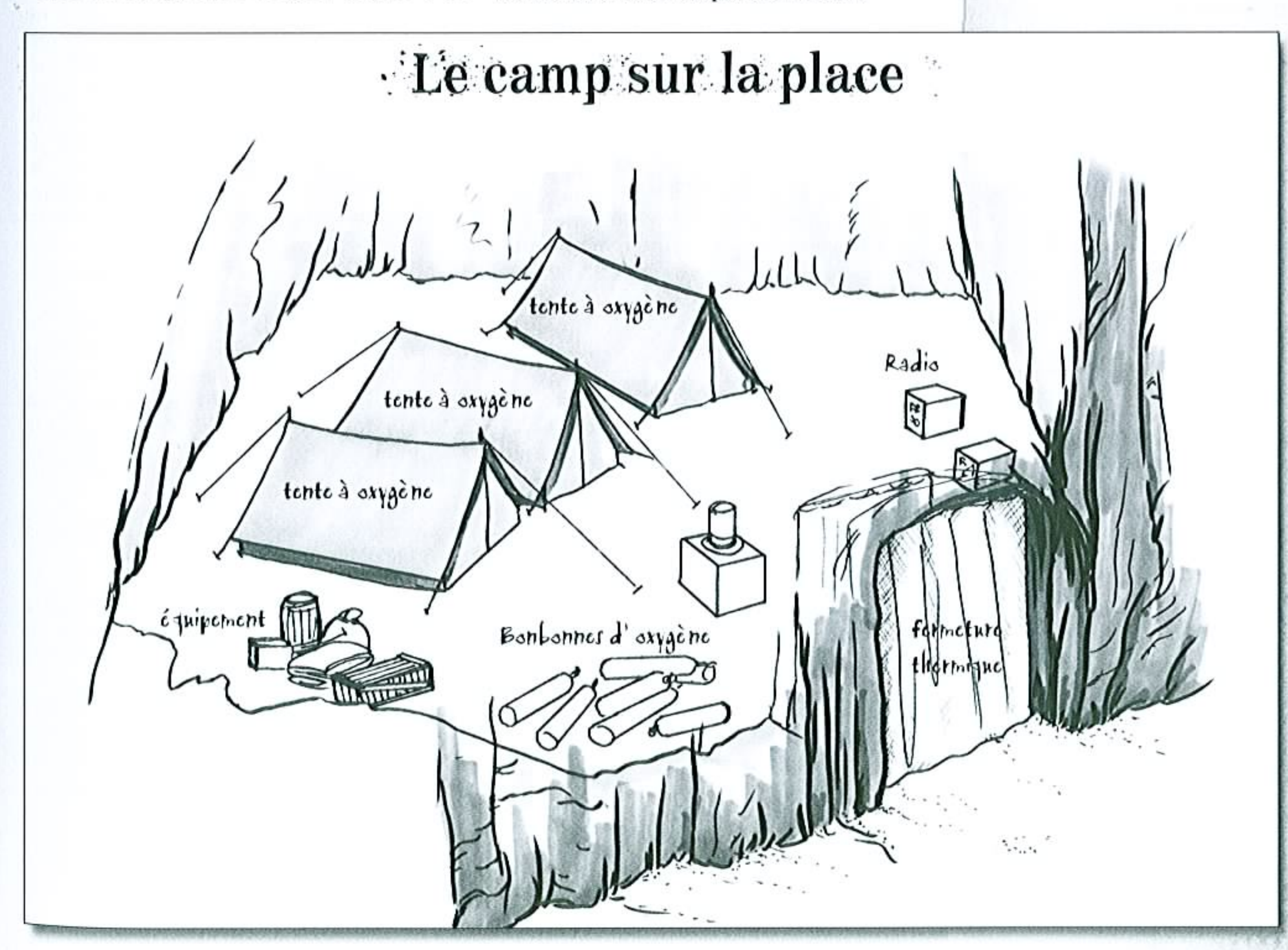
- Le docteur Greene fait de petites incursions hors du camp, sans s'éloigner de plus d'un kilomètre. Il reste autour de la grande place et en contact visuel avec les avions.
- Si Sykes (le guide polaire) fait partie de l'équipe, il sera sans nul doute désigné par Starkweather pour l'aider à piller les monuments. Il prend avec lui un réservoir à oxygène de rechange.
- Si Griffith (le géologue) est présent, il se joint au groupe le plus important pour explorer les environs.

L'exploration commence à 14 heures. La plupart des rues de la Cité sont particulièrement lugubres à cette heure de la journée : le soleil, toujours entouré de son halo, est encore bas au nord-est. Lorsque l'après-midi s'avancera et que le soleil se dirigera vers l'ouest, la luminosité augmentera et la lumière du soleil se réfléchira sur les versants des montagnes Miskatonic. Puis la nuit tombera à nouveau vers trois heures du matin.

Après une heure d'exploration, il ne fait plus aucun doute que la Cité n'a pas été construite par des hommes, mais par des créatures similaires à celles enterrées au Camp de Lake. Les réactions varient : Starkweather est enthousiaste, Moore d'humeur morose et distraite, Miles et Dewitt cherchent le réconfort dans la prière, tandis que Greene et Halperin semblent poussés par une sinistre fascination.

Les groupes d'exploration partis peu après l'atterrissage peuvent être surpris par le déménagement du camp dans un nouveau bâtiment à leur retour, mais les avions n'ont pas bougé et le nouvel abri est clairement indiqué à l'aide de balises et d'un drapeau américain.

Le camp sur la place



Si les investigateurs décident d'aller en reconnaissance plutôt que de réaliser des relevés tout l'après-midi, le professeur Moore les appelle avant qu'ils ne quittent le camp. Il leur fait signe de le rejoindre dans un endroit discret et leur parle à voix basse.

« Mes amis », dit-il, « est-ce que vous reconnaissez ces lieux ? Je crois que oui... c'est pour cette raison que j'ai choisi cette place comme terrain d'atterrissage. »

« Je pense qu'il s'agit de la grande place mentionnée par Dyer dans son rapport, celle par laquelle Danforth et lui ont quitté la Cité. Ce monticule de débris, avec la fosse en son milieu, est peut-être celui où se trouve la rampe qu'il a empruntée pour remonter à l'air libre. »

« Dans ce cas, il y a peut-être des traces de leur passage dans les environs. Et cela signifie que l'endroit où il a rencontré le monstre – le tunnel vers la mer souterraine – est dans les parages. Soyez prudent ; et si vous apercevez le moindre signe de la présence de qui que ce soit, avertissez-moi. »

« Tenez-moi informé de ce que vous découvrirez. »

Premières explorations

L'équipe Starkweather-Moore dispose du reste de la journée et du 5 décembre pour explorer et cartographier la Cité sans être dérangée par les Choses Très Anciennes. Durant ce laps de temps, les investigateurs sont libres d'explorer les ruines à leur guise.

L'Annexe 7 : Guide de la Cité traite de la ville en général et s'arrête sur plusieurs lieux intéressants, directement accessibles depuis le site d'atterrissage. Lorsqu'ils se déplacent (à pied), les explorateurs parcourent trois kilomètres par heure dans la Cité : le terrain et le climat n'autorisent pas les déplacements rapides. Évidemment, lorsque l'on explore l'intérieur des bâtiments, que l'on s'interrompt pour prendre des photographies ou des notes, ou que l'on reproduit des bas-reliefs ou des inscriptions, la distance parcourue en est réduite d'autant.

Le professeur Moore est inflexible à toute proposition de déplacer le camp ou d'employer les avions plus que nécessaire. Bien qu'il ne soit pas insensible au sort du *Belle* et de son équipage, il ne veut pas risquer des vies ou gaspiller du carburant et de l'équipement au cas où les courants atmosphériques violents ne s'apaisent pas et que les Boeing soient forcés de rentrer en suivant l'interminable trajet par la côte. En conséquence, et jusqu'à meilleure connaissance de la situation, le *Weddell* et l'*Enderby* sont cloués au sol. Le périmètre d'exploration est donc limité à un disque d'une bonne quinzaine de kilomètres de rayon autour du camp : une zone qui contient suffisamment de matériel archéologique pour maintenir une centaine de scientifiques occupés durant des décennies, et qui comprend tous les sites notables mentionnés par le professeur Dyer dans son manuscrit.

Les brumes du souvenir

En fin d'après-midi, tandis que le soleil bas bascule vers l'ouest, l'atmosphère de la Cité change. La luminosité baisse et se pare de teintes plus colorées. De la brume s'élève des pierres anciennes, voilant le paysage et donnant l'impression aux explorateurs qu'eux et leur camp flottent, perdus dans un océan de fantômes changeants. C'est un sentiment désagréable. Les vapeurs épaisses et silencieuses recouvrent le sol, étouffant les mots et les pas. La sensation que de discrets observateurs et d'anciens secrets profanés sont dissimulés dans la brume a de quoi faire frémir même les moins imaginatifs.

Les investigateurs qui se trouvent dans les ruines à cet instant courent un double danger : ils peuvent perdre leur chemin dans la brume, et se perdre eux-mêmes dans les songes de la Cité. Voir les « Pierres qui rêvent » dans l'Annexe 7 : Guide de la Cité, pour plus d'informations sur ce phénomène.

Au campement, le dîner est préparé par le professeur Moore et Ralph Dewitt, et prêt vers 18 heures. Les explorateurs se blottissent dans leur abri et fixent les toiles qui bouchent l'entrée d'un air méfiant, comme s'ils s'attendaient à ce qu'une chose inconnue fasse irruption à l'intérieur. Après s'être restauré, Dewitt entre dans une tente et s'endort, rapidement suivi par Halperin.

Miles et Starkweather reviennent de leur exploration après 18 heures, avec beaucoup d'histoires à raconter ainsi qu'un sac rempli de gravures trouvées dans des éboulis, de fragments de bois pétrifié provenant d'une porte fracassée, et de petits pentagones en stéatite verte (ce sont des « pièces de monnaie » ; voir le Guide la Cité pour plus de détails à leur propos). L'excitation fiévreuse des deux hommes met provisoirement un terme à la morosité ambiante, jusqu'à ce qu'ils aillent se coucher à leur tour, laissant le camp sous la responsabilité des investigateurs et du docteur Greene.

Le professeur Moore examine les échantillons de bois pétrifié avec passion : « Ah, très bien ! Oh, merveilleux ! » Il entame immédiatement des tests physico-chimiques sur les échantillons récupérés. Si on lui rappelle que son tour d'aller prendre du repos est arrivé, il répond d'un geste négatif : « Oh, non, tout va bien ! Que quelqu'un prenne ma place... c'est trop intéressant. Je ne pourrais pas dormir. »

Si personne d'autre n'est volontaire, Greene prend la place de Moore dans la tente.

Les heures suivantes, le silence enveloppe le groupe comme un linceul. Le gardien devrait insister sur l'étrangeté de l'ambiance, la sensation que *quelque chose* d'invisible et d'inaudible se tapit juste là, dehors. Le temps ralentit. Moore tente de détendre l'atmosphère en dressant une carte sommaire de la région et en discutant des endroits à explorer le lendemain, mais ses efforts sont vains. Les conversations sont laconiques, moroses, entrecoupées de longs silences, au cours desquels la sensation d'être observés s'immisce, encore et encore.

Mésaventures dans la Cité

En dépit de son état de préservation remarquable, la Cité des Choses Très Anciennes est un immense et antique amoncellement de ruines qui ne doit sa survie qu'aux forces conjuguées de la glace et de l'inertie. Les explorateurs qui s'aventurent dans ces décombres risquent de vivre des mésaventures durant leurs déambulations.

Se Perdre : Malgré l'étendue de la Cité, il est assez difficile de réellement s'y égarer. Des sculptures murales, illustrant le paysage environnant tel qu'il apparaissait à différentes époques du passé, sont omniprésentes parmi les ruines ; et souvent, les caractéristiques principales de ces vues n'ont pas changé durant des millions d'années. Une fois qu'elles ont été identifiées, la direction approximative et la distance où l'on se trouve du camp peuvent être évaluées sans difficulté.

Oublier son chemin : Il est en revanche plus malaisé de reprendre un trajet déjà emprunté, particulièrement dans les niveaux inférieurs. Les tunnels et passages souterrains sont complexes et tortueux, et revenir à un lieu spécifique dans les entrailles de la Cité requiert une bonne préparation. Pour cette raison, les explorateurs sont encouragés à transporter en permanence de quoi marquer leur passage. Par exemple de quoi peindre sur les murs, entailler la pierre, ou d'autres marqueurs visibles comme des morceaux de papier.

Chutes : Un danger évident pour les explorateurs. De nombreuses voies passent au-dessus ou au sein de zones de débris instables, et il faut être prudent pour ne pas déloger ou glisser sur une pierre lâche. La couche de givre qui recouvre de nombreux sols est particulièrement glissante et doit être négociée avec prudence. Pour ces raisons, il est recommandé de considérer toutes les incursions dans la Cité comme des randonnées de haute montagne, avec cordes, binômes et si nécessaire pitons et sangles.

Être bloqué : Un autre danger naturel, particulièrement dans les niveaux inférieurs, est de se retrouver bloqué. De nombreux passages sont à pic. Les investigateurs dont les cordes ne sont pas solidement attachées pourraient ne pas être capables de remonter une pente qu'ils ont descendue. Cela pose rarement un problème insoluble mais peut provoquer détours et délais.

Décombres : Les chutes de pierre sont une autre source d'inquiétude. À certains endroits, des piles de roche effritée n'attendent que le pied d'un investigateur imprudent pour s'écrouler. Évitez les pentes de pierres effondrées et restez à l'écart des murs et des plafonds qui ne semblent pas robustes.

Pénurie d'oxygène : Les explorateurs qui restent trop longtemps éloignés du camp risquent de se trouver à cours d'oxygène. Pour éviter cela, des réservoirs supplémentaires devraient être transportés pour tous les déplacements de longue durée, mais les trajets de plus de quelques heures doivent quoi qu'il en soit être évités car il n'est pas possible de dormir en toute sécurité sans tente à oxygène. Cela changera après quatre ou cinq jours, quand les explorateurs seront accoutumés à cette nouvelle altitude.

Être emporté par les rêves : la Cité est ancienne ; ses souvenirs hantent ces lieux et peuvent dérouter l'imprudent. Les explorateurs rattrapés par les souvenirs ou les songes de la Cité peuvent se perdre, oublier qui ils sont, ou tout bonnement disparaître. Voir les parties « Perdus dans le brouillard » plus loin, et « Pierres qui rêvent » dans l'Annexe 7 : Guide de la Cité pour plus de détails sur ce phénomène.

Prédateurs : Le danger le plus improbable dans la Cité est d'être attaqué par la faune des lieux. Les seuls prédateurs sont les Choses Très Anciennes et leurs ennemis les Shoggoths. Les Choses vont probablement avoir tendance à observer plutôt qu'à attaquer, à moins d'être certaines de l'effet de surprise et de leur victoire. Les Shoggoths sont extrêmement dangereux mais ne vivent que dans les niveaux souterrains les plus profonds ; ils ne s'approchent habituellement pas de la surface car ils ne supportent pas le froid, même pour une courte période.

De temps à autre, l'un des membres du groupe se lève pour jeter un œil dehors, mais il n'y a jamais rien, à part la brume et les lointains gémissements des pics. Les ruines massives d'anciennes tours se profilent dans le brouillard, attendant… quelque chose… qui ne vient jamais.

Étonnamment, tout le monde est de retour au camp pour 21 heures – à moins que certains des aventuriers n'aient déjà subi des incidents (voir l'encadré « Mésaventures dans la Cité » pour découvrir quelques exemples possibles). Si qui que ce soit n'est pas de retour pour 22 heures, on réveille Starkweather, qui forme alors deux binômes de recherche et les envoie retrouver le ou les disparus. Les explorateurs comparent leurs notes pendant le repas, puis examinent leurs équipiers à la recherche de symptômes de gelures.

Aux environs de minuit, la brume disparaît en emportant avec elle une grande partie du sentiment d'oppression ambiant. Le changement est flagrant (comme si un grand poids venait de s'évaporer), et est facilement remarqué par Moore et toute personne éveillée.

« Comme c'est étrange, » dit Moore d'un air perplexe, incapable d'expliquer le changement. « Un phénomène singulier. »

La conversation entre les investigateurs et Moore, qui comparent notes et hypothèses, continue durant plusieurs heures jusqu'à ce qu'Halperin et les autres pilotes et copilotes se réveillent et que les aventuriers aillent prendre du repos. Moore se prive de sommeil et examine les échantillons avec soin en notant ses observations dans un journal.

Le gardien doit effectuer un test contre la table des « Pierres qui rêvent » dans le Guide de la Cité pour chaque investigateur ayant dormi durant l'apparition du brouillard.

En compagnie du groupe Lexington/Meyer, 4 décembre

Le *Belle* décolle du Camp de Lake vingt minutes avant les deux Boeing, avec Williams (Danforth) aux commandes. Les vents violents du col de Dyer prennent tout le monde à bord par surprise, et l'appareil a bien du mal à passer de l'autre côté des montagnes. Danforth est presque tétanisé par la peur en contemplant à nouveau la Cité ; heureusement pour lui, les autres passagers sont tout entiers absorbés par l'étrange paysage, et son attitude passe inaperçue.

Durant la phase de descente vers la Cité, Danforth se met à tapoter les commandes des gaz et du carburant pour simuler un problème de moteur (Il avait prévu de couper l'alimentation en oxygène des passagers, mais Baumann semblait sur ses gardes). Danforth fait atterrir l'avion à 11 h 20, avec une brusquerie délibérée, sur une petite avenue au sud du lit asséché du fleuve. Peu de temps après, le groupe voit les appareils Starkweather-Moore passer au nord pour probablement atterrir à quelques kilomètres de là (les deux camps sont distants d'environ seize kilomètres).

La découverte du fait que le plateau est plus bas que prévu, et que l'expédition peut donc rester plus longtemps dans la Cité, constitue une bonne nouvelle pour les deux équipes. Meyer et Lexington décident immédiatement de prolonger leur séjour de trois jours à une semaine.

Une tente à oxygène est installée dans une allée voisine, et Danforth commence cinq heures de « travail » (de sabotage) sur le Delta ; encore une fois, ses efforts sont entravés par la présence de Baumann. À 18 heures, il déclare l'avion irréparable. Lexington et Priestley explorent un peu les ruines ; Meyer et Rilke font de même de leur côté. Lexington est à la recherche de grands panoramas et de paysages intéressants ; Meyer et Rilke s'enfoncent plus avant dans les bâtiments les plus grands et les plus mystérieux, à la recherche d'échantillons et d'informations. Meyer, le linguiste, commence à travailler sur les fondements de l'écriture symbolique des Choses Très Anciennes, à partir des nombreux exemples disponibles sur les murs autour de lui.

Le soir, l'apparition du brouillard met fin aux explorations pour la journée. Les effluves oppressants de la Cité s'immiscent plus profondément en Rilke, Danforth et Priestley. Lexington et Meyer ne sont quant à eux pas affectés, et Baumann parvient à mettre sa peur de côté. De retour au camp, Meyer présente avec satisfaction ce qu'il a découvert. Acacia est fascinée… et Danforth terrifié. Cette nuit-là, son sommeil est tourmenté par des rêves extraterrestres.

En compagnie du groupe Lexington/Meyer, 5 décembre

Les membres des deux expéditions font tous preuve d'une grande nervosité au petit-déjeuner. Ils sont trop nombreux à avoir fait des rêves étranges, et savent qu'il ne peut s'agir d'une coïncidence. Williams (Danforth) s'est réveillé deux fois, terrifié par quelque chose dont il dit ne pas se souvenir. Priestley a lui réveillé le camp entier avec ses gémissements et ses plaintes étranges, mais il affirme n'avoir fait aucun rêve. Rilke a fait un cauchemar frappant de réalisme dans lequel il chassait et tuait une chose plus grande que lui, en la massacrant avec ses griffes et ses dents. Il n'en raconte les détails à personne, et déclare simplement que c'était un rêve perturbant.

Au matin, l'équipe de l'E.B.F. rassemble son matériel, quitte le camp Lexington et installe son propre petit campement quelques centaines de mètres plus loin. De là, le groupe poursuit les explorations entamées la veille.

Lexington et Priestley prennent leur caméra et explorent les ruines proches, à la recherche de bons plans pour leur documentaire. Ils laissent Williams (Danforth) au camp pour qu'il y répare le *Belle*.

Dès qu'il est seul et sûr de ne pas être observé, Danforth saccage le campement, jetant les objets en tous sens et déchirant les toiles des tentes pour simuler un violent affrontement. Il fait de même au camp de Meyer, fouille dans ses affaires et lui dérobe la chemise cartonnée contenant les Aventures de Pym. Puis il retire des pièces de l'avion, et entasse le tout sur le traîneau de secours, avec deux bouteilles d'oxygène, plusieurs jours de vivres et ses effets personnels (incluant un pistolet, des munitions, et son carnet de notes), puis quitte le camp en recouvrant ses traces du mieux qu'il peut. Avant de partir, il ouvre les boîtes d'hydroxyde de sodium installées dans la tente à oxygène. Ce sabotage passera inaperçu pendant plusieurs heures, une durée suffisante pour que le produit devienne inutilisable.

Lexington et Priestley rentrent en fin d'après-midi. Ils découvrent que « Williams » a disparu et que le camp a été mis à sac. Ils contactent Meyer au campement de l'E.B.F., mais revenant tout juste de leur exploration, ni lui ni Rilke n'ont vu le pilote. Aucun des passagers du *Belle* ne soupçonne que « Williams » ait pu commettre de tels actes ; ils pensent que les coupables sont les bâtisseurs de la Cité.

Le sabotage opéré par Danforth sur le *Belle* n'est pas découvert. Alarmés et inquiets, les deux groupes s'arment et fouillent les ruines à proximité du camp dans l'espoir de retrouver la trace du pilote disparu, sans succès. L'apparition de la brume du soir stoppe toute exploration pour la journée. Aucun membre des deux camps ne souffre de rêves inattendus la nuit qui suit, même s'ils ne peuvent refréner leur propre imagination.

Danforth parcourt une douzaine de kilomètres ce jour-là. Il part d'abord vers les contreforts, à la recherche d'un endroit où cacher les pièces d'avion volées, en attendant le jour où il sera prêt à remonter à bord du *Belle* et à repartir (voir le site n° 32 dans l'Annexe 7 : Guide la Cité). Il revient ensuite vers la Cité, de plus en plus égaré dans le brouillard des rêves, avant de trouver une pièce en sécurité dans le sous-sol d'une ancienne tour, qui lui servira de base d'opération (site n° 31 dans le Guide de la Cité). Il y dépose le reste de son matériel, et se repose quelques heures dans une petite niche, sans vraiment trouver le sommeil, assailli de fragments de souvenirs extraterrestres. Puis il se met en route vers le camp de Starkweather et Moore.

Le deuxième jour

Le 5 décembre, à six heures du matin, la température extérieure sur le plateau est descendue à -37°C et la couverture nuageuse s'est épaissie en une brume d'altitude. Le soleil est caché par les montagnes, laissant tout l'environnement dans l'obscurité. Même les vents modérés qui persistent au niveau du sol sont dangereux : la moindre exposition cause des gelures. En raison du froid extrême, déplacements et efforts doivent être entrepris avec la plus grande prudence, et prennent deux fois plus de temps que prévu.

Le petit-déjeuner est préparé par Halperin et les autres pilotes et mécaniciens ; ce sont eux, également, qui réveillent les dormeurs et forcent le professeur Moore à aller prendre un peu de repos. L'ambiance est tendue et les discussions portent sur des cauchemars à demi-oubliés et des peurs larvées. Néanmoins, à neuf heures, les équipes d'exploration repartent dans la Cité. Toutes emmènent des bouteilles et masques à oxygène, même s'ils ne sont utilisés qu'en cas de nécessité.

L'objectif établi par Starkweather ce matin est de « s'aventurer vers les montagnes, jusqu'à ces grandes statues, pour voir ce qu'elles cachent », accompagné par un de ses hommes (en l'occurrence, Ralph Dewitt) qui transportera l'appareil photographique et prendra des clichés. Si ce site intéresse également les investigateurs, il est heureux de les emmener avec lui. « Excellent choix, Messieurs ! Ne perdons pas de temps ! » Starkweather fredonne une mélodie entraînante en revêtant l'épaisse couche extérieure de ses vêtements polaires : en ce qui le concerne, tout va bien dans le meilleur des mondes.

Le docteur Greene se laisse lui aussi entraîner par l'excitation générale ; il erre dans les ruines avoisinantes et pénètre dans quelques structures à portée de vue du camp. Il ne s'aventurera pas dans les niveaux inférieurs.

Moore se réveille peu après midi, gravit une éminence avec un assistant, et y passe deux heures à cartographier le terrain alentour. Il en revient avec des gelures et beaucoup de notes, puis emmène quelques-uns de ses hommes observer divers lieux abrités contenant des panneaux muraux bien conservés, afin de comparer ses hypothèses avec les informations que l'on peut tirer des bas-reliefs. Il prend à nouveau des notes et réalise des reproductions de quelques cartouches et panneaux d'écriture des Choses Très Anciennes, tentant de comprendre comment Dyer a pu les interpréter si aisément.

Les investigateurs peuvent choisir quels seront leurs buts de la journée. S'ils disposent de lanternes ou de torches, leurs objectifs seront probablement souterrains et à l'abri du vent. Leurs compagnons ne s'aventureront pas hors de leur abri douillet si on ne le leur demande pas : ce n'est pas un climat qui encourage la curiosité.

Si le professeur voit l'un des investigateurs désœuvré, il l'appellera d'un geste, lui montrant l'échantillon de bois pétrifié.

« Regardez ça ! » dit-il. « Ça n'a pas pu se développer ici. Ça n'aurait jamais pu survivre ! Ce plateau est beaucoup trop haut pour que des conifères y poussent ! Il est situé au-dessus de la limite possible pour la pousse des arbres depuis… je ne sais combien de temps ! Des millions d'années ! D'ailleurs… Dyer affirme que la Cité offrait une végétation luxuriante. Mais comment ? C'est impossible. Impossible. Il y a là quelque chose d'incompréhensible. » Il secoue la tête et retourne étudier cet improbable morceau de bois.

Observés !

Le soir venu, avec plus d'une journée d'exploration derrière eux, les investigateurs devraient déjà avoir fait plus d'une troublante découverte. Et ils ont été repérés.

Deux Choses Très Anciennes, venues dans la Cité à la recherche de nourriture, aperçoivent les deux appareils posés sur la place en début d'après-midi. Elles les observent de loin, et remarquent plusieurs êtres humains aller et venir tout autour. Elles ne pénètrent pas sur la place mais laissent derrière elles de nombreuses empreintes, au sommet des plus hauts bâtiments en ruines, à l'ouest. Après avoir observé la scène quelque temps, elles battent en retraite dans les niveaux inférieurs

Perdus dans le brouillard

La brume s'élève à nouveau durant le repas du soir, obscurcissant le terrain et fondant toutes choses dans un voile rouge orangé. Les vestiges de la Cité résonnent subtilement en chaque explorateur, dérangeant une chose enfouie profondément dans leurs entrailles. Le gardien devrait effectuer secrètement un test pour chaque investigateur, en utilisant la table fournie dans « Pierres qui rêvent », dans le Guide de la Cité, pour savoir comment les miasmes mentaux les affectent. De plus, si des investigateurs dorment durant les heures des songes, l'un d'entre eux devrait être choisi pour expérimenter une rencontre onirique, parmi celles décrites dans le Guide de la Cité. Starkweather n'est pas le moins du monde affecté. Moore est nerveux et irritable ; il se retire dans un coin, refuse toute conversation et écrit son journal avec une intensité fébrile. Le docteur Greene, pour une fois, ne se montre pas du tout loquace. Il mange silencieusement, écarquillant les yeux et entourant son assiette d'un bras comme pour la protéger. Un jet de **Psychologie** réussi indique que quelque chose a profondément bouleversé les deux hommes. Ils ne semblent cependant pas en être conscients.

Si le professeur Moore est interrogé à propos de son humeur, il secoue la tête vigoureusement et agite sa main devant son visage comme s'il en chassait une mouche.

« Non, non ! » insiste-t-il. « Je vais bien. Très bien. Cet endroit… Il me trouble, c'est tout. » La réaction du docteur Greene est très différente. Il lève la tête et dévisage son interlocuteur pendant quelques secondes, les yeux vides et grand ouverts, remplis de ce qui ressemble à de la peur. Ses doigts agrippent fermement son assiette.

« Quoi ? » se chuchote-t-il à lui-même. « Quoi ? »
Puis, dans un long soupir saccadé, il semble revenir à lui.
« Désolé… désolé. » Il a l'air gêné, puis pensif. « Quelle étrange sensation. Pendant un instant, c'était comme si je n'avais aucune idée d'où j'étais, ni de qui vous étiez. »
« …Vous désiriez quelque chose ? »

Cette nuit-là, vers 23 heures, le vent qui s'engouffrait à travers la passe de Dyer retombe brusquement. Quiconque se trouve dehors à ce moment remarque tout de suite un changement, mais peut mettre du temps à l'identifier : le léger et lointain gémissement du vent dans les grottes des hauteurs s'est tu.

Sale journée en Antarctique

Le 6 décembre, à l'instant même où les aventuriers mettent le pied dehors, ils prennent conscience que quelque chose a changé. Ils peuvent mettre quelques instants à déterminer de quoi il s'agit, mais c'est un changement subtil et troublant. Le mugissement provenant des sommets s'est interrompu.

Le puissant courant atmosphérique qui soufflait à travers le col a disparu, tout comme les filets de vapeur dérivant au-dessus de la Cité et le halo qui entourait le soleil. La température est toujours mortellement froide, mais à seulement -35°C, elle est supérieure de quelques degrés à celle de la veille.

Tout le monde est enthousiasmé par l'arrêt du vent. Starkweather parle avec empressement de déplacer le camp vers un endroit « encore plus sensationnel », jusqu'à ce qu'on lui rappelle que l'équipe sera bientôt à cours d'oxygène. Le professeur Moore conseille aux investigateurs (ou au personnage non-joueur en charge de l'équipement météorologique) de lâcher un ballon-sonde pour s'assurer que les vents ont réellement disparu.

Le docteur Greene convainc Moore de rester au camp aujourd'hui : les gelures de la veille ont formé des cloques douloureuses sur le visage et les mains du professeur ; elles devront être soignées durant plusieurs jours avant de disparaître. Starkweather, Moore et les pilotes discutent quelques instants, puis le professeur s'adresse à toute l'équipe.

« Mesdames et messieurs, il était prévu qu'aujourd'hui soit notre dernière journée complète sur le plateau. Si nous ne contactons pas le Camp de Lake dans les prochaines vingt-quatre heures, le reste de notre expédition, et même le monde entier, va penser qu'il nous est arrivé quelque chose. Or, nous ne pouvons pas communiquer par radio, en raison des trop fortes interférences. Il nous faut donc retraverser la passe. »

« Monsieur Starkweather et moi avons décidé de renvoyer l'*Enderby* au Camp de Lake demain matin, avec nos premiers échantillons, les pellicules photo, et ceux d'entre vous qui souhaitent y aller. Le gros de l'équipement, dont l'oxygène et les vivres, reste ici. Une fois au Camp de Lake, l'*Enderby* refera le plein de carburant, sera chargé de nourriture et de bouteilles d'oxygène, et reviendra ici.

« Il ne fait aucun doute que beaucoup de nos compagnons restés au Camp de Lake seront impatients de nous rejoindre une fois qu'ils auront eu vent de nos découvertes. En raison de nos ressources limitées, nous avons décidé d'autoriser la présence de douze personnes maximum sur le plateau. Pour que d'autres puissent nous rejoindre, il faut donc que certains d'entre nous repartent. Si quelqu'un désire retourner au Camp de Lake, je l'enjoins d'en faire part à Monsieur Starkweather ou à moi-même au plus vite. »

« L'*Enderby* part dans 24 heures, alors achevez vos explorations et vos premières études aujourd'hui même. Tous les prélèvements seront empaquetés pour le transport et chargés à bord de l'avion dès ce soir. Rassurez-vous, la place ne manquera pas. »

« Il n'est pas prévu d'employer les avions aujourd'hui : nous n'avons aucun moyen de prévoir l'évolution des vents dans les heures qui viennent, et s'ils réapparaissent, nous aurons toujours besoin de toutes nos réserves de carburant. »

« Toutefois, j'ai demandé à Monsieur Starkweather la permission d'employer une heure ou deux au survol de la Cité une fois que l'*Enderby* sera parti, afin de rechercher nos collègues disparus à bord du *Belle*. Cela m'inquiète énormément, comme chacun de vous, j'en suis sûr. S'ils sont en difficulté, il est de notre devoir de les retrouver et de les aider du mieux que nous pourrons. »

« Une dernière chose: nous n'avons jusqu'à présent aperçu aucune trace des bâtisseurs de la cité. Prions pour que cela reste ainsi. Restez vigilants et gardez vos compagnons en vue tout le temps. Si la brume se lève ce soir, revenez immédiatement. Nous ne voulons pas risquer de perdre quelqu'un dans le brouillard. »

Le reste de la journée devrait être à nouveau consacré à l'exploration et aux expériences scientifiques. Le gardien doit se référer à l'Annexe 7 : Guide de la Cité pour les descriptions de ces lieux et des suggestions, mais la Cité est un lieu imposant et complexe qui offre de nombreuses possibilités d'improvisation.

Aujourd'hui, Starkweather s'aventure vers l'ouest, à la recherche de nouvelles opportunités photographiques. Le docteur Greene se promène comme à son habitude, jamais bien loin du camp. Les pilotes et les mécaniciens passent leur matinée à l'abri, à l'intérieur du camp, et sortent l'après-midi pour charger les appareils et terminer de réparer le ski endommagé du *Weddell*.

« Nous ne sommes pas seuls »

L'arrêt du jet-stream à travers la passe n'est pas une bonne nouvelle pour les Choses Très Anciennes. Cela signale que le Complexe est encore une fois proche de la panne.

Deux Choses Très Anciennes arrivent durant la matinée, en quête de composants de rechange, et résolues à capturer un humain. Elles observent le camp depuis une fenêtre située de l'autre côté de la place, hors de vue, attendant une proie. Elles déterminent quel explorateur sera plus facile à capturer, et fondent sur lui dès qu'il est hors de vue du campement. C'est le docteur Greene qui est choisi pour connaître ce triste sort ; si quelque chose empêche sa capture, un autre explorateur dont l'absence passera inaperçue jusqu'à l'après-midi peut lui être substitué.

À onze heures, les deux Choses Très Anciennes sortent de leur abri, fondent par surprise sur leur victime et l'emportent vers l'ouest, sans attirer l'attention des autres membres de l'expédition.

Si les investigateurs repassent par un endroit qu'ils ont déjà visité dans la même journée, un test réussi de **Pister** ou de **Chance (50 %)** leur permet de remarquer des traces récentes du passage de Choses Très Anciennes : des marques étranges sur le sol, comme si le participant à quelque course en sac était passé par ici, avec dans les mains des spatules flexibles de deux mètres de long. Après un examen approfondi et un test réussi de **Trouver Objet Caché**, quelques poils et fils peuvent être découverts – il s'agit de poils de chiens de traîneau et de phoques, de doublure de manteau, de toile de tente, etc. Pour le déterminer, un test de **Sciences de la vie : biologie** est nécessaire, ainsi qu'un examen à la loupe ou au microscope, probablement en ayant retiré ses moufles.

L'enlèvement

En début d'après-midi l'absence du docteur Greene est remarquée. Au début, personne ne s'en inquiète réellement, mais lorsqu'il n'y a toujours aucun signe de lui vers 15 heures, Moore demande aux investigateurs présents de partir à sa recherche.

Explorer les ruines avoisinantes pendant une heure (ou trente minutes en cas de test de **Pister** réussi) permet de découvrir le lieu où les Choses Très Anciennes ont enlevé leur victime. Les empreintes des bottes du docteur Greene sont régulières jusqu'à ce point, puis disparaissent dans une confusion de grosses traces d'où ses pas ne ressortent pas. Quelques petits objets provenant de l'équipement du médecin sont répandus sur le sol. Il n'y a pas de traces de sang.

La piste des grosses traces conduit à un bâtiment tout proche, encore inexploré, où celles-ci disparaissent (les Choses Très Anciennes y sont montées jusqu'au toit pour y prendre leur envol). L'exploration du bâtiment, qui contient un passage descendant dans un labyrinthe de tunnels, est infructueuse.

Le professeur Moore ordonne d'augmenter le périmètre des recherches : tout le monde – y compris les pilotes et mécaniciens – y participe, fouillant les ruines par deux et armés, à la recherche de n'importe quelle piste ou trace. « Mais soyez de retour avant le début du brouillard ! » insiste Moore. « Je ne veux pas perdre d'autres hommes ! »

« Oh, pauvre Richard. Je suis inquiet pour lui », dit-il encore. « Il y a trop d'endroits dans cette Cité que nous ne connaissons pas. »

Signes de vie

Dès que les explorateurs commencent à examiner les environs de plus près, ils découvrent partout des signes d'activité récente dans l'ancienne cité, légers mais omniprésents. Les espaces dégagés sont traversés par des pistes ; dans les zones plus difficiles d'accès, des gravats ont été poussés pour faciliter le passage ;

ici et là, des détritus jurent de manière inattendue avec le décor.

La plupart de ces traces sont dues aux Choses Très Anciennes qui, en quête d'objets utiles, ont prospecté la Cité avec zèle durant les trois dernières années. Mais d'autres (des bouts de papier journal chiffonnés à côté d'entrées de bâtiments) sont des repères laissés par Dyer et Danforth quand ils se sont aventurés ici pour la première fois, en 1931. Dans les jours qui suivent, Danforth (s'il est en vie et en liberté) va délibérément laisser de nouvelles pistes et marques, autant pour faire peur aux explorateurs que pour brouiller ses propres traces.

Les empreintes de pas sont par contre très rares. On en trouve uniquement dans les zones à la fois exposées et abritées du vent, comme certains toits d'édifices, où la neige ou la terre restent collées au sol. La nature de ces empreintes ne fait aucun doute, tant celles des Choses Très Anciennes que celles des bottes humaines.

Tous ces signes de l'activité des Choses Très Anciennes rendent l'exploration de la Cité peu rassurante pour les membres de l'E.S.M. Les explorateurs qui possèdent des armes les gardent en main, et tous sursautent au moindre bruit. Ils devraient être revenus au camp pour 18 heures au plus tard.

Pendant ce temps, à l'ouest...

Vers 15 heures, Starkweather et Dewitt escaladent une flèche inclinée pour effectuer des relevés et essayer de trouver des sites intéressants. Ils repèrent deux silhouettes emmitouflées dans des parkas, en train de gravir la rampe en granit d'une ruine proche.

Ce sont Acacia Lexington et Albert Priestley, toujours à la recherche de Williams et de ses ravisseurs. Ils sont prudents et à l'affût du moindre son, mais ne se méfient pas particulièrement des hommes de l'E.S.M. et s'approcheront sans hésiter si on les appelle ou si on leur fait des signes.

Si des investigateurs ont accompagné Starkweather, autorisez l'un d'entre eux à faire le guet ; un jet réussi de **Vigilance** depuis le sommet de la flèche révèle la présence de Lexington et Priestley. Si les personnages choisissent de les suivre discrètement, ils les voient chercher d'un air sombre leur camarade disparu pendant une autre demi-heure, avant de retourner tristement vers leur camp, au sud-est.

Lexington et Priestley sont vigilants et remarquent rapidement le groupe de Starkweather, à moins que les investigateurs ne forcent ce dernier et Dewitt, d'une manière ou d'une autre et contre leur gré, à rester hors de leur vue. Acacia est pour une fois heureuse de revoir le groupe, y compris Starkweather. Elle et Priestley semblent troublés et tourmentés, mais racontent volontiers tout ce qui leur est arrivé jusqu'ici, en échange des nouvelles de l'équipe de l'E.S.M.

Les aventures de Lexington dans la Cité ont déjà été décrites. Voici un bref résumé de son compte rendu :

- Le vol a été rude, et l'atterrissage plus encore. Le train d'atterrissage du *Belle* a été endommagé, et Williams a travaillé dessus pendant plusieurs heures.

- Baumann, Meyer et Rilke ont établi un campement séparé et explorent les sous-sols de la Cité. Meyer essaie de traduire les séquences de glyphes des Anciens, et a déjà pu identifier quelques phrases et mots clés.

- Hier, les deux camps ont été mis à sac et Williams enlevé. Les dégâts ont été perpétrés sans discernement, et de nombreux objets sans lien apparent ont disparu. Les hommes de l'E.B.F. n'ont vu aucun signe de Williams.

- Depuis, les groupes de l'E.A.L. et de l'E.B.F. ont recherché Williams, en vain. L'identité du ravisseur reste inconnue, mais tout le monde suspecte les bâtisseurs de la cité.

- La cité et l'enlèvement les ont tous marqués. Ils dorment mal et sont de plus en plus en proie à des rêves troublants.

Starkweather prend la nouvelle très au sérieux. Il est attentif, puis pensif, et suggère enfin que les deux autres équipes déplacent leur camp jusqu'à la grande place, ou qu'un moyen soit trouvé pour communiquer facilement entre les trois sites, en utilisant par exemple des miroirs pour s'envoyer des signaux. Acacia ne veut pas déplacer son camp ; les deux leaders choisissent alors rapidement deux endroits proches de chaque campement et bien en vue à partir desquels les signaux seront échangés, et se mettent d'accord sur les heures auxquelles les envoyer (9 heures et 21 heures, tous les jours). Starkweather propose d'envoyer Ralph Dewitt au camp de Lexington pour les aider à réparer le *Belle*, et Acacia accepte de bonne grâce.

Cette rencontre se produit entre 15 et 16 heures, et dure environ une demi-heure. Après s'être séparés, les deux groupes repartent directement vers leurs campements respectifs. Starkweather et les éventuels investigateurs qui l'accompagnent perdent une heure ou deux dans le brouillard des rêves, et ne sont pas de retour sur la grande place avant 20 heures environ.

Le troisième soir...

La brume envahit la place, comme elle l'a fait les autres nuits, apportant aux explorateurs tourments, vertiges, et la sensation qu'ils luttent avec quelque chose d'étranger pour garder le contrôle de leur corps. Les membres du groupe de l'E.S.M. se serrent les uns contre les autres dans leur abri, parlent fort, jouent aux cartes, et de manière générale font tout ce qu'ils peuvent pour garder cette sensation étrange loin d'eux. Personne ne compte dormir tant que le brouillard n'est pas dissipé. Personne ne veut rester seul.

En compagnie du groupe Lexington/Meyer, 6 décembre

Lexington et Priestley consacrent leur matinée à prospecter les environs de leur camp, en surface et dans les niveaux supérieurs, avec l'espoir de trouver des signes de Williams. Ils élargissent le périmètre de recherches dans l'après-midi, principalement au nord-est et en direction de la passe, en quête de traces des ravisseurs plus que du pilote. Entre 15 et 16 heures, ils prennent contact avec une équipe de l'E.S.M., comme décrit dans « Pendant ce temps, à l'ouest… ». Ils apprennent l'emplacement du camp de Starkweather, et lui annoncent que les Allemands font bande à part et que Williams a disparu.

Les deux explorateurs sont de retour dans leur campement vers 19 h 30, accompagnés de Ralph Dewitt. Ce dernier va essayer le système de miroirs avec Priestley dans la soirée, puis va se coucher en prévoyant de travailler sur l'avion le lendemain matin. Les deux hommes se réveillent peu après minuit, à 50 mètres de l'abri, debout au sommet de hautes pierres, les mains levées vers le ciel. Ils ne savent absolument pas comment ils sont arrivés là. Fort heureusement aucun des deux n'est blessé, excepté une gelure bénigne sur le nez de Priestley.

Fidèles à leur parole, Meyer, Rilke et Baumann commencent leur journée en cherchant des signes de Williams dans les tunnels peu profonds durant plusieurs heures, s'arrêtant seulement pour examiner des inscriptions particulièrement intéressantes. Ne trouvant rien de concluant au sujet du disparu, ils consacrent la deuxième partie de la journée à leurs propres recherches.

Meyer découvre que l'écriture des Anciens est très méthodique et étonnamment facile à interpréter à partir des bas-reliefs (sa facilité à les comprendre provient en partie de rêves oubliés, mais il n'en est pas conscient). Il recopie les textes de plusieurs murs d'un bâtiment en spirale qu'il a nommé « l'école » et travaille tard dans la nuit à leur traduction. Il est aidé dans cette tâche par Rilke, qui est fasciné par la possibilité que les Choses Très Anciennes puissent être à l'origine de toute vie sur Terre.

Les deux hommes travaillent d'arrache-pied et ne se rendent pas compte que, ce faisant, ils sont à moitié égarés dans les songes de la Cité. L'écriture ancienne jaillit presque vers eux, en même temps que des images saisissantes et des associations d'idées auxquelles ils n'ont aucun moyen logique de parvenir. Meyer découvre l'immense étendue d'un mode de pensée rationnel mais extraterrestre, étalée devant lui comme une carte. Rilke est envahi de contes d'un passé lointain plus vrais que nature, et est hypnotisé par la vaste panoplie de formes de vie et la dynamique d'évolution ininterrompue qu'il y voit. Des descriptions des Shoggoths amorphes l'électrisent encore plus. Il comprend, dans un éclair de démence, qu'ils sont liés aux larves d'Abhoth et d'Ubbo-Sathla, qu'il a déjà vus évoqués dans des textes interdits.

Les deux hommes découvrent que des Choses Très Anciennes survivantes et leurs serviteurs Shoggoths se sont retirés loin dans les profondeurs d'un abîme privé de lumière. Peu après minuit, tandis que le brouillard des rêves se dissipe, Rilke insiste pour que l'E.B.F. monte une expédition dès le lendemain pour rechercher des spécimens. Meyer refuse ; il affirme qu'une telle expédition, avec seulement deux ou trois hommes, est trop risquée. Il n'autorisera le voyage qu'avec au moins deux autres volontaires.

Quand l'équipe de l'E.B.F. apprend que le contact a été établi avec les hommes de Starkweather et de Moore, Rilke projette d'enrôler certains d'entre eux pour l'accompagner.

Le retour de Starkweather au camp de la place est synonyme de mauvaises nouvelles. Starkweather et les investigateurs qui étaient avec lui sont mis au courant de l'enlèvement de Greene, tandis que le reste du groupe apprend que Williams a disparu. Moore est visiblement ébranlé par la nouvelle.

Le premier essai du système de miroirs, à 21 heures, est un succès. Le scintillement lointain est faible mais clairement visible en dépit du voile brumeux. Lexington est désolée d'apprendre l'enlèvement du docteur Greene. Elle n'a vu de signes d'aucun des deux disparus.

Les discussions font rage durant la nuit. Miles insiste bruyamment pour que l'E.S.M. reparte dans la matinée. Halperin, tout aussi bruyamment, rétorque que les hommes disparus doivent être retrouvés, et que le *Belle* et l'équipe de Lexington ont besoin de leur aide. Starkweather suggère de poser la question à Acacia le lendemain matin, et de lui proposer de l'emmener au Camp de Lake dès que Greene (ou son cadavre) sera retrouvé.

Du côté de Danforth, 6 décembre 1933

Danforth couvre à pied le reste de la distance le séparant du camp de Starkweather et Moore. Cela lui prend environ 10 heures, et il arrive à destination à 16 heures. Il ne s'approche pas. Dissimulé loin du camp, il observe les équipes en binômes d'explorateurs aller et venir à la recherche du docteur Greene. Durant les six heures qui suivent, il localise le bâtiment servant d'abri et les avions, et repère les patrouilles, les zones à couvert et les chemins d'approche potentiels. Puis, alors que la brume emplit l'air et son esprit, Danforth laisse son traîneau de l'autre côté de la place et s'approche du camp, résolu à détruire et à tuer.

Danforth attaque

***Note au gardien :** la suite correspond à ce qui se passe si aucun investigateur n'est à l'intérieur ou à proximité des avions quand Danforth arrive au camp. Danforth fait tout son possible pour qu'au moins un des avions ne soit plus en état de voler, et irréparable. Une fois cela fait, il s'enfuit et se cache afin de revenir faire plus de dégâts plus tard.*

Starkweather et Moore n'ont organisé aucun tour de garde jusqu'à minuit, tant que le brouillard ne s'est pas levé. Si aucun personnage joueur ne garde les avions, le plan de Danforth se déroule sans accroc. Tout personnage non-joueur qui garde les avions est blessé ou tué, le Weddell est détruit, et Danforth fuit sans encombre dans les ruines.

Si les investigateurs gardent activement l'Enderby, procédez comme décrit ci-dessous. Il est préférable que Danforth s'échappe, afin de donner du piment au Chapitre Dix-B. Mais quel que soit son destin, sa cache contenant les pièces d'avion volées devra être localisée pour réparer le Belle et le faire redécoller.

Tard ce soir-là, en plein brouillard, alors que les explorateurs se serrent les uns contre les autres dans l'abri, Danforth s'approche de la place le plus furtivement possible. Profitant de la brume, il parvient à atteindre les avions sans être vu. La suite des événements varie suivant la présence ou l'absence d'investigateurs pour garder les avions.

Si les avions ne sont pas surveillés, ou s'ils le sont par des personnages non-joueurs, ou des investigateurs distants ou inattentifs, Danforth marche simplement jusqu'à l'avion le plus proche (l'*Enderby*), un petit paquet dans une main, en gardant la masse de l'appareil entre lui et d'éventuels observateurs, et grimpe à l'intérieur. De loin, il peut être pris pour n'importe quel explorateur en train de charger l'avion pour le vol du lendemain.

Si un garde a été placé autour des appareils pour quelque raison que ce soit, malgré le brouillard des rêves et les conditions climatiques extrêmes, Danforth s'en approche avec un geste amical, une main cachée dans la poche de sa parka. Lorsqu'il arrive à portée de bras du garde, Danforth sort son Luger et abat l'infortuné de deux coups assourdis. Il monte alors à bord de l'*Enderby*.

À l'intérieur, Danforth arrose l'habitacle de pétrole de réchaud et y jette des fusées éclairantes. On ne peut l'apercevoir qu'en étant à quelques pas de l'avion ; même dans ce cas, avec ses gants, son masque et sa parka il ressemble à n'importe quel membre de l'équipe.

Vu de loin, la seule chose qui le distingue des membres de l'expédition Starkweather-Moore est son masque à oxygène, le modèle Drägerwerke fourni par l'E.B.F. Les investigateurs peuvent remarquer ce détail à condition

d'être suffisamment proches et de réussir un test de **Vigilance**.

Lorsqu'il en a fini, Danforth redescend de l'appareil et tire à l'intérieur de l'avion avec son pistolet de signalisation. Tous les personnages à portée de vue ou d'ouïe de la piste assistent à la forte explosion qui naît au niveau du camp et se répercute sur les murs avoisinants. Une boule de feu orangée s'élève dans les airs, accompagnée de fumée noire sentant l'essence, le cuir brûlé et le métal fondu. Divers fragments enflammés échouent dans la neige ou percutent le *Weddell*.

Danforth, projeté en arrière par le souffle de l'explosion, se relève péniblement et s'enfuit. Il porte déjà son masque respiratoire, distancera n'importe quel poursuivant et s'échappera par les tunnels.

À cause du brouillard, Danforth n'est visible qu'à une distance inférieure à vingt mètres. À moins que quelqu'un ne soit déjà dans l'avion, ou près du chemin que prend Danforth pour fuir, il passera totalement inaperçu. Il peut être arrêté uniquement en le repérant à courte distance et en l'abattant.

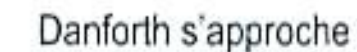
Parti en fumée

À l'intérieur de l'abri, la puissante déflagration surprend tout le monde.

Les investigateurs ont au maximum deux rounds pour prendre leurs armes, sortir de l'édifice, s'approcher à moins de vingt mètres du fuyard et lui tirer dessus : une tâche presque impossible. Et même s'ils parviennent à portée de tir, en arrivant depuis l'abri, ils devraient obtenir une réussite spéciale pour le toucher, en raison de l'avion en flammes qui leur barre le chemin.

Rien ne peut sauver le Boeing en flammes. L'*Enderby*, ainsi que tout son carburant et les nombreux échantillons et notes qui y ont déjà été rangés, se consument joyeusement sur la glace. Les investigateurs et les pilotes s'y précipitent, craignant d'autres attaques et tentant vainement d'étouffer le feu ou de sauver la cargaison.

Si Danforth parvient à s'échapper, passez directement à la partie « Faire le bilan » à la fin de ce chapitre. Les heures qui suivent sont consacrées à évaluer et nettoyer les dégâts ; l'aventure continue dans les chapitres suivants.



Danforth s'approche

Dans le cas, très peu probable, où les investigateurs savent que quelqu'un est là, courent dans la bonne direction, arrivent à portée, reconnaissent Danforth et essaient de l'arrêter mort ou vif, poursuivez avec la partie ci-dessous.

« C'est lui ! Je l'ai eu ! »

Danforth ne jette aucun regard en arrière et ne remarque aucun poursuivant. Dans son état fragilisé, une chute sur la glace ou une unique balle dans le corps suffisent à le faire sombrer dans l'inconscience. Plus de 4 Points de dégâts le tuent sur le coup.

Une fois capturé ou tué, l'intrus est aisément reconnaissable : c'est Williams, le pilote de l'expédition Lexington. À part le pistolet de signalisation et le Luger, il porte l'un des masques à oxygène modernes des Allemands et transporte deux fusées supplémentaires pour le pistolet, une longueur de mèche, des lunettes protectrices, deux détonateurs et un couteau repliable.

Danforth n'a sur lui aucune nourriture ou autre équipement. Les investigateurs se rendront peut-être compte qu'il a certainement dû transporter plus de choses pour pouvoir traverser la Cité. Les plus suspicieux (à bon droit) pourraient également s'inquiéter de ce que, vu la présence de détonateurs en sa possession, Danforth ait pu déposer une bombe dans les environs. Ce n'est pas le cas (mais il a installé un piège dans la caverne contenant les pièces du *Belle* ; voyez l'aventure du Chapitre Dix-B intitulée « Un jeu dangereux » pour de plus amples détails).

Durant les minutes suivantes, les choses se calment quelque peu. Le professeur Moore sort du camp en boitillant et rejoint la scène de la catastrophe. Même dans ces circonstances, il ne reconnaît pas Williams – le jeune Danforth impeccablement rasé de sa mémoire est très éloigné du spectre décharné à la barbe broussailleuse qui se trouve devant lui.

Si Danforth n'a pas été tué, il sort de son inconscience au moment où Moore arrive sur les lieux. Il ouvre de grands yeux vides aux pupilles contractées et frissonne légèrement. Sa tête tressaute d'un côté à l'autre, en une étrange ondulation, puis sa trachée produit un son grave et intense. Il n'essaie pas de se lever et ne semble reconnaître personne. Il n'émet que lamentations et gémissements, tout en basculant sa tête d'avant en arrière.

Moore le regarde pendant un moment en fronçant les sourcils, puis hausse les épaules et se redresse. « Emmenez-le à l'intérieur », ordonne-t-il aux investigateurs. « Faites attention à ce qu'il ne se blesse pas. » Puis, se tournant vers l'épave fumante de l'*Enderby*, il secoue la tête. « Dieu du Ciel… Regardez ce gâchis. »

Moore s'en retourne alors à l'abri.

Interroger Williams

Note au gardien : *cette partie ne s'applique que si Danforth a été capturé vivant. Dans les cas contraires, le gardien devrait continuer l'aventure à partir de la partie « D'où venait-il ? Où allait-il ? » ci-après.*

Williams, s'il est en vie et conscient, ne pose pas de problème aux investigateurs lorsqu'ils reviennent au camp. À peine capable de se tenir debout, il se déplace en faisant d'étranges pas chassés, et ne dit rien à personne de tout le trajet. Les personnages qui souhaitaient l'interroger vont être déçus.

Une fois à l'intérieur, Williams se recule dans un coin en dévisageant tout le monde avec des yeux écarquillés et emplis de détresse. Les seuls sons qu'il émet sont de petits sifflements et des soupirs. Un test de **Psychologie** réussi confirme que Williams ne joue pas la comédie : il est soumis à une anxiété extrême, et proche de l'effondrement.

S'il est agressé ou menacé de quelque manière que ce soit, Wiliams hurle (un court et croissant hurlement où perce un désespoir total), tout en tremblotant et en fixant son interlocuteur avec les yeux ahuris d'une âme damnée s'enfonçant toujours plus profondément dans la démence.

Après minuit, tandis que la brume se lève et que les souvenirs de la Cité relâchent leur emprise sur son esprit, il se met à chanter sur un ton de comptine : « South Station - Washington - Park Street - Kendall - Central Harvard… » Il répète cette litanie trois ou quatre fois avant de retomber dans un silence et une immobilité inviolables. Les investigateurs familiers avec la région de Boston et qui réussissent un test de **Connaissance** identifient les arrêts de la ligne rouge du métropolitain. Mais ceux qui ont lu le *Texte Dyer* savent qu'il s'agit du chant désespéré d'un homme qui a perdu la raison.

L'esprit de Danforth est de nouveau réduit en lambeaux – pour la seconde et dernière fois. Le gardien peut le laisser murmurer d'occasionnelles remarques cryptiques et sans logique, mais il ne répondra plus aux stimuli ou aux questions qui lui seront offerts. Il ne peut plus se nourrir ou s'habiller seul, et il doit être conduit par la main à chaque déplacement.

D'où venait-il ? Où allait-il ?

Pendant que la plupart des membres de l'expédition s'affairent pour éteindre l'incendie qui ravage le Boeing, quelqu'un peut remonter la piste de Danforth jusqu'au reste de ses affaires. Si aucun investigateur n'y pense, le gardien peut leur accorder un test d'**Intuition**. Si aucun investigateur ne s'en charge, un ou deux autres explorateurs le font et ramènent les objets dans l'abri.

Danforth, s'il est capturé, n'a eu aucune occasion de récupérer son traîneau et le reste de son équipement. Il est facile de les trouver là où il les a laissés, dans une allée étroite tout au sud de la place, à 400 mètres de l'abri. Là, jetés sur la neige, se trouvent une paire de raquettes, un réservoir d'oxygène vide, un bloc de pemmican et quelques biscuits.

Note au gardien : *ses affaires personnelles et les objets volés sont restés dans son refuge, et les pièces du moteur du Belle sont dans le site n° 32. Voir le Chapitre Dix-B pour la description de ces deux endroits.*

Faire le bilan

L'*Enderby* est une épave ; il ne volera plus jamais. Son carburant et sa cargaison, à quelques rares exceptions près, sont détruits. Pour couronner le tout, lorsque le brouillard se dissipe une heure après l'attaque de Danforth, il révèle qu'une haute couche de nuages opaques se forme au-dessus des montagnes, obscurcissant la passe et rendant impossible tout vol dans cette direction.

Il ne reste qu'une unique et longue voie aérienne pour sortir de la Cité : longer les montagnes Miskatonic en direction de la côte sur des centaines de kilomètres, jusqu'à ce qu'une autre passe permette de les traverser ou que la chaîne soit suffisamment basse pour pouvoir la survoler, puis la longer en sens inverse vers le Camp de Lake. En théorie, le *Weddell* a assez de carburant pour faire ce voyage, mais avec une marge d'erreur réduite. Si le temps se gâte à n'importe quel moment du trajet, et particulièrement à proximité du Camp de Lake, ce vol désespéré pourrait tourner à la catastrophe.

L'autre problème auquel les explorateurs de la Cité vont inévitablement devoir faire face, est qu'ils sont arrivés dans deux avions, et qu'il n'en reste plus qu'un. Halperin, Miles et le professeur Moore réfléchissent ensemble dans l'abri pendant encore une heure ce soir-là, vérifiant et revérifiant les chiffres jusqu'à en être sûrs : emmener douze personnes au Camp de Lake dans le *Weddell* nécessiterait de le vider de toute sa cargaison, exceptés l'oxygène et le carburant. Pas de nourriture, pas d'équipement de secours, pas de radio. Même pas d'huile de rechange ou d'outils pour les moteurs.

Pour Moore, le risque est inacceptable. Huit personnes peuvent partir, peut-être neuf. Pas plus.

« Tant que nous sommes au sol et que nous restons vigilants, nous courons moins de risques que dans les airs », annonce-t-il devant un parterre d'explorateurs las et agacés.

« Pour cette raison, nous allons simplement patienter, en espérant que le temps s'éclaircisse bientôt. Je veux que quelqu'un surveille le *Weddell* en permanence. Et en attendant, nous pouvons tout aussi bien continuer les travaux commencés. »

« Demain matin, nous demanderons à Mademoiselle Lexington si le *Belle* peut prendre un ou deux passagers supplémentaires quand nous quitterons le plateau. »

« À présent, si vous le voulez bien, allez tous vous reposer. Monsieur Miles, Monsieur Halperin, je serai de garde ce soir. »

Sur ces mots, les explorateurs se couchent et s'endorment pour la nuit.





Chronologie du Chapitre Dix

4 décembre – Trois avions traversent la passe de Dyer vers la Cité des Choses Très Anciennes. Le *Weddell* et l'*Enderby* atterrissent sur une large place, et le *Belle* de Lexington à seize kilomètres de là. Les deux groupes découvrent que le plateau est bien plus bas que ce qui leur avait été signalé. L'oxygène n'est donc nécessaire qu'en cas d'effort. Ils établissent chacun leur campement. Le soir venu, la brume de la Cité vient les perturber.

5 décembre – Le groupe de l'E.S.M. commence à explorer la Cité. Ceux de l'E.B.F. et de l'E.A.L. se séparent. Danforth sabote le *Belle* et met à sac le campement de Lexington avant de s'enfuir dans la Cité. Quand ils découvrent cela, Lexington et Meyer organise des équipes de recherches, craignant que « Williams » n'ait été enlevé.

6 décembre – Une nouvelle journée d'exploration pour l'E.S.M. et l'E.B.F. L'E.A.L. recherche Williams. Les premiers signes d'activité récente des Choses Très Anciennes sont découverts. L'E.S.M. rencontre Lexington et Priestley, et est informée de « l'enlèvement » de Williams. Les Choses Très Anciennes capturent le docteur Greene. Le soir, à la faveur du brouillard, Danforth attaque le camp de l'E.S.M. et détruit l'*Enderby*.

Chapitre 10 B :
Chroniques de la Cité

7 - 10 Décembre 1933

Où les investigateurs se retrouvent aux prises avec les bâtisseurs de la Cité et un pilote dément, et le meneur de leur expédition est enlevé.

Sur des miles sans fin dans toutes les directions, le monstre s'étendait avec très peu de lacunes… Nous avions simplement découvert, par hasard, une partie d'un ensemble d'une étendue incalculable. Des structures grotesques de pierre étaient plus clairsemées sur les contreforts, reliant la terrible ville aux cubes et remparts déjà familiers qui formaient évidemment ses avant-postes de montagne. Eux, comme les étranges entrées de cavernes, étaient aussi rapprochés à l'intérieur que sur les flancs des montagnes.

– Texte Dyer

En quelques mots…

Ce chapitre propose plusieurs courtes aventures dans la Cité des Choses Très Anciennes et ses environs, qui confrontent les membres des trois expéditions aux mystères et aux dangers de leur étrange prison.

Les différents objectifs et projets des trois expéditions ne sont pas oubliés, mais de nouvelles priorités se font jour : les explorateurs doivent découvrir l'endroit où le pilote fou, Williams (Danforth), a caché les pièces du *Belle,* et le réparer, ou trouver un moyen sûr de traverser les montagnes avant qu'ils ne soient donnés pour mort. Ce chapitre considère que Danforth a pu s'échapper et qu'il peut continuer à harceler les investigateurs. S'il a été tué ou capturé, il ne peut plus faire grand mal, mais le problème initial reste le même : il faut retrouver les objets volés.

Les aventures proposées dans ce chapitre sont les suivantes :

- **Chasse à l'homme :** une introduction, dans laquelle commence la recherche de la cache de Danforth.
- **Piège temporel :** les investigateurs ont une chance de contempler la Cité telle qu'elle était jadis.
- **Un jeu dangereux :** les investigateurs trouvent le butin de Danforth, mais une surprise les attend.
- **Retour :** les explorateurs réalisent que les Choses Très Anciennes sont de retour – et préparent leur avenir.
- **La dernière bataille de Starkweather :** Starkweather est enlevé par les Choses Très Anciennes et les investigateurs se lancent à leur poursuite.

Ces histoires peuvent être jouées au choix du gardien. Il peut faire enlever James Starkweather ou lever le mauvais temps plus tôt s'il a besoin de capter l'intérêt des joueurs.

D'autres scénarios, se déroulant eux dans les profondeurs abyssales, sont proposés dans le Chapitre Dix-C.

Chasse à l'homme

Où les trois expéditions se lancent à la recherche du pilote disparu.

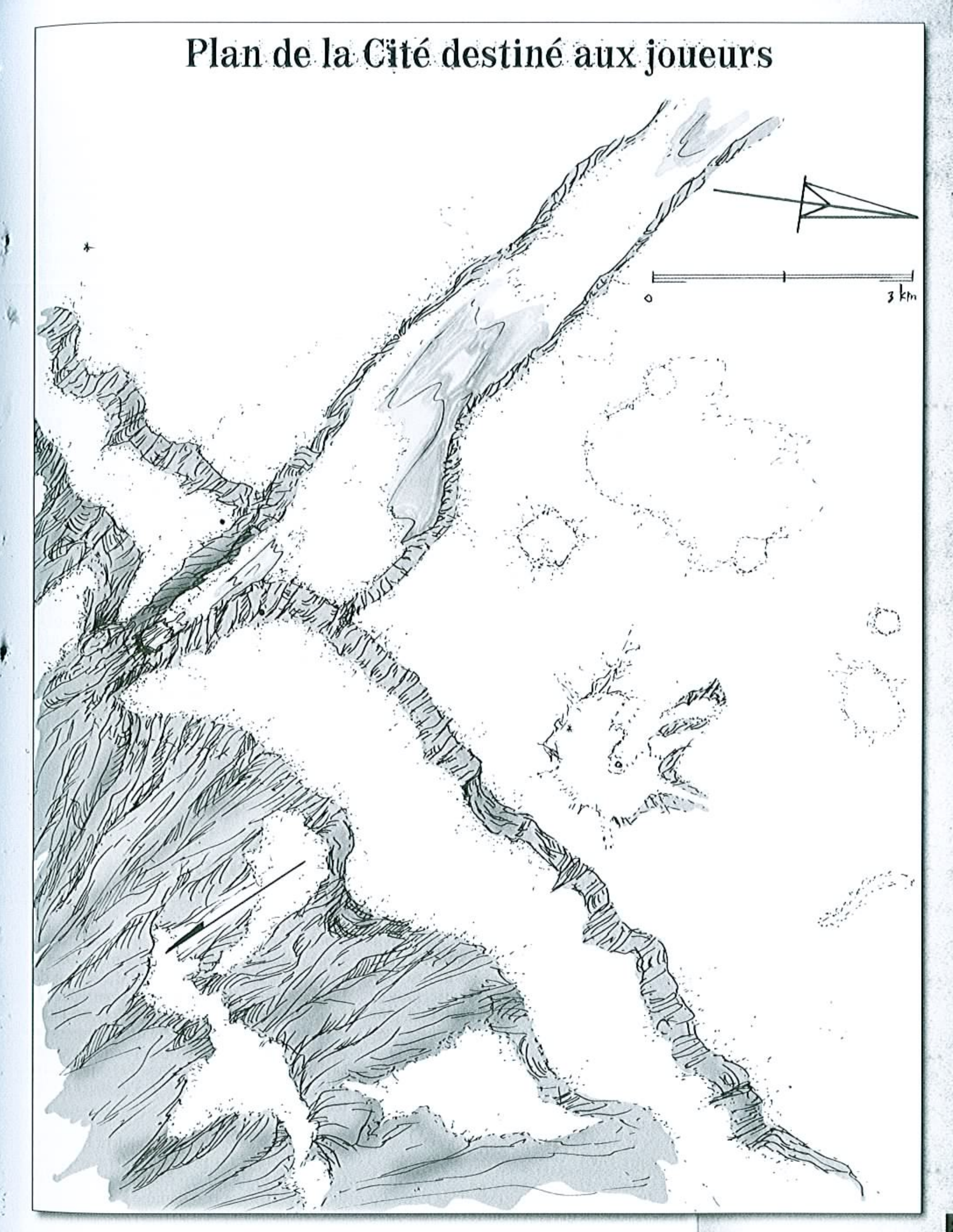
Au matin du 7 décembre, Ralph Dewitt se signale depuis le camp Lexington à l'aide du système de miroirs. Les nouvelles ne sont pas bonnes.

Le *Belle* est cloué au sol, ses moteurs apparemment sabotés par son pilote, Williams. Sa pompe à carburant, ses bougies et son magnéto d'allumage, et plusieurs câbles essentiels manquent, ainsi que les pièces de rechange. Dewitt et Baumann ont examiné l'avion en détail et sont tombés d'accord : sans les pièces de rechange, il n'est pas possible de le faire décoller. Williams a bien fait son travail. La conclusion s'impose d'elle-même : Williams est devenu fou, et c'est probablement lui qui a détruit l'*Enderby.*

Avec le *Belle* coincé au sol, la situation est plus grave que jamais. Les différentes expéditions ont emmené 18 personnes dans la Cité, à bord de trois avions ; il n'en reste plus qu'un, le *Weddell,* qui peut emporter huit – éventuellement neuf – personnes, si toutes considérations de sécurité sont ignorées.

Dès qu'ils sont au courant, Starkweather et Moore organisent une réunion pour discuter de la situation.

« Nous n'avons que peu d'options », dit Moore tristement, en les comptant sur ses doigts.



« Nous pouvons envoyer le *Weddell* vers la côte et demander de l'aide par radio, en laissant la moitié du groupe derrière et en espérant que quelqu'un – sans doute les Allemands – puisse les secourir avant qu'ils ne meurent de faim. Nous pouvons attendre que la passe se dégage et mettre tous nos œufs dans le même panier, pour ainsi dire. Ou nous pouvons consacrer tous nos efforts à la recherche des pièces disparues, et réparer le *Belle*. »

Starkweather est furieux et direct.

« Nous devons toujours retrouver Greene », insiste-t-il, les lèvres serrées. « Et les monstres qui l'ont enlevé. N'oubliez pas qu'ils sont

Fouiller la Cité

Les investigateurs doivent indiquer, pour chaque groupe de recherches dont ils font partie, leur zone de fouilles sur le Plan de la Cité destiné aux joueurs, ainsi que le ou les niveaux où elles se déroulent : surface, niveaux supérieurs, niveaux inférieurs. Il faut deux jours par niveau à une équipe de deux ou trois personnes pour fouiller un terrain de 2,5 km², une seule journée si l'équipe est plus importante.

Le gardien devrait donner une brève description de tous les lieux numérotés à l'intérieur de la zone et du niveau où se déplacent les chercheurs, même s'ils ratent leur test de **Trouver Objet Caché**. L'équipe peut ensuite décider si elle désire ou non examiner la zone plus longtemps.

Lors de chaque journée passée à explorer une zone, le gardien doit aussi effectuer, en secret, un test de **Trouver Objet Caché** pour le groupe (utilisez la meilleure compétence du groupe ; néanmoins, en cas de succès, tous ses membres pourront cocher la case d'évolution correspondante. Gardez ces tests secrets pour les récompenser plus tard). Si le test est réussi, révélez au groupe toutes les pistes qu'il est possible de repérer au sein de la zone.

Si un groupe de recherche réussit à trouver une piste, il peut effectuer un test de **Pister** pour la suivre jusqu'à son origine (ou sa destination). Des pistes plus longues, passant à travers plusieurs zones, nécessitent un test supplémentaire par zone. Un échec signifie que la piste a été perdue et qu'il faut la retrouver ; néanmoins, le groupe peut aussi retourner sur ses pas et la suivre dans l'autre direction.

toujours là, eux aussi. Armez-vous. Faites des équipes de deux et assurez-vous qu'au moins l'un d'entre vous soit toujours prêt à se battre. »

L'ordre du jour se restreint donc à la recherche de Greene, des « Anciens », et de l'endroit où est caché Williams. Le professeur Moore et Douglas Halperin restent au camp pour surveiller le *Weddell*. Starkweather fait équipe avec Miles et annonce qu'ils chercheront au sud-est, vers le lit du fleuve, à la recherche du saboteur. Il sort son revolver Webley un instant, ouvre le barillet pour vérifier qu'il est bien chargé, puis le rengaine.

Groupes de recherche

Au cours du jour ou des deux jours qui suivent, les trois expéditions organisent des équipes de recherche. Les groupes de personnages non-joueurs sont organisés comme suit :

- Lexington et Priestley (cherchent au sud-est du camp de l'E.A.L.)
- Baumann et Dewitt (gardent le camp de l'E.A.L. et s'occupent du *Belle*)
- Meyer et Rilke (fouillent au nord-est du camp de l'E.A.L., le plus souvent dans les souterrains)
- Moore et Halperin (gardent le camp de l'E.S.M. et s'occupent du *Weddell*)
- Starkweather et Miles (explorent au sud-est du camp de l'E.S.M.)

Les investigateurs doivent s'organiser eux-mêmes en équipes et choisir la zone approximative de leurs recherches. Tous les groupes de recherche doivent si possible se signaler au camp de temps en temps, et ne pas rester dehors si le brouillard des rêves se lève – dans tous les cas, ils ne doivent pas s'absenter plus de huit heures sans donner de nouvelles. La plus grande partie de la zone de recherche s'étend entre les camps de Starkweather et de Lexington ; Williams n'a pas pu s'éloigner plus loin vu le temps dont il disposait – c'est ce que croit le professeur Moore.

La Cité est immense ; on y trouve assez de sites d'intérêt pour remplir dix livres de la taille de celui-ci. L'Annexe 7 : Guide de la Cité contient un certain nombre d'entre eux, dont le gardien peut user à volonté, tout en sachant que pour chaque description, une centaine d'autres édifices comparables existent ailleurs.

La chasse à l'homme offre au gardien de nombreuses occasions d'amener les investigateurs dans différents sites et de les impliquer dans divers scénarios, dont ceux listés ici et dans le Chapitre Dix-C.

Danforth a deux repaires près de la Cité : un petit refuge où dormir, dans les tunnels juste au nord du fleuve (site n° 31 dans le Guide de la Cité), et une cache pour les pièces détachées en dehors de la ville proprement dite, dans une caverne située sur les collines en terrasses à l'est (site n° 32). Si le gardien désire faire jouer les scénarios de ce chapitre et du suivant, il ne devrait pas laisser les investigateurs découvrir la cache de Danforth avant ; la réparation du *Belle* servira de déclencheur à l'enlèvement de James Starkweather et au début du Chapitre Onze, l'apogée de cette campagne.

« Nous ne sommes pas seuls », deuxième partie

Fouiller la Cité à la recherche des pièces manquantes est une tâche considérable. Retrouver le docteur Greene, qu'il soit mort ou vif, est tout aussi difficile. Il ne faut pas longtemps pour réaliser que le seul espoir de retrouver l'un ou l'autre est de tomber sur une piste et de la suivre. Dans une région stérile et désolée comme la Cité des Choses Très Anciennes, un œil attentif peut aisément repérer ces empreintes.

Malheureusement, ainsi que les investigateurs ont déjà pu le constater, la Cité est habitée. Si la piste de Danforth est difficile à trouver et à suivre, les zones proches sont sillonnées de traces laissées par les Choses Très Anciennes au cours de trois précédentes années. Ces pistes relient, sur de courtes distances, différents lieux d'importance pour les Choses Très Anciennes et des espaces dégagés qui servent de terrains d'atterrissage.

L'une de ces pistes, souvent utilisée par les Choses Très Anciennes et repérable sans avoir à effectuer de test, mène de la base de la fosse à la rampe en spirale (site n° 4 dans le Guide de la Cité), à travers 200 mètres de tunnels des niveaux supérieurs, jusqu'à la décharge (site n° 23). Les traces de l'activité des Choses Très Anciennes sont évidentes : leurs étranges empreintes sont omniprésentes et tous les gravats ont été dégagés.

Il n'y a aucun risque de croiser une Chose dans ces salles ; elles n'ont pas servi depuis un an (ce que révèle un test de **Pister**).

Piège temporel

Où Rilke passe un marché avec les investigateurs.

Cette aventure peut se dérouler à tout moment après le début des recherches du refuge de Danforth, le 7 décembre, si les investigateurs fouillent au sud de la grande place, sur l'une ou l'autre rive du fleuve. Afin de préparer cette aventure, le gardien doit récupérer toutes les caractéristiques des membres des expéditions présents dans l'observatoire et s'y référer secrètement en cas de besoin.

Alors que les investigateurs fouillent les lieux, un bruit soudain et proche les alerte – le crissement de petites pierres. Une seconde plus tard, une claire voix d'homme s'élève.

« Bon le jour », dit l'homme. « Je suis moi, Ernst-Dieter Rilke, de l'expédition Barsmeier-Falken. Pouvons-nous parler ? »

Rilke, le biologiste de l'E.B.F., attend la permission de s'approcher plus près. Il sait que les groupes sont armés et prompts à réagir, et ne veut prendre aucun risque. Il porte aussi un pistolet, mais ses mains sont visibles et vides quand il se montre. Un réservoir à oxygène

Pistes intéressantes

Voici quelques traces laissées par les Choses Très Anciennes que les investigateurs peuvent repérer durant leurs fouilles. Un test de **Pister** révèle l'âge de la piste et ses récentes utilisations.

a. de la rampe en spirale (site n° 4) jusqu'à la décharge (23), à travers des tunnels des niveaux supérieurs. Un chemin clair, dégagé de tous gravats. Il n'a pas été utilisé depuis plus d'un an.

b. de la rampe en spirale (4) à la rampe accessible (7), à travers des tunnels des niveaux supérieurs et intermédiaires. Un chemin irrégulier, utilisé une ou deux fois seulement, toujours dans l'urgence si l'on en croit les déblais rapidement repoussés sur les côtés. Il n'a pas été utilisé depuis trois ans.

c. des archives (20) à la maison « récente » (3), à travers des tunnels des niveaux supérieurs et intermédiaires. Ce chemin a été emprunté de nombreuses fois mais pas, semble-t-il, au cours de l'année écoulée.

d. des niveaux inférieurs de la rampe infranchissable (6) jusqu'à une terrasse à l'air libre, à 300 mètres à l'ouest. Le chemin n'a pas été emprunté depuis trois ans. On y trouve aussi bien des empreintes des Choses Très Anciennes que des traces de bottes laissées par Dyer et Danforth au cours de leur périple.

e. des falaises stygiennes (26), à travers le bâtiment qui les surplombe, et jusqu'à une piste d'atterrissage à environ 50 mètres de là. Le passage a été emprunté très souvent et a été complètement dégagé. Il a été utilisé au cours des semaines précédentes par les Choses Très Anciennes.

f. du consulat (29) au cul-de-sac (37), tout du long à la surface. Cette piste n'est plus utilisée depuis des années et on ne peut en trouver des traces qu'à l'intérieur des bâtiments ; dehors, le temps a tout effacé.

g. de l'abattoir (33) à la ferme (34), à la surface. C'est une piste très utilisée, qui mesure 120 mètres de long. Elle a été empruntée par les Choses Très Anciennes au cours des dernières semaines.

h. de la serre (48) au repaire (35), à la surface. Cette piste est très souvent empruntée par les Choses. À proximité du repaire, leurs empreintes se mêlent à celles, plus petites, de leurs rejetons, et semblent aller dans toutes les directions. En fait ces autres pistes sinuent sur quelques centaines de mètres avant de tourner et de revenir au repaire.

Les pistes de Danforth : elles sont indistinctes, et les investigateurs doivent réussir un test de **Pister** à -20 % pour les trouver et les suivre, s'ils fouillent les endroits appropriés.

i. la piste de Danforth court depuis le cul-de-sac (37) sur environ 800 mètres, à travers des tunnels des niveaux supérieurs, rejoint la surface et longe une ancienne route montant droit vers un édifice situé dans les contreforts. La piste suit la route pendant un bon kilomètre et demi, serpentant comme si elle cherchait quelque chose, avant de la quitter au sud pour entrer dans une caverne effondrée, à une cinquantaine de mètres de là (32). Si les investigateurs trouvent et suivent cette piste, voyez l'aventure « Un jeu dangereux ».

j. une seconde piste, laissée par Danforth durant les heures du rêve, court depuis une fortification en ruine près de son refuge (31) jusqu'au site de construction (47). Cette piste n'existe que si Danforth parvient à s'enfuir sain et sauf après avoir attaqué l'avion de l'E.S.M. Elle zigzague à la surface, à travers des obstacles variés en suivant un tracé aberrant et à l'évidence inutilement long. Voyez « Danforth dans le brouillard » dans ce même chapitre pour plus de détails.

Les pistes du rêve : certains éléments de la Cité apparaissent uniquement durant les heures du rêve. Ce ne sont pas des pistes ordinaires, mais des endroits où les rêves de la Cité sont si forts qu'ils affectent même les voyageurs éveillés, comme un mirage ou un jeu de lumière. Toutes ces pistes ne sont visibles qu'avec une réussite critique à un test de **Volonté** si on se trouve à quelque distance ou un test de **Volonté** à -20 % si on marche sur la piste elle-même. Lorsqu'ils entrent dans une piste du rêve, les investigateurs ne la voient pas, ils en font partie – comme s'ils étaient pour un temps l'un de ses constituants. Cette expérience déstabilisante cause la perte de 1/1D3 points de **SAN**.

k. au cœur du pentacombe (39), des secteurs de brumes glissent et s'éclaircissent, comme si l'air était dérangé par le passage d'un fluide plus épais ; les fosses silencieuses s'emplissent de vie, d'innombrables petites Choses qui se poussent et se bousculent pour trouver une meilleure place au soleil (*les participants entrent temporairement dans la peau des petites Choses : prometteurs, curieux, naïfs, et fous à lier selon des critères humains*).

l. le long de la face nord du promontoire (13) jusqu'à l'observatoire (11) se déroule une procession solennelle de Choses Très Anciennes, qui apparaissent floues et obscures. Elles marchent, s'agitent et dansent, étendant leurs membres et leurs ailes vers le ciel tandis qu'elles serpentent entre les bâtiments en ruine. Parfois, les processionnaires contournent les gravats ; d'autres fois, ils passent à travers comme s'ils n'existaient pas (*les participants se retrouvent dans la peau de Choses Très Anciennes participant à un rituel mémoriel, à la fois grandiose et terriblement triste. La Cité change de tous côtés durant la progression, glissant d'une époque à une autre ; ils ont l'impression de parcourir la surface d'une mer tourmentée par la tempête*).

m. une procession de Choses Très Anciennes, floues et obscures, s'étend de l'obélisque blanc (18) jusqu'à plusieurs temples dans les montagnes, y compris celui (38) près de la cache de Danforth (32) ; elles marchent, s'agitent et dansent. Tout comme pour la piste du rêve k. ci-dessus, celle-ci serpente parfois autour de bâtiments en ruine et de gravats entassés ; d'autre fois, elle les ignore simplement et passe-droit au travers des obstacles (*les participants ont l'impression, un bref instant, d'être une Chose Très Ancienne participant à un rituel très important. Les émotions qu'il dégage sont intenses, pleine d'acrimonie et de colère, et les investigateurs doivent réussir un test de* **SAN** *pour ne pas être envahis par une rage profonde. Durant la procession, les paysages et les constructions se métamorphosent sans cesse, mêlant toutes les époques. Pour un observateur au fait, il est néanmoins clair que la Cité visible appartient à la fin de la période Décadente*).

pend dans son dos, mais il n'a pas enfilé le masque.

Les investigateurs connaissent Rilke du Camp de Lake. Il a toujours été poli et réservé, mais il semble désormais trembler de pure excitation ; sous la capuche de sa parka, ses yeux sont sombres et écarquillés. C'est un changement notable, qui porte un nouvel éclairage sur son visage.

« Je souhaite de vous demander votre aide. » Rilke maîtrise mal l'anglais, mais ses besoins sont clairs. Il espère obtenir l'aide des investigateurs pour explorer les tunnels souterrains les plus profonds, et capturer quelques-unes des formes de vie uniques qu'il pense trouver là. En retour, il leur offre une copie du dictionnaire qu'a compilé le docteur Meyer au cours des quatre derniers jours, et qui permet de traduire les glyphes des Anciens.

Rilke et Meyer ont trouvé des inscriptions indiquant que de nombreuses espèces de la vie terrestre furent littéralement conçues par les Choses Très Anciennes, qui utilisèrent les tissus de formes de vie primitives trouvées dans les cavernes des profondeurs de la Cité. Ces formes primitives, ou leurs descendantes, pourraient révolutionner la compréhension humaine de l'évolution, de la génétique et de la biologie, si on pouvait les trouver et les capturer. Il faut au moins essayer avant de quitter les environs.

Meyer ne donnera son approbation à l'expédition que si Rilke peut trouver d'autres personnes pour les accompagner. Rilke et Meyer seuls ne suffisent pas ; Meyer veut qu'ils soient au moins quatre pour tenter l'aventure. Rilke approche les investigateurs car ils font partie de l'E.S.M. et qu'elle seule dispose de suffisamment d'hommes.

Rilke espère que les investigateurs vont accepter, mais il peut comprendre qu'ils veuillent d'abord demander la permission à Starkweather ou à Moore. L'expédition peut débuter le lendemain seulement, si nécessaire, mais ne doit pas être repoussée plus tard.

Ce que sait Rilke

Meyer et Rilke ont trouvé et exploré l'abattoir (site n° 33) tôt ce matin-là. Ils ne sont restés que le temps d'un examen rapide de la salle, car Meyer ne voulait pas risquer de croiser les Choses Très Anciennes. Néanmoins, au cours de ces quelques minutes, Rilke a trouvé des restes qu'il n'a pu classifier et a pris plusieurs échantillons de tissus pour un examen ultérieur.

Tout cela, il peut l'admettre. Mais Rilke a bien d'autres projets qu'il ne révèle à personne.

Rilke est un occultiste et un membre mineur de la Thule Gesellschaft – l'un des « fêlés » de Loemmler. Il a étudié des textes ésotériques durant des années et cherche à découvrir « l'énergie Vril », la force de vie qui anime tous les êtres vivants.

Rilke s'est porté volontaire pour le groupe du camp de Lake afin de classifier les fossiles trouvés dans les cavernes et confirmer ainsi à Loemmer que les Choses Très Anciennes étaient les mêmes créatures que celles mentionnées par Pym. Il s'est engagé à traverser les montagnes pour les mêmes raisons.

Les expériences de Rilke durant les heures du rêve l'ont convaincu que les Choses Très Anciennes contrôlaient le secret de la vie et que les Shoggoths en étaient la clef.

Les textes des bas-reliefs, traduits par Meyer, le confirment. Si les étranges proto-tissus de l'abattoir l'intéressent, les véritables intentions de Rilke, une fois dans l'Abîme, sont de récolter un échantillon organique sur un Shoggoth vivant et de le ramener ; c'est, selon lui, ce qui sera le plus proche de la source.

Une fois que Rilke atteint l'Abîme et voit une véritable proto-créature vivante, il change d'avis. Rilke a lu des passages sur Ubbo-Sathla dans le Livre d'Eibon ; il reconnaît immédiatement la similitude entre les Shoggoths et l'Engeance d'Ubbo-Sathla ; il en conclut que les réponses qu'il cherche sont proches. Rilke fera tout ce qu'il peut pour trouver la source de la vie et accomplir ses plus grands désirs. Voyez l'aventure « Ubbo-Sathla » dans le Chapitre Dix-C pour de plus amples détails.

Si quelqu'un lui demande pourquoi Rilke pense que de tels animaux existent, il fronce les sourcils avec gravité et hoche la tête vigoureusement.

« Je les ai vus ! » s'exclame-t-il. « Des morts, oui. Dans une salle au sud. Cela je peux montrer, mais c'est loin à marcher. Mais les avoir vivants, ach ! »

Rilke prétend qu'il connaît la route sous terre. « Il y a un cinématographe », dit-il. « Ein Film. Herr Doktor Meyer est là-bas maintenant. Venez-vous voir ? »

Si les investigateurs acceptent, Rilke les conduit jusqu'au consulat (site n° 29 dans l'Annexe 7 : Guide de la Cité). Le docteur Meyer est dans l'observatoire (salle n° 13 du consulat), debout sur l'estrade et contemplant la lentille, une bouteille thermos dans une main. Il se retourne et descend de l'estrade quand le groupe entre dans la pièce, et les accueille chaleureusement.

« Ainsi, Herr Rilke vous a trouvé ? Bienvenue. Venez et contemplez la Cité telle qu'elle fut jadis, quand ses bâtisseurs étaient encore vivants. »

Il leur montre l'immense géode et retourne devant pour y plonger son regard. La machine fonctionne comme indiqué dans la description du consulat, au sein du Guide de la Cité. Les investigateurs peuvent ou non grimper sur l'estrade pour voir par eux-mêmes. Meyer offre à chacun une gorgée d'un chocolat délicieusement chaud qu'il garde dans une thermos ; il est ravi de discuter de la scène avec tous ceux qui la contemplent, désignant différents éléments intéressants et les conclusions qu'il a tirées de ses lectures de plusieurs sculptures murales. Si les investigateurs ont déjà trouvé cette salle par eux-mêmes, la conversation peut évoluer différemment.
« Ceci est, bien entendu, le bâtiment dans lequel nous nous trouvons actuellement. Et celui-ci, là... vous voyez la manière dont les bêtes de somme entrent à pleine charge et ressortent avec des filets à poisson ? Je pense qu'il s'agit de l'une des entrées vers la mer souterraine.

Vous avez entendu parler de la mer souterraine ? Très intéressant. Les bâtisseurs s'y sont installés à la fin pour échapper au froid. Tout est inscrit sur les murs. »

Si on le lui demande, Meyer confirme son adhésion aux termes de l'offre de Rilke. Meyer a attentivement étudié l'écriture en pointillés ces quelques dernières soirées (sous l'influence des souvenirs de la Cité), et il a établi un lexique de plus qu'une centaine de symboles, accompagnés de leurs significations les plus probables.

« C'est à vous, si vous nous aidez demain », conclut-il. « C'est un échange avantageux. J'ai vu les restes qui passionnent tant Herr Rilke ; ils ne ressemblent à rien de connu. On peut comprendre son excitation, je pense. »

Sur ces mots, Meyer se retourne vers l'image. Il pense que le « nœud » est un moyen de régler l'image, mais il n'a touché à rien de peur de casser l'antique machine.

Notes au gardien :

- *Ce que Meyer ne dit pas : les « preuves » de Rilke proviennent de l'abattoir (site n° 33) que les deux hommes ont trouvé plus tôt ce matin. Les restes dont il parle sont ceux de plusieurs animaux, y compris des proto-créatures étranges, qui ont été cuisinés et mangés par les Choses Très Anciennes. Rilke et Meyer savent, ou suspectent, que l'abattoir est fréquemment visité. Ils pensent que les animaux ont été amenés ici depuis la mer souterraine afin d'être consommés. Ils ne connaissent pas l'existence de la ferme non loin (site n° 34) et préfèrent trouver leurs propres spécimens plutôt que d'être confrontés directement aux Choses Très Anciennes.*
- *Rilke et la maladie : Rilke a été infecté par la Mort Lente après avoir touché des dépouilles dans l'abattoir. Les symptômes ne se déclareront pas avant plusieurs heures. Voyez la description de la Mort Lente dans le Chapitre Dix-C.*

Les images continuent de s'animer jusqu'à ce que tout le monde ait quitté l'estrade. Puis elles se brouillent et s'effacent – il faut 30 secondes avant qu'elles ne s'évanouissent en se rétractant dans la géode.

Si, à n'importe quel moment, un investigateur entre dans le brouillard ou touche physiquement le nœud de verre, le gardien doit décrire les événements de la partie « Activation », ci-dessous. Sinon, rendez-vous à la partie « La fin du jour ».

Activation

Il y eut un éclat brillant et un faible murmure ; les explorateurs virent avec horreur les vapeurs malignes surgir de la géode et se précipiter, en vrilles sinueuses, vers les humains sans défense. Chacun fut saisi et paralysé, un horrible rictus déformant leur visage ; puis, toutes ensembles, les victimes tombèrent au sol, amorphes. Les vapeurs luisantes pulsaient tandis qu'elles enveloppaient les corps, comme pour s'y nourrir lentement.

L'aventure commence lorsqu'un un être vivant touche le nœud de verre de la lentille ou la pierre en forme de bol, ou place sa main (ou n'importe quelle autre partie de son corps) dans les brumes animées.

C'est à ce moment que la machine s'active complètement. L'air de la pièce devient électrique, et d'épaisses vrilles de brumes opaques jaillissent de tous côtés et saisissent en un éclair, comme si elles étaient vivantes, toutes les personnes présentes dans l'observatoire – et pas uniquement celles qui se tiennent sur l'estrade. Les vrilles ne peuvent être esquivées ou physiquement repoussées. Au moment où elles les touchent, les victimes ressentent une décharge énergétique, aveuglante et engourdissante, leur parcourir le corps ; elles tombent alors au sol, étourdies et insensibles. Le gardien doit maintenant se reporter à la description de la salle des cristaux (salle n° 14 du consulat). Si cette pièce est intacte et inutilisée, les cristaux qui s'y trouvent doivent renfermer 80 points de magie. Si les cristaux ont été abîmés ou préalablement vidés, le

Exemple

Six personnages sont présents : Milo (**POU** 12), Elizabeth (14), Dennis (9), Edgar (18), Elliot (16) et Hannah (13). Tous ensemble, ils ont 82 points de **POU**. Les cristaux de la salle du bas sont intacts et possèdent 80 points de magie, ce qui est inférieur à 82 : quelqu'un devra rester derrière. Edgar, qui a activé la machine, doit partir. Le gardien détermine que Dennis reste dans le présent. 73 points de **POU** sont utilisés pour transporter les autres personnages dans le passé ; il reste 7 points de magie dans la machine pour un usage ultérieur.

nombre de points de magie peut diminuer. Le total détermine combien de personnes sont transportées dans le passé.

Chaque point de **POU** d'un personnage à transporter dans le passé nécessite un point de magie de la lentille. Le personnage qui a touché la lentille est emporté en premier, et son **POU** soustrait du total, puis il faut choisir une autre victime. S'il reste des points de magie après que tout le monde ait été emporté, ils restent dans les cristaux. S'il y a plus de points de **POU** que de points de magie disponibles, une ou plusieurs personnes ne sont pas transportées.

La lentille n'emporte personne « partiellement » – si ses points de magie restants sont inférieurs au **POU** du personnage, celui-ci reste dans le présent.

Normalement, jusqu'à six personnages peuvent être emportés de cette manière. Les personnages qui ne sont pas présents physiquement dans la salle au moment où la machine est activée, par exemple ceux qui se trouvent sur les rampes, ne sont pas affectés.

Les personnages qui ne sont pas affectés ne perdent conscience que quelques instants. Ils chutent, étourdis, puis se réveillent une poignée de secondes plus tard, entourés de vives énergies, mais capables de bouger et de penser normalement. Tous ceux qui quittent la pièce perdent leur lien avec les vrilles de brume.

Les personnages affectés sont avachis et inconscients ; il est impossible de les réveiller. Leurs esprits sont projetés dans un âge différent ; même les moyens télépathiques ne permettent pas de prendre contact avec eux. S'ils sont traînés hors de la salle, les lumières vaporeuses se retirent doucement d'eux, mais ils ne se réveillent pas. En fait, leurs esprits sont désormais coincés à jamais dans le passé et ne peuvent revenir. Leurs corps resteront plongés dans le coma jusqu'à ce qu'on les laisse mourir.

Ceux dont les corps restent dans la pièce reviendront dans le présent si leur hôte va dormir, s'il est tué ou si la lentille est détruite. Mais il n'existe aucun moyen de le savoir.

Regarder en arrière

« Il eut l'impression d'une chute abyssale, d'une aspiration par des vents inéluctables, de maelströms qui l'entraînaient vers le fond, à travers de fragiles et fugitives visions de sa propre existence passée, vers des années et des dimensions prénatales. »

« Il lui sembla qu'il vivait des vies sans nombre, mourait des myriades de morts, oubliant chaque fois la mort et la vie qui venaient de se dérouler. Guerrier, il prenait part à des batailles à demi légendaires. Enfant, il jouait dans les ruines d'une Mhu Thulan plus ancienne. Roi, il régnait aux premiers temps de la cité. Prophète, il avait prédit sa fondation et sa fin. (…) Puis, après d'incalculables années, il ne fut plus un homme mais une bête pré-humaine… »

« Durant des éons de sensations antérieures, de désirs et d'appétits grossiers, de terreur ou de folie aborigène, quelqu'un - quelque chose - continua à remonter le temps. »

– Clark Ashton Smith, *Ubbo-Sathla*

Les personnages affectés par la lentille vivent un voyage identique à celui décrit ci-dessus dans la citation. Arrachés à leur corps, ils sont transportés dans un passé immémorial, au travers d'innombrables vies, de plus en plus loin dans leur passé génétique. Les souvenirs perdus passent trop vite pour qu'on puisse les retenir ou même les reconnaître ; ils ne laissent que des traces légères de leur passage, mais durant l'expérience, l'ego et la psyché de chaque voyageur sont érodés par des vagues d'allégresse et de tristesse, d'amour et de peur, de joie et de douleur, qui les laissent abattus et épuisés lorsque le voyage s'achève.

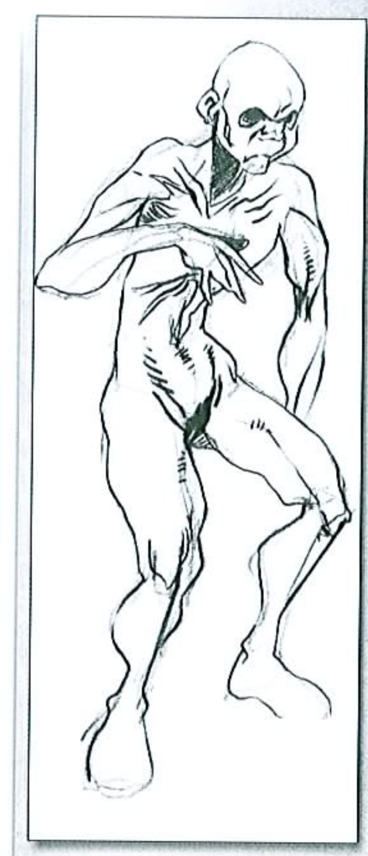
Ce dispositif était prévu pour les esprits froids et objectifs des Choses Très Anciennes, pas pour les egos fragiles d'hommes et de femmes. Elle est douloureuse, dangereuse même. Expérimenter ce retour en arrière sur des millions d'années coûte 2/1D6 points de **SAN** à chaque voyageur.

Le voyage est rapide et sans fin ; quand il s'achève, les personnages se retrouvent dans un endroit étrange – dans un corps étrange – et ils ne sont pas seuls.

Ô splendide nouveau monde qui compte de pareils habitants !

Les investigateurs se retrouvent marchant sous un ciel bleu pâle. Il fait frais, mais pas froid ; une brise légère ébouriffe leur fourrure, fait bruisser une végétation inconnue, et porte d'innombrables odeurs lourdes, étranges, parfois plaisantes, parfois fétides. De fins lambeaux de nuages passent à grande vitesse d'est en ouest. Autour des investigateurs se dressent les tours fantastiques et les monolithes étranges de la Cité des Choses Très Anciennes. Les pics des Montagnes Hallucinées sont immenses et menaçants ; la glace fait briller leurs hauts sommets, mais on n'en trouve nulle part plus bas. De fait, herbages et arbustes couvrent les pentes basses, tandis que les sombres ouvertures des cavernes au pied des flèches baillent lugubrement. Des sifflements aigus emplissent l'air : le langage des Choses Très Anciennes.

L'hôte et les investigateurs passent auprès d'un grand jardin d'étranges fleurs aux larges corolles blanches. On peut clairement distin-



Hôte hominidé

APP	12	Prestance	60 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	19	Puissance	95 %
TAI	07	Corpulence	35 %
ÉDU	00	Connaissance	00 %
INT	03	Intuition	15 %
POU	04	Volonté	20 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	11
Santé Mentale	55

Compétences

Athlétisme	80 %
Écouter	75 %
Pister les odeurs	80 %
Vigilance	40 %

Se retrouver coincé dans le corps de l'hôte, parcouru de sensations étranges et sans véritable contrôle, cause la perte de 0/1D2 points de **SAN**.

Reportez-vous à l'Annexe 8 : Bestiaire pour les caractéristiques des autres hominidés.

Partager un corps

Les voyageurs partagent désormais un même corps, un ancêtre commun à tous. Et il n'est pas humain.

Le corps est celui d'un hominidé mince, aux longs membres, avec une face prognathe comme celle d'un singe, d'une taille d'environ un mètre cinquante, couvert d'une fourrure brun-rouge, légère et rêche. Il est nu, mais un baudrier de cuir lui enserre le torse. Il marche sur deux jambes, mais s'incline souvent pour se stabiliser avec ses mains.

Les sens de l'hôte sont assez différents de ceux d'un humain. Son ouïe et son odorat sont bien plus développés, mais il a la vue basse et distingue à peine les couleurs.

Notez qu'il est bien plus puissant qu'un homme normal, mais ses articulations étant plus proches de celles d'un gorille que de celles d'un humain, il est difficile pour lui de courir en se tenant debout, et ses lancers sont au mieux imprécis.

L'hôte n'est pas très intelligent, il ne possède ni langue parlée ni alphabet. Son cerveau et sa gorge sont incapables d'un langage articulé ; lui et son peuple communiquent par des hululements, des gestes et des positions corporelles. L'hôte a été entraîné à obéir aux ordres sifflés par les Choses Très Anciennes, et il leur est tout dévoué.

L'hôte n'est pas conscient de la présence de ses visiteurs, pas plus que ces derniers ne sont conscients de leur présence mutuelle. Chaque voyageur a l'impression d'être seul emprisonné dans le corps de l'hôte, incapable de faire autre chose que de subir l'expérience. Ce n'est pourtant qu'en partie vrai. Les voyageurs sont incapables de partager les pensées de l'hôte, mais ils perçoivent tout ce qu'il perçoit comme s'ils le vivaient eux-mêmes, seuls. Le gardien doit bien insister sur ce point.

Tout voyageur indiquant qu'il tente de prendre le contrôle du corps (ou qui le fait instinctivement durant un accès de folie) doit opposer son **POU** contre le **POU** de l'hôte sur la table de résistance afin de le contrôler durant un round (si deux ou plusieurs personnages tentent de prendre le contrôle en même temps, c'est celui dont le **POU** est le plus élevé qui l'emporte). Inutile de préciser que l'hôte réagit très mal à une prise de contrôle extérieure – il est terrifié, hurle et entreprend toute action jugée utile par le gardien. Cela peut attirer l'attention sur lui. Si le gardien pense que les Choses Très Anciennes s'intéressent à l'étrange comportement de l'hôte, reportez-vous à l'encadré « Sous examen », plus loin dans ce chapitre.

***Note au gardien :** les Choses Très Anciennes ne sont pas des sorciers ou des télépathes, et elles n'ont aucun moyen de détecter la présence des voyageurs dans l'hôte. Elles ne sont pas, pour autant, ignorantes de l'existence d'intelligences désincarnées ou de voyageurs du temps ; si elles suspectent la présence de tels voyageurs, l'hôte est immédiatement emprisonné pour examen et de nombreux efforts sont entrepris pour communiquer avec les investigateurs, ce qui peut être dévastateur pour la **SAN** de pauvres esprits humains.*

guer le dôme du consulat, avec ses cinq hautes flèches encore intactes. Ici et là, dans le jardin, se tiennent des Choses Très Anciennes. Leurs ailes sont repliées, mais leurs membres acérés sont complètement étendus et se contorsionnent dans les airs selon des figures lentes, sinueuses, rythmées. De temps en temps, l'une ou l'autre siffle d'une voie perçante ; les autres ne répondent pas (*les « fleurs » de ce jardin sont en fait des Choses en germe*).

***Note au gardien :** les descriptions suivantes partent du principe que les investigateurs ne font rien pour interrompre le cours naturel des choses. Si, à n'importe quel moment, l'hôte se met à fuir ou à agir de manière étrange, les Choses Très Anciennes s'intéressent à lui et cherchent à le capturer pour l'étudier. Si l'hôte parvient à s'échapper dans l'une des salles autour de l'Abîme, il peut éviter la capture durant quelque temps, mais risque fort de servir d'encas aux Shoggoths en maraude avant d'être rattrapé par les Choses. Voir « Évasion » ci-après pour plus de détails.*

S'il n'est pas dérangé par les investigateurs, l'hôte mène un attelage de quatre lourdes bêtes de somme, des sortes de dromadaire avec de longs nez flexibles, à travers le jardin et jusqu'à l'entrée large et sombre d'un grand bâtiment en forme d'étoile. Des bêtes identiques sont menées par d'autres hominidés, sous la surveillance d'une Chose attentive (voir la description du Macrauchenia dans l'Annexe 8 : Bestiaire). L'odeur de cette dernière est particulièrement forte et désagréable pour les investigateurs, mais l'hôte ne semble pas s'en soucier.

L'hôte et ses compagnons entrent dans le bâtiment. Cette structure familière, située à environ 800 mètres du consulat, est de toute évidence un lieu public important. L'intérieur est bien éclairé, grâce à de nombreuses ouvertures et des lampes de conception curieuse. Les Choses Très Anciennes sont omniprésentes et dominent par leur taille l'hôte et ses semblables, mais les hominidés n'en sont pas dérangés.

Ils mènent leurs animaux le long d'une rampe, puis d'une autre, jusqu'à une large salle souterraine sise sous un dôme massif, avec de nombreuses ouvertures en cintre de tous côtés. Des frises de glyphes aux couleurs d'une vivacité surprenante couvrent les murs. Droit devant, un large porche baille sur les ténèbres, révélant une large avenue souterraine qui plonge dans les profondeurs. De là s'échappe un air humide et chaud, charriant des odeurs d'eau et de pourriture, de Choses Très Anciennes et d'autres senteurs encore, nouvelles et étranges, qui se figent au fond de la gorge comme du poisson pourri.

Les nouvelles senteurs inquiètent l'hôte ; il s'anime nerveusement, tout comme plusieurs autres. Quelques ordres flûtés des Choses Très Anciennes ramènent le calme et, après qu'ils aient placé des bandeaux sur la tête et les yeux de leurs bêtes, les hominidés commencent à descendre.

La pente vers l'Abîme est régulière et mal dégrossie, sans aucun repère excepté la présence de lanternes peut-être semblables à celles décrites par Pym. La rampe descend durant quelques kilomètres, tournant imperceptiblement. L'air est de plus en plus chaud, humide, rance même ; l'odeur fétide est de plus en plus forte. Ils croisent d'autres voyageurs qui remontent : un groupe de bêtes de somme menées par des hominidés semblables à l'hôte, des Choses Très Anciennes, seules ou par deux, et même un groupe de cinq Choses portant de longs bâtons à l'extrémité illuminée par des lanternes, et accompagnant un petit chariot.

Ce chariot contient une boîte de bois sombre et sans ornement, de la taille d'une malle de voyage. Quand le groupe arrive, l'hôte et ses compagnons sont poussés sur le côté afin de laisser le plus de place possible au chariot. Tandis qu'il passe, l'air semble s'épaissir, devenir gluant, et tous les poils de l'hôte se hérissent. Les hominidés, paniqués, mugissent faiblement, mais ne bougent pas tant que les Choses Très Anciennes ne leur en donnent pas l'ordre.

Finalement, le tunnel débouche dans un immense espace sombre. De tous côtés, des lanternes parsèment les murs d'une immense caverne. Elles brillent comme des étoiles rubicondes dans un ciel extraterrestre. Devant, à près de deux kilomètres, une tour ressemblant à un phare trapu luit froidement. Des eaux placides et huileuses viennent se jeter doucement sur les rives d'une grande plage. L'eau n'est pas noire ; elle brille faiblement, éclairée par en dessous par une constellation de lumières à demi-visibles dans les profondeurs, qui lui donnent un air féerique de toute beauté. L'eau porte des sons : crissements, grincements, tintements et sifflements, et parfois le craquement brusque d'une pierre qui se fend – les bruits de l'industrie dans ces terres étrangères.

C'est là que patientent plusieurs Shoggoths luisants.

Des Shoggoths !

Immenses et informes, comme les bas-reliefs les dépeignent. Mais ceux-ci ne peuvent retranscrire la manière dont ils se déplacent – un déferlement péristaltique qui horrifie l'âme par son arrogante puissante –, les sons qu'ils produisent – une cacophonie continue de mastication et d'effervescence humide –, la manière dont leurs innombrables yeux et bouches, en constante formation, brillent sous la faible lumière, ou encore les vagues d'odeurs putrides qui se dégagent d'eux à chacune de leurs exhalaisons morbides.

Voir les Shoggoths coûte 3/1D20 points de **SAN**, et chaque point perdu les vaut.

Les hominidés sont terrifiés, tout comme les bêtes de somme, mais les Choses Très Anciennes sifflent leurs ordres. Les investigateurs sentent le corps de leur hôte se contracter ; il tremble de panique, sanglote, mais ne peut bouger.

***Note au gardien :** ce n'est pas de la magie, mais une forme de contrôle hypnotique. Les hominidés sont aisément contraints par leurs maîtres,*

mais pas les investigateurs. Les personnages qui souhaitent prendre le contrôle à ce moment, quand leur hôte est pétrifié, peuvent le faire sans malus supplémentaire.

Les Choses Très Anciennes défont les longes de chaque animal avec des mouvements précis et rapides, les accrochent aux baudriers des hominidés puis appellent.

« *Tekeli-li !* » sifflent-elles, de cette manière stridente et reconnaissable.

« *Tekeli-li !* » répondent les Shoggoths, sur un ton beaucoup plus grave.

Les Shoggoths s'élancent – si rapide ! Mon Dieu ! – et convergent vers les bêtes, extrudant des membres indicibles. Leurs mouvements sont vifs, puissants ; ils déchargent les Macrauchenia de leurs charges, de leurs sacs, et les empilent avec soin sur le côté tandis que les bêtes tremblent de tous leurs membres. Puis, presque négligemment, les monstres projettent leurs appendices sur le troupeau. Les bêtes hurlent et ruent ; chaque shoggoth en choisit une, la soulève, et la jette au centre de sa masse pendant que des yeux et des bouches éclosent à sa surface.

Les « dromadaires » ne crient pas longtemps. Le craquement mouillé de leurs os qui se brisent et le bruit de déglutition étouffé qui s'ensuivent sont de ceux qui hantent les cauchemars. Ceux qui sont présents peuvent perdre 0/1D3 points de **SAN** supplémentaires. Le repas est bref ; il ne reste ensuite plus rien des animaux.

Une fois les Shoggoths rassasiés, ils ramassent chacun un fardeau et s'enfoncent doucement dans les flots. Un seul Shoggoth peut porter la charge de près de dix des dromadaires. Ils disparaissent en quelques instants, puis reviennent tout aussi vite avec des filets de corde blanchâtre qui s'agitent et se débattent – chaque filet contient plus de trente kilos de proies tout juste attrapées dans la mer souterraine. Les filets sont rapidement accrochés sur le dos des bêtes de somme restantes tandis que les hominidés observent. Les Shoggoths repartent aussi vite qu'ils sont arrivés, dans un chœur sifflé de « *Tekeli-li !* »

Panique

Les Choses Très Anciennes relâchent l'hôte et ses compagnons – mais l'hôte en a vu plus qu'assez. Dès qu'il est libéré du contrôle des Choses Très Anciennes, il s'enfuit. Il s'engouffre dans les ténèbres, loin de la lumière, loin des eaux, pleurant toutes les larmes de son corps tandis qu'il court jusqu'à ne plus rien distinguer, rebondissant de mur en mur, mû par la panique et le désespoir. Il ne peut être contrôlé, même par un test réussi de **POU** contre **POU**, jusqu'à ce qu'il puisse se calmer un instant. À ce moment, toute trace de lumière a disparu depuis longtemps. Tout ce que les investigateurs peuvent faire, c'est un test d'**Intuition** pour se souvenir du chemin qu'ils ont emprunté s'ils veulent ensuite retourner sur leurs pas.

Enfin, après avoir divagué dans un étroit couloir, l'hôte aperçoit de la lumière devant lui. L'air est un peu plus froid, et porte une étrange odeur rappelant le fruit pourri et la levure, mais avec un arrière-goût âcre qui saisit la gorge de l'hôte.

Salle n° 4 : la caverne en croissant

Les tunnels enténébrés s'ouvrent sur une grande caverne naturelle en forme de croissant, de près de dix mètres de long et peut-être

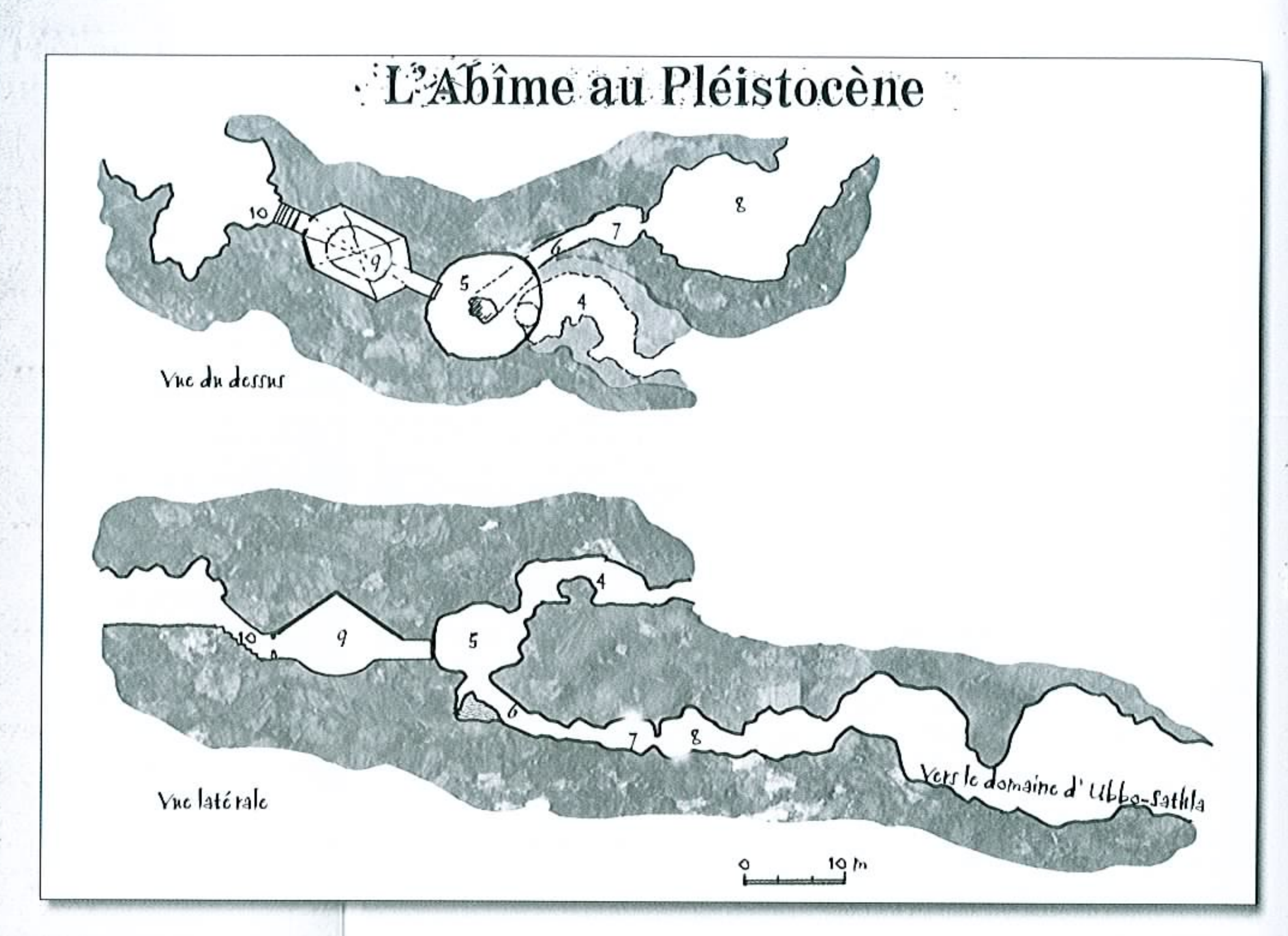
Qu'y a-t-il dans les filets ?

Le contenu de n'importe lequel de ces filets pourrait émerveiller les paléontologues modernes. Si la majeure partie est composée de poissons d'un ordre ou d'un autre, aisément reconnaissables, chaque sac contient plusieurs spécimens de créatures uniques à l'Abîme, y compris de nombreux exemplaires de proto-créatures telles que les investigateurs n'en ont jamais vu. Certaines sont assez agitées, et essayent même de dévorer leurs compagnons de captivité ou de s'échapper. Une ou deux parviendront sans doute à se libérer durant la longue remontée vers la surface. Il n'y a pas besoin de test de **Vigilance** pour les repérer ; à chaque fois que l'une d'entre elles s'évade, tous les hominidés hurlent et gémissent en la pointant du doigt.

Reportez-vous à l'Annexe 8 : Bestiaire pour des descriptions de ces proto-créatures.



L'Abîme au Pléistocène



La masse de proto-créatures

La masse est constituée de milliers de proto-créatures. Reportez-vous au Bestiaire pour obtenir plus d'informations sur ces petits monstres. Dans cette scène, on peut les considérer comme un organisme unique motivé uniquement par la faim.

CON	10	Endurance	50 %
DEX	01	Agilité	05 %
FOR	01	Puissance	05 %
TAI	30	Corpulence	99 %

Valeurs dérivées
Mouvement 1
Points de Vie 20

Compétences
Saisie 80 %

Attaques
• Diverses 80 % (seulement après saisie)
dégâts 1D4-2 plus 1 point de **SAN** par round pour être ainsi englouti. Le gardien peut s'amuser à décrire les manières, variées et exotiques, par lesquelles la victime est dévorée.

Spécial
Les armes possédant une aire d'effet sont les seules qui peuvent occasionner des dégâts (comme les fusils de chasse par exemple, pour ce que cela vaut ici – l'hôte n'a pas d'arme).

deux mètres et demi de haut, taillée dans une pierre rose. Un énorme rocher gris rose veiné de rouille occupe la moitié de la pièce. Il ressemble à un énorme poing de presque deux mètres de haut. La lumière provient de plus loin derrière lui.

Salle n° 5 : la bulle

Au-delà du poing en pierre, la caverne s'ouvre sur une sphère presque parfaite, comme si une bulle de dix mètres de diamètre avait repoussé la roche rosâtre. L'ouverture est située haut dans la sphère ; il faut faire un saut de près de trois mètres jusqu'au sol. Une autre ouverture, visiblement artificielle, s'ouvre en face, au centre de la paroi ; une lanterne rouge luit au-dessus de l'encadrement (ce passage donne vers la salle n° 9).

Le fond de la bulle donne sur un passage sombre qui mène à la salle n° 6. On peut entendre de légers bruissements monter des profondeurs.

Salle n° 6 : l'éboulis

Il y a une chute de plus de deux mètres entre la bulle et le sommet d'un tas de gravats. Les pierres sont instables et prêtes à glisser si l'hôte ne réussit pas un test d'**Agilité**. Les lueurs rouges de la lanterne tombent du dessus et illuminent un tunnel bas et irrégulier qui s'incline doucement. On peut percevoir une vague lueur plus loin.

Plus près pourtant se trouve la source du bruit, et de l'odeur – car la puanteur âcre est plus forte encore ici.

Le sol du tunnel est couvert, sur une épaisseur de plusieurs dizaines de centimètres, d'une masse grouillante, agitée, de choses vivantes. Aucune ne fait plus de trente centimètres de long. Aucune n'est exactement semblable. Certaines semblent inoffensives, d'autres sont des cauchemars incarnés ; vers, araignées, insectes, amibes ; certaines ont des mâchoires, d'autres des trompes, des poils, des griffes, des dards ou des tentacules collants ; certaines sont caparaçonnées, d'autres molles et amorphes. Leurs couleurs innombrables se mêlent en une sorte de marée gris-rouge tandis qu'elles luttent sans fin, plongées dans une bataille pour savoir qui mangera et qui sera mangé. Les bruissements et les craquements de leur guerre muette remplissent l'air comme le crissement d'un ongle sur une ardoise. Voir et entendre cet horrible spectacle coûte 0/1 point de **SAN**.

Quelques secondes après l'arrivée de l'hôte, la masse se précipite sur l'éboulis car les prédateurs les plus proches ont senti l'arrivée d'une nouvelle proie. L'hôte a un round pour réussir un test d'**Athlétisme** et remonter avant que la masse ne s'accroche à sa fourrure et ne commence à se nourrir.

Si les investigateurs ou l'hôte décident de fuir à travers la masse, en direction de la lumière (salle n° 7), il faut quatre rounds pour passer, durant lesquels la masse le « saisit » automatiquement.

Salle n° 7 : l'antichambre

Le tunnel bas finit ici après s'être légèrement élargi. Les lumières proviennent d'une fissure ancienne dans la roche. Elle ne fait pas plus de

dix centimètres de large et environ quarante centimètres de long. En regardant au travers, il est possible d'apercevoir la salle n° 8. Le seul moyen de sortir de cet endroit est de retraverser le tunnel.

Salle n° 8 : l'enfer

Cette caverne (inaccessible depuis la salle n° 7), est irrégulière et faiblement éclairée par une sorte de pâle lueur phosphorescente qui semble provenir de la roche elle-même. Toutes les surfaces de la caverne semblent être profondément érodées, comme si elles étaient sujettes à de constantes marées. De fait, la caverne est remplie d'innombrables proto-créatures, la plupart bien plus grandes que celles du tunnel – parfois aussi grosses que des buffles. Toutes s'affrontent sans fin.

Salle n° 9 : la salle de garde

Cette salle, visiblement artificielle, est basse et large, avec un sol lisse et des murs très inclinés qui forment un cintre étroit. Un autre passage s'ouvre directement à l'opposé.

Au centre de la pièce se trouve une profonde dépression remplie d'eau. Là, baignant dans le bassin, se tient un Shoggoth. À l'arrivée de l'hôte, le Shoggoth semble éclater en multiples bouches et yeux, tous dirigés vers l'hominidé, mais il ne bouge pas. Il émet par contre, à travers plusieurs orifices, une sorte de barrissement étouffé.

S'il est livré à lui-même, l'hominidé hurle et tente de s'enfuir – mais il est promptement saisi, examiné avec attention par le monstre puis jeté brutalement à travers le passage du fond, jusque dans la pièce au-delà (dégâts 1D2).

Salle n° 10 : une autre pente abrupte et au-delà

Au fond de la salle de garde, une rampe s'élève abruptement dans la faible lumière de plusieurs lanternes rouges. La rampe mène à l'entrée d'une caverne qui surplombe la mer abyssale. La caverne est connue de l'hôte ; il se met à courir avec vigueur et semble savoir où se diriger. Bientôt, il escalade une longue déclivité jusqu'à la surface. Bien qu'il passe près de nombreuses Choses Très Anciennes, elles l'ignorent.

Une fois à la surface, et si les investigateurs le laissent faire, l'hôte court le long d'un large boulevard bordé de buissons, entre de nombreux bâtiments fantastiques, par-dessus un mince pont de pierres noires, au travers d'un long marché en plein air à l'ouest du consulat, où les bêtes de somme sont chargées et déchargées par des Choses affairées, et enfin jusqu'à son foyer. Le gardien peut alors se reporter directement à la partie « La fin du jour » plus loin.

Par contre, si les investigateurs bataillent pour forcer leur hôte à s'enfuir une fois qu'il a atteint l'air libre, il prend peur et n'a plus qu'une idée en tête : se cacher dans un endroit en hauteur. Il continue de courir et de grimper en hurlant à chaque round, tant que les investigateurs maintiennent leur emprise.

L'hôte est un bon grimpeur et il connait bien le terrain. Il escalade sans difficulté de longs contreforts et parcourt des corniches étroites jusqu'à ce qu'il trouve une place confortable sur le haut parapet d'une ancienne structure d'aspect massif située près du fleuve – l'endroit a disparu de nos jours. Il s'accroupit, le dos calé contre les pierres réchauffées par le soleil, et sanglote doucement.

La vue de là est fantastique. Aux pieds de l'hôte s'écoule le fleuve, émeraude, paresseux, traversé ici et là d'étroits ponts. Des monticules couverts d'arbres témoignent que des ponts plus importants existaient jadis. Les lourds monolithes caractéristiques des derniers temps de la Cité s'élèvent de tous côtés. Le ciel est bleu, nuageux, traversé par les formes aux mouvements dérangeants des Choses Très Anciennes en vol.

Évasion

Cette partie est destinée aux gardiens dont les joueurs ont pris le contrôle de l'hôte et se sont enfuis, se retrouvent coincés dans le passé ou, d'une manière ou d'une autre, se sont éloignés du « script » de l'hôte. Si le gardien décide que les Choses Très Anciennes suspectent l'hôte d'être possédé, reportez-vous à l'encadré « Sous examen ».

Il n'y a pas assez de place dans ce livre pour couvrir ne serait-ce qu'une fraction des possibilités offertes à des aventuriers perdus dans la Cité du Pléistocène pour le restant de la vie de l'hôte. Nous ne pouvons que vous proposer quelques suggestions et poser pour vous le décor.

Voici la Cité au début d'un été du Pléistocène, environ 1,2 million d'années avant notre ère. La Terre est entrée dans une période de refroidissement : partout la glace s'étend et les hivers sont de plus en plus rudes. La Cité, autrefois tropicale toute l'année, connaît désormais d'épaisses couches de neige durant les mois les plus froids. Le grand fleuve gèle tous les ans, puisse réchauffe et déborde au printemps.

C'est ici que prospèrent les Choses Très Anciennes, dans leur plus ancienne colonie. Elles peuvent sembler décadentes par rapport à l'apogée de leur culture, mais c'est encore une civilisation puissante. Prévoyantes, sachant que les froids polaires vont bientôt recouvrir leur cité toute l'année, elles ont commencé à déplacer lentement le centre de leur civilisation vers les profondeurs, jusqu'à la grande mer souterraine de l'Abîme, et les colonies qui existent encore sous l'océan. Déjà, l'essentiel de la Cité est sous terre, mais il faudra encore des dizaines de milliers d'années pour que l'œuvre soit achevée – des centaines de milliers avant que la Cité ne soit abandonnée.

Disparues les merveilleuses tours, disparues les machines miraculeuses. La Cité est plus simple, plus sommaire, mais aussi plus solide –



Petit Shoggoth

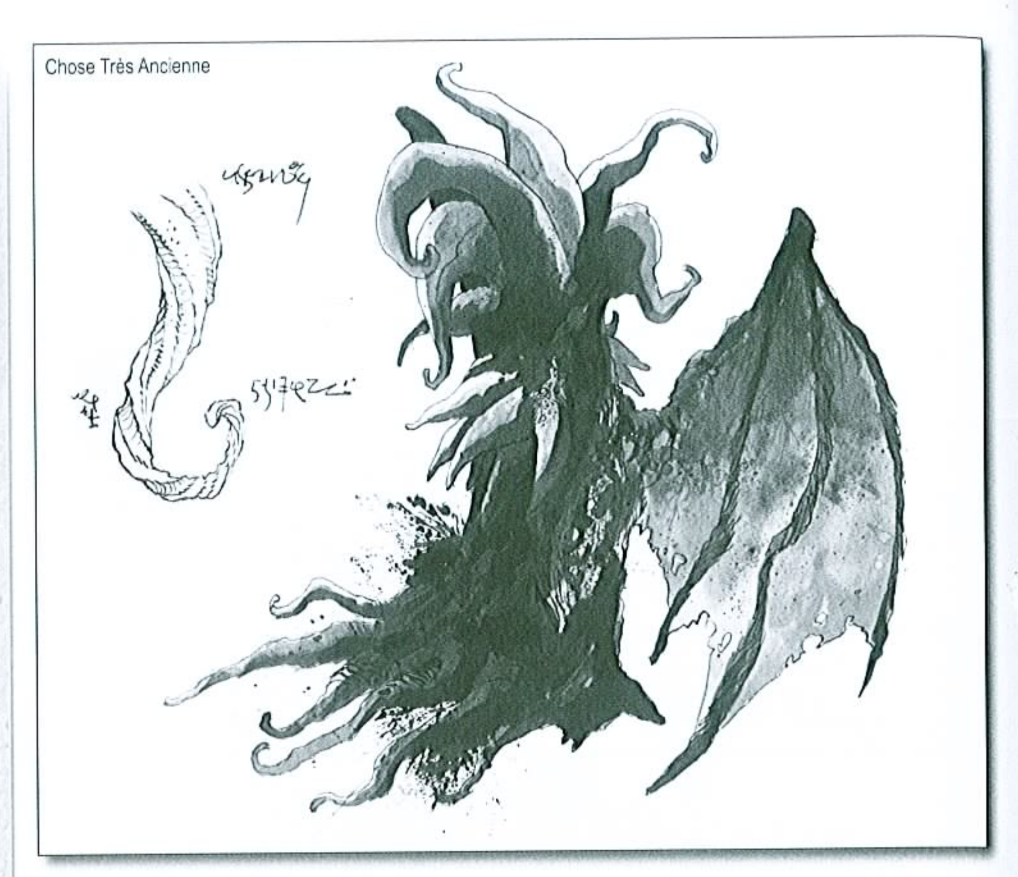
« Vieux et fidèle »

CON	24	Endurance	99 %
DEX	04	Agilité	20 %
FOR	35	Puissance	99 %
TAI	44	Corpulence	99 %
INT	07	Intuition	35 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 4D6
Points de Vie	34

Voir la description des Shoggoths dans le Bestiaire pour ses autres caractéristiques.


Chose Très Ancienne

ses os usés vivront jusqu'aux temps présents. Quelques grands mécanismes, comme celui du consulat, ont subsisté ; ils sont simples à entretenir et pratiquement indestructibles, mais ils ne pourront pas être remplacés s'ils sont abîmés.

Le brouillard des rêves existe déjà à cette époque, et il est similaire à ce que les humains ont expérimenté dans leur « présent ». Les Choses Très Anciennes ne sont pas inquiètes ; elles l'acceptent et s'y déplacent comme s'il s'agissait d'une chose naturelle. Certaines recherchent même les fantômes et s'entretiennent avec eux.

Après quelques minutes d'observation et un test réussi d'**Intuition**, les investigateurs peuvent remarquer que l'essentiel de l'activité quotidienne visible a lieu à moins de deux ou trois kilomètres du perchoir de leur hôte. Ici, les cieux sont remplis de Choses volantes et les avenues charrient sans discontinuer les maîtres et leurs chargements. À quelques kilomètres, tout est silencieux et immobile. Même alors, dans ces âges anciens de la Cité, les faubourgs de la Cité étaient abandonnés. Le fleuve est bleu, dépourvu de vie ou d'une quelconque activité. Il n'y a qu'à l'est, sur les bas contreforts et plus haut, autour de quelques édifices massifs ressemblant à des temples, que quelques signes de vie peuvent être aperçus.

Peut-être que la Cité est déjà presque à l'abandon. Seules ces quelques zones entourant les entrées de l'Abîme connaissent encore un peu de l'effervescence des temps passés.

Une créature mystérieuse

Peu après l'arrivée de l'hôte sur ce point élevé, chaque investigateur doit effectuer un test de **Vigilance**. Ceux qui réussissent peuvent remarquer qu'un animal sombre et assez grand se déplace lentement le long de la berge du fleuve, à un kilomètre et demi en amont. Les investigateurs sont trop loin pour le distinguer en détail, mais l'animal est d'un noir mat, il est grand (bien plus que les bâtisseurs de la Cité), et il se déplace en serpentant légèrement. Même à cette distance, il dégage une impression profondément perturbante.

Une Chose Très Ancienne postée sur un banc de sable proche finit par remarquer l'animal. Elle saute alors soudainement dans les airs et pousse un sifflement perçant repris par nombre de ses congénères de loin en loin. D'autres Choses Très Anciennes s'approchent du fleuve et se regroupent nerveusement à quelques dizaines de mètres de l'animal, mais la plupart fuient précipitamment dans les cieux ou se réfugient dans des bâtiments. En un instant, tous les maîtres de la Cité ont disparu, à l'exception du groupe suivant avec précaution la masse sombre.

Il faut une quinzaine de minutes pour que la créature – un énorme Animalcule – passe en face de l'hôte, qui peut alors l'observer plus en détail.

L'Animalcule est d'un noir mat très profond, dépourvu de toute autre teinte. Il fait plus de trois mètres de long, ressemble un peu à un ours ou à un paresseux, mais si difforme, si contorsionné de la pire des manières, qu'on dirait qu'il cherche à se retourner sur lui-même pour mordre ses propres pattes arrières. Sa tête est étrangement inclinée sur un des côtés ; il ne possède ni yeux ni bouche visibles. Deux membres supplémentaires jaillissent de son thorax, s'agitant parfois, et une masse en forme d'étoile plate, similaire à la tête d'une Chose Très Ancienne, émerge de l'une de ses épaules. Il progresse avec une démarche hésitante,

pâteuse, comme s'il s'efforçait de ne pas changer de forme en se déplaçant. La créature est réellement horrible – abominable – et pourtant, il est impossible de détacher son regard d'elle.

La Cité semble déserte désormais, à l'exception du groupe de Choses qui suit la créature depuis la rive, et de trois de leurs congénères qui semblent vouloir attirer la créature en volant près d'elle au-dessus du fleuve, comme pour la faire tomber à l'eau.

La créature bouge lentement, mais chacun de ses mouvements est écœurant. Ils dégoûtent l'observateur, profondément, viscéralement, et en même temps l'attirent et le fascinent horriblement, amenant l'hôte – et les investigateurs – à s'approcher toujours plus.

Chaque observateur doit réussir un test de **Volonté** pour résister à l'affreux magnétisme de l'Animalcule. L'hôte ne résiste pas. Hésitant, en faisant d'horribles petits reniflements, il descend de son perchoir et s'approche du fleuve. Plus il s'approche de la créature, plus l'attraction est forte.

L'une des Choses Très Anciennes siffle un ordre à l'hôte, mais il est au-delà de leur contrôle désormais. À moins qu'il ne soit arrêté par l'un des investigateurs, il saute dans l'eau et, en s'étouffant et en se débattant, nage maladroitement jusqu'à l'Animalcule.

Si l'Animalcule touche l'eau, il se raidit et s'immobilise au bout de quelques instants. Tandis qu'il flotte ensuite lentement le long du courant, son apparence hypnotique disparaît petit à petit – mais l'hôte semble toujours déterminé à se jeter sur la forme noire.

Rencontrer le Dieu Captif

Si l'hôte parvient à atteindre l'Animalcule, il est perdu. À moins d'un mètre du corps, son apparence morbide est irrésistible ; les investigateurs comme l'hôte ressentent le besoin désespéré de se jeter sur la noirceur, et ils sont absorbés, leurs vies et leurs âmes rongées et englouties par l'immensité maléfique qu'est le Dieu Captif. Le corps du malheureux hôte se fond dans la chair enténébrée de l'Animalcule, et il endure une douleur extatique et solitaire

« Il est colossal. Vaste ; plus vaste que des mondes.
Puissant ; capable de briser des continents, de modifier les
trajectoires de mondes. Il s'étend sur des distances immenses ;
sinuant dans des directions dont la simple vue fait hurler l'esprit
de douleur. »
« Il est piégé. Son immense Être est écrasé et étouffé en un lieu
étroit, minuscule, endurant une torture glacée et inexorable, sans
pouvoir s'échapper. Depuis une éternité en dehors du temps, Il se
tord et se bat contre Ses liens. Ils ont tenu jusqu'ici, et Il est
toujours piégé… mais de peu. »
« Entre les mailles du filet, des petites parties de Lui s'extirpent
du froid vers la liberté. Elles reposent tout autour de vous, invisi-
bles, avides de se nourrir et de grandir et d'alimenter et de rendre
fort leur horrible Géniteur. Certaines sont petites ; d'autres font
la taille de maisons ; d'autres sont plus grandes encore. »
« La créature qui vient de consommer votre corps était l'une
d'elles, une infinitésimale excroissance du grand Être dans notre
existence. »
« Vous pourrez sentir leur présence, comme des pustules délétères
festoyant sous la peau de ce monde. Quelques-unes sont gelées
dans le froid du fleuve. D'autres sont éveillées, et sillonnent les
terres occidentales ; même les Bâ tisseurs ne peuvent les détruire.
Ils les endorment et les enterrent dans le froid. Le froid augmente
d'année en année ; bientôt eux aussi dormiront, attendant,
jusqu'à ce que la terre se réchauffe à nouveau. Alors elles
nourriront le Prisonnier, et Il se libérera. »
« Il attend ce jour avec impatience. »

Aide de jeu 10.1 : La lutte du Dieu Inconnu

Animalcule du Pléistocène

DEX	20	Agilité	80 %
FOR	20	Puissance	80 %
TAI	28	Corpulence	99 %
POU	∞	Volonté	/

∞ = POU prodigieux mais passif

Valeurs dérivées
Mouvement 10
Points de Vie 64

Compétences
S'agripper/Engloutir 90 %

Attaques
Ingestion 99 %, dégâts 6D4 par round à partir de celui où la chose a réussi à **S'agripper** à sa proie.

Perte de SAN : 1/2D6

Spécial
Stupéfier : toutes les personnes possédant un **POU** de 28 ou moins doivent tester leur **Volonté** à chaque round qu'ils passent à moins de 14 mètres de l'Animalcule, et en contact visuel avec lui. Un échec indique qu'ils sont **Stupéfiés** par l'Animalcule et qu'ils ne bougeront pas, ni ne se défendront, jusqu'à ce qu'ils puissent briser les effets du pouvoir.

Appeler : un Animalcule de cette taille exerce aussi un puissant appel hypnotique. Les personnes possédant un **POU** de 14 ou moins doivent effectuer un test de **Volonté** à chaque round qu'elles passent à moins de 3,5 mètres de l'Animalcule, et en contact visuel avec lui. Un échec indique que l'individu est attiré vers l'Animalcule et fait tout ce qui est en son pouvoir pour s'approcher et le toucher.

Reportez-vous à la description des Animalcules dans l'Annexe 8 : Bestiaire pour de plus amples détails.

Sous examen

Si, à n'importe quel moment, une Chose Très Ancienne suspecte que l'hôte est possédé, elle fait tout son possible pour le capturer, l'étudier et tenter de communiquer avec ce qui est à l'intérieur. Ce n'est pas une expérience agréable pour les investigateurs, mais cela peut s'avérer instructif.

Les Choses Très Anciennes sont habituées aux possessions. Elles ont reçu plus d'un visiteur par le passé, bien qu'habituellement ce soit plutôt elles qui sont possédées. Elles sont curieuses de savoir qui est l'intrus, ou ce qu'il est, et pourquoi il a choisi de s'incarner dans le corps d'un animal. Elles ne se préoccupent pas de ce qu'il veut, à moins qu'il ne représente une menace pour elles.

Observation

La Chose Très Ancienne commence par observer l'hôte pendant un court moment, à la recherche d'un comportement anormal. Les investigateurs peuvent effectuer un test de **Vigilance** pour remarquer qu'une Chose en particulier les suit ou les observe avec attention. Laisser l'hôte se comporter normalement durant cette période atténue la suspicion, mais n'empêche pas un examen physique.

Capture

La Chose curieuse attend le moment opportun puis capture l'hôte. Elle lui ordonne de « s'arrêter », une suggestion hypnotique qui immobilise effectivement l'hôte, bien que les investigateurs puissent prendre le contrôle et faire bouger normalement le corps.

Si les investigateurs forcent alors l'hôte à fuir, les doutes qu'avait la Chose deviennent des certitudes. Elle suit l'hôte et alerte d'autres Choses Très Anciennes, mais aussi des serviteurs « animaux » – notamment d'autres hominidés. La chasse est lancée, afin de maîtriser et de capturer l'hôte de telle manière qu'il subisse aussi peu de dommages que possible. Dans les régions abyssales, des Shoggoths peuvent être appelés à l'aide, ce qui peut raccourcir considérablement la fuite.

Le gardien peut s'amuser à poursuivre ses investigateurs à travers une Cité étrange, appelant de tous côtés d'innombrables créatures énigmatiques et hostiles. Les investigateurs peuvent interagir les uns avec les autres pour se disputer le contrôle de l'hôte.

À la fin, l'hôte est saisi, immobilisé, par la force si nécessaire, et rendu à la Chose Très Ancienne pour un examen détaillé (notez que si l'hôte fuit avant qu'une Chose Très Ancienne n'ait des soupçons, elle ne donne pas l'alerte, considérant que la bête a simplement été effrayée et qu'elle reviendra dans son troupeau en temps et en heure).

Examen

L'hôte capturé subit immédiatement un examen médical sommaire. Il est saisi par les puissants appendices de la Chose, manipulé et intimement palpé, comme le ferait un vétérinaire à la recherche de blessures ou de tiques sur un chat (les Choses Très Anciennes possèdent un sens qui leur permet de palper à travers les tissus mous. Si un intrus est physiquement présent dans le corps de l'hôte, elles peuvent le ressentir de cette manière).

Comme elle ne trouve rien, l'hôte, toujours immobilisé, est emporté sans cérémonie jusqu'au consulat pour interrogatoire. Le bâtiment est très différent de ce qu'ont pu voir les investigateurs à leur époque. Toutes les surfaces sont propres ; les lanternes rougeoient dans toutes les salles ; des meubles étranges, y compris des radiateurs ressemblant à des ventilateurs et d'autres éléments de nature moins évidente, sont alignés le long des murs. Des petits Shoggoths reposent dans des bassins placés derrière les grandes portes extérieures, prêts à les ouvrir ou à les fermer sur ordre.

Interrogatoire

Au consulat, plusieurs Choses Très Anciennes se rencontrent pour discuter de l'intrus. Le corps de l'hôte est enveloppé dans un cocon serré, mais souple, de fibres élastiques, tandis que les Choses sifflent et tintinnabulent, ignorant toutes les tentatives que pourraient faire les investigateurs pour communiquer. Seule la tête de l'hôte est dégagée.

Les interrogateurs emportent l'hôte jusqu'à la salle de réunion (salle n° 6) et le posent sur l'estrade. La salle ressemble beaucoup à ce qu'elle est de nos jours, mais une coquille pâle et scintillante, de la nacre peut-être, recouvre le cadre de métal vert.

L'air s'emplit d'électricité statique ; l'hôte se contorsionne de peur et ses poils se hérissent. Si les investigateurs réussissent un test de **Volonté** à -20 %, ils ont l'impression que quelqu'un ou quelque chose leur murmure à l'oreille, de manière inaudible pour l'instant. Au même moment, les sifflets des Choses Très Anciennes deviennent intelligibles – elles posent des questions dirigées vers celui qui possède l'hôte :

- Qui êtes-vous ?
- D'où venez-vous ?
- Pourquoi êtes-vous venu ?
- Que voulez-vous ?

Les investigateurs ne peuvent répondre. L'estrade ne transmet que la parole ; le cerveau et la gorge de l'hôte ne lui permettent pas de former des mots. L'investigateur qui contrôle le corps n'a que 05 % de chance de parvenir à produire un croassement rauque intelligible formant une réponse en un, voire deux mots.

Si les investigateurs parviennent, d'une manière ou d'une autre, à indiquer que l'hôte ne peut parler correctement, l'une des Choses Très Anciennes offre son propre corps comme hôte en échange ; mais les investigateurs n'ont aucun moyen de profiter de la proposition. Les Choses Très Anciennes ne pensent pas à l'écriture, à moins que les humains ne le leur suggèrent ; même ainsi, la conversation est courte à moins que les humains ne trouvent un sujet intéressant avec leur vocabulaire écrit limité.

Si les investigateurs ne peuvent fournir d'informations intéressantes, la conversation prend fin. Les Choses Très Anciennes exigent que l'intrus quitte le corps de l'hôte, sous peine de détruire ce dernier. Puisque les investigateurs n'ont aucun moyen de partir d'eux-mêmes, ils vont devoir vivre et subir le destin de l'hôte, dévoré par un Shoggoth. Cette expérience singulière coûte 1D3/1D6 points de **SAN**.

Qu'est-ce qui intéresse les bâtisseurs ? Peut-être obtenir des informations à propos de l'avenir ou de l'extinction de leur race. Libre au gardien de le déterminer. Les Choses Très Anciennes ne répondent pas aux questions des humains. Notez, néanmoins, que les conversations entre les Choses sont compréhensibles tant qu'au moins une d'entre elle reste sur l'estrade avec l'hôte. Mais elles ne parlent à aucun moment du Complexe, de la Tour ou du Dieu Inconnu, et ce même si les investigateurs les interrogent sur ces sujets.

Si les humains se révèlent assez intéressants, l'hôte est conduit dans une petite cage et nourri, en vue d'un interrogatoire ultérieur.

en mourant. Les investigateurs ne meurent pas – ils sont violemment ramenés dans leur présent – mais chacun porte désormais une profonde cicatrice psychique et des souvenirs qui les hanteront à jamais.

Les investigateurs qui expérimentent cette mort perdent 1D3/1D6 points de **SAN** supplémentaires. Le gardien peut donner à chacun une copie de l'Aide de jeu 10.1 page 271. Ceux dont les corps les attendent à leur époque s'éveillent normalement ; les autres sont dévorés et font à jamais partie du Dieu Inconnu.

Résister à l'appel

Le meilleur moyen de résister à l'appel de l'Animalcule est de rester aussi loin de lui que possible. Si les investigateurs prennent la main et empêchent l'hôte de se sacrifier pendant plus de dix rounds, le gardien peut déterminer ce qu'ils peuvent observer des efforts des Choses Très Anciennes pour circonvenir la menace :

- trois Choses Très Anciennes volent loin au-dessus. Chacune laisse tomber une sorte de harpon à tête hérissée attaché à de longues cordes. Les harpons frappent l'Animalcule et s'enfoncent profondément dans son corps, sans autre effet apparent.
- les Choses Très Anciennes donnent les cordes à leurs compagnons restés sur la rive. Ces derniers ne s'approchent jamais à moins de 100 mètres de la créature noire.
- le groupe de la rive remorque la monstruosité flottante en remontant le fleuve sur deux ou trois kilomètres jusqu'à un canal profond. Une large pièce métallique est retirée, révélant une salle sombre. ***Note au gardien :*** *c'est l'emplacement, au Pléistocène, de ce qui sera un jour l'alignement de puits (site n° 14 dans le Guide de la Cité).*
- là, l'Animalcule est couvert d'un filet épais et lesté de lourdes pierres jusqu'à ce qu'il

plonge hors de vue. La plaque métallique est remise en place et le puits scellé.
- les Choses Très Anciennes se dispersent en plusieurs groupes.

Il faut encore une heure avant que la vie dans la Cité ne reprenne son cours.

La fin du jour

Si l'hôte survit et n'a pas été blessé, il retrouve son chemin vers un refuge enterré, à côté du marché en plein air. C'est le foyer des hominidés. Là, ils se repaissent de longs morceaux d'abats et de légumes débités, et se désaltèrent à l'eau claire d'un bassin de pierre. On y trouve des hominidés de toutes tailles et de toutes apparences qui se reposent, jouent ou copulent dans les alcôves, les passages et les corniches des grottes.

Laissé à lui-même, l'hôte fait de même : il mange, se bat avec l'un de ses compagnons, fait des avances maladroites à une grosse femelle qui le repousse sans aménité, puis trouve un endroit où dormir.

C'est à ce moment que s'achève le voyage, pour les investigateurs assez courageux ou indifférents pour être restés passifs durant toute l'aventure. Ils s'éveillent doucement, comme d'un profond sommeil, se rappelant de tout comme s'il s'agissait d'un rêve particulièrement net. Le temps a passé au même rythme dans le présent et dans le passé ; ils sont restés inconscients environ quatre heures. Qu'il revienne ou non à son refuge, l'hominidé finit par s'endormir ou par mourir. L'aventure finit de même à ce moment-là. Les investigateurs qui sont encore connectés à la Lentille se réveillent indemnes dans la salle du consulat. Les autres ne reprennent jamais conscience.

Si un ou plusieurs investigateurs se retrouvent prisonniers dans le passé, leur voyage ne fait que commencer.

***Note au gardien :** les cristaux qui alimentent la Lentille peuvent encore avoir une charge suffisante pour emporter une ou deux personnes dans le passé. Si l'hôte est toujours vivant, les humains se retrouvent dans le même corps que précédemment ; sinon, ils se retrouvent au refuge, dans un nouvel hominidé qui ne s'est pas fait remarquer par la Chose suspicieuse. Le temps s'écoule à un rythme semblable des deux côtés de la Lentille. Huit heures dans le présent correspondent à huit heures au Pléistocène.*

Si un ou plusieurs investigateurs ne reviennent pas, les deux scientifiques allemands sont horrifiés. Ils font tout ce qui est en leur pouvoir pour réveiller les explorateurs inconscients et aideront autant que possible les autres investigateurs à rejoindre leurs camarades au camp Starkweather-Moore. Néanmoins, ils s'opposent à toute tentative de destruction de la Lentille ou des cristaux, considérant que ce sont des trésors inestimables. Quel que soit le destin des investigateurs, Rilke reste déterminé à entreprendre son voyage vers l'Abime aussitôt que possible, de préférence le lendemain.

Meyer et Rilke repartent avec les investigateurs vers le camp de l'E.S.M., afin de discuter des découvertes linguistiques de Meyer et d'avoir l'avis de Starkweather sur l'expédition dans l'Abîme.

Retour au camp

Le groupe rentre sans doute à la grande place le soir, lorsque la brume se lève. Se déplacer dans le brouillard, même en groupe, est une expérience troublante ; les environs qui changent continuellement, les ombres des structures qui apparaissent et disparaissent, l'impression d'être observé et les pensées qui vagabondent dans des domaines étranges sont autant d'égarements potentiels. La seule chose à faire est de bavarder sans cesse, afin de garder l'esprit clair et de ne pas s'éloigner les uns des autres, dans les brumes de temps depuis longtemps disparus.

Ce qui advient quand les investigateurs reviennent au camp dépend de ce qui leur est arrivé. Les explorateurs présents au camp sont d'abord effrayés par ces formes sortant des brumes, mais les voyageurs sont finalement accueillis à bras ouverts. Si un membre de l'E.S.M. a été perdu dans le passé ou est devenu fou, les investigateurs sont assaillis de questions. Les Allemands sont d'abord accueillis avec méfiance ; personne ne comprend pourquoi ils sont là.

Starkweather et Moore sont d'accord : aucune mission n'est autorisée dans les profondeurs tant que Danforth n'aura pas été retrouvé. Quelles que soient les ambitions de Rilke, la sécurité de l'expédition passe d'abord.

« Nous avons un homme disparu, peut-être enlevé par ces choses », dit Moore. « Nous avons un avion qui ne peut plus voler et des vivres pour quelques jours seulement. Pour l'instant, tout cela est bien plus important que de glaner des échantillons. Mes excuses, Messieurs, mais si vous voulez que nous vous aidions dans vos recherches, aidez-nous d'abord à nous assurer que nous pourrons rentrer chez nous sains et saufs. »

Meyer est pensif. Il hoche la tête et tend une liasse de papiers au professeur Moore (voir l'encadré ci-contre).

« Ceci aidera, je l'espère. Des traductions de certaines écritures des bâtisseurs. Cela n'aidera pas à retrouver les pièces volées de Herr Williams, mais peut-être que cela rendra d'autres choses plus faciles. »

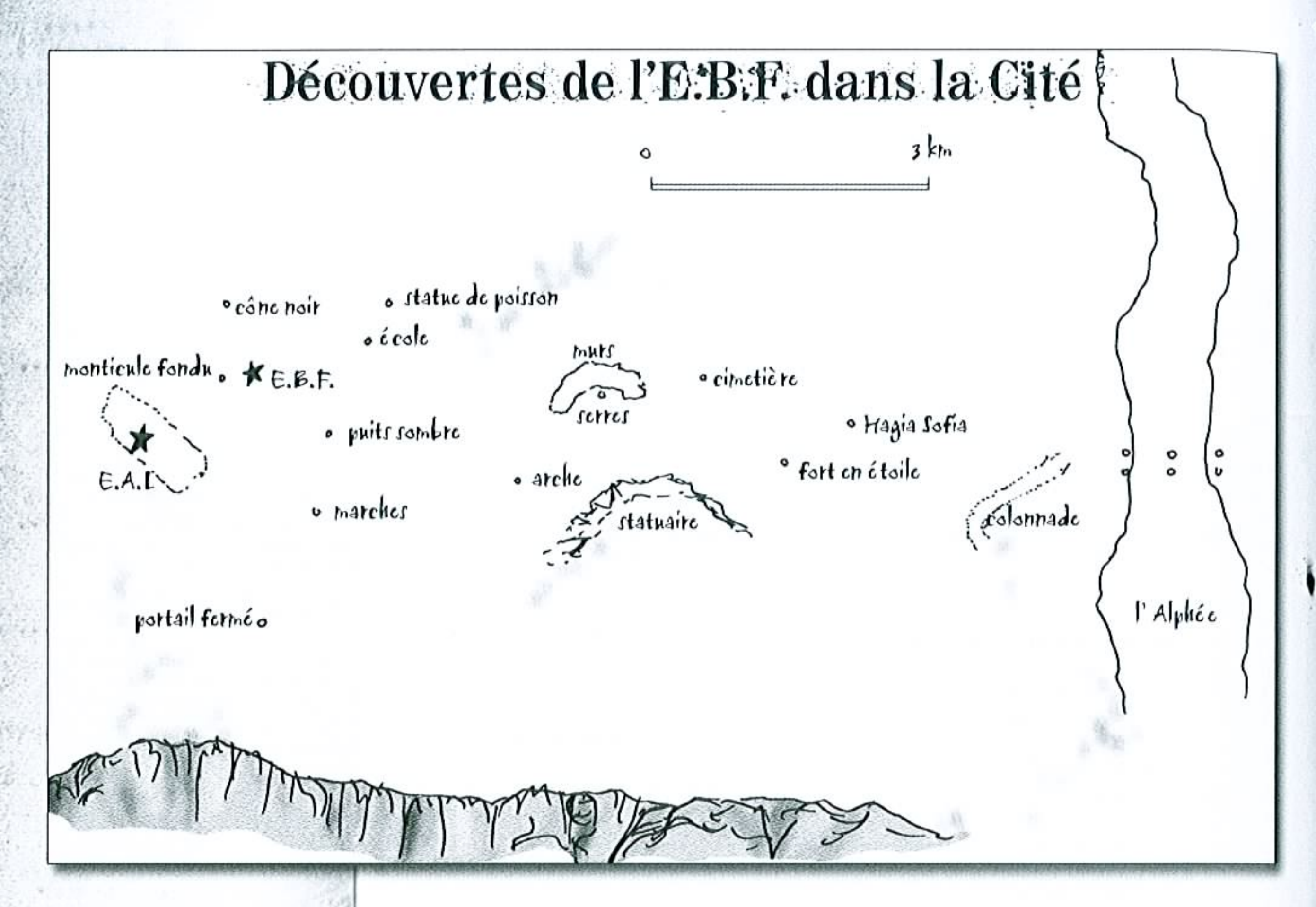
« Herr Rilke et moi-même aiderons aussi », dit-il en accrochant le regard de son compagnon, qui finit par approuver avec réticence. « Nous pouvons compléter vos cartes et vous parler de ce que nous avons vu. Demain, nous chercherons tous ensemble, je pense. Si vous êtes d'accord. »

Les discussions s'orientent ensuite sur les événements de la journée, notamment si les investigateurs ont été affectés par leur voyage vers le passé, ainsi que sur les cartes d'exploration de Meyer et sur ses analyses de l'écriture des Anciens.

L'analyse de l'écriture des Anciens par Meyer

Cette épaisse liasse de papier contient des croquis de glyphes muraux et de frises des Choses Très Anciennes. Meyer, linguiste amateur, a passé de nombreuses heures à essayer de faire correspondre les informations des dessins avec les textes associés ; grâce aux connaissances grappillées durant les heures du rêve, il y est parvenu. Ces feuilles contiennent entre autres un vaste « lexique des symboles » d'une bonne centaine d'éléments muraux et des groupes de points qui semblent y être associés. Il n'y a que des concepts simples, des noms et des verbes : Choses, Construire, Shoggoth, Combattre/Tuer, etc.

Les investigateurs peuvent, en étudiant ces documents quelques heures, acquérir + 05 % dans la compétence **Écriture des anciens** (celle-ci est décrite, avec d'autres nouvelles compétences, dans l'Annexe 9).



Paul Danforth

Terroriste en liberté

APP	08	Prestance	40 %
CON	04	Endurance	20 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	08	Puissance	40 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	19	Connaissance	95 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées
Impact 0
Points de Vie 8

Attaques
• Pistolet (Luger) dégâts 1D10 — 40 %
• Bagarre — 10 %

Paul Danforth

Perdu dans le brouillard des rêves

APP	08	Prestance	40 %
CON	04	Endurance	20 %
DEX	08	Agilité	40 %
FOR	08	Puissance	40 %
TAI	12	Corpulence	60 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées
Impact + 0
Points de Vie 8
Santé Mentale 0

Armes
• Machine dégâts spéciaux — 30 %
• Poings — 50 %

Les deux voyageurs allemands décrivent leurs explorations au cours du dîner et ajoutent quelques lieux intéressants à la carte des Américains. Meyer a donné un nom au fleuve gelé, l'Alphée. Si quelqu'un lui demande pourquoi, il semble surpris.

« Vous ne connaissez pas votre compatriote Coleridge ? Ce nom provient d'un poème sur Xanadu. »

« En Xanadu donc Koubla Khan
Se fit édifier un fastueux palais :
Là où le fleuve Alphée, aux eaux sacrées, allait,
Par de sombres abîmes à l'homme insondables,
Se précipiter dans une mer sans soleil.
Plus de vingt mille hectares de fertiles terres
Furent ainsi de tours et de hauts murs enclos :
Et c'étaient, irisés de sinueux ruisseaux,
Des jardins où croissait l'arbre porteur d'encens ;
Et c'étaient des forêts de l'âge des collines,
De verdure encerclant les taches du soleil. »

« Cela ne vous semble-t-il pas approprié ? Nous avons les tours et les murs, même si les jardins ne sont plus aussi verts, ni les terres aussi fertiles. »

Le gardien doit donner le plan ci-contre « Découvertes de l'E.B.F. dans la Cité » ; il servira dans l'aventure « Retour », plus loin dans ce chapitre. Si les investigateurs veulent se joindre à Meyer et à Rilke pour leur voyage souterrain, le gardien doit se reporter à l'aventure « Dans les profondeurs », au sein du Chapitre Dix-C.

Note au gardien : *certains sites indiqués sur la carte de Meyer sont décrits dans le Guide de la Cité. Le « puits sombre » est en fait le repaire (35), l' « école » est la salle d'étude de l'E.B.F. (46), le « fort en étoile » est le cul-de-sac (37), et l' « Hagia Sophia » est le consulat (29).*

Un jeu dangereux

Où Danforth et les investigateurs jouent au chat et à la souris.

Cette aventure se déroule pendant que les investigateurs sont à la recherche du refuge de Danforth. En fait, Danforth possède deux sites secrets, décrits ci-dessous, l'un contenant ses affaires personnelles, l'autre dissimulant uniquement les pièces manquantes de l'avion. Si Danforth n'a pas déjà été tué ou capturé, il traque lui aussi les investigateurs.

Danforth n'a pas détruit les pièces du moteur. Il espère utiliser le *Belle* pour s'enfuir de la Cité, une fois que tout le monde aura été mis hors de course. Il ne veut pas que quelqu'un mette la main sur son butin et a installé un ou deux pièges destinés aux fouineurs.

Cette aventure est l'une des possibles séquences d'ouverture du « Zoo cauchemardesque » dans le Chapitre Dix-C.

Danforth s'est échappé

Si Danforth est en liberté, il rôde dans les tunnels de la Cité durant une heure ou deux chaque jour, ainsi que durant les heures du rêve. Dans la journée, il est à la recherche

d'explorateurs isolés à faire « disparaître » ; il n'a aucun scrupule à tuer, mais il est plus déterminé qu'astucieux, et il le sait. Tant que les investigateurs restent en binômes, ils sont à l'abri d'une attaque de Danforth, à moins qu'il ne puisse leur tirer dessus depuis un endroit éloigné et à couvert lui permettant de prendre la fuite.

Si Danforth repère un binôme d'investigateur dans les tunnels souterrains, il les suit à distance, attendant le bon moment pour les attaquer. Les groupes plus grands sont protégés de cette menace. Les seules armes de Danforth sont un pistolet Luger avec onze cartouches, un canif, un pistolet lance-fusées et une fusée, deux détonateurs et un rouleau de mèche.

Danforth ne passe à l'attaque que s'il pense qu'il y a peu de risque de contre-attaque. Il tire pour tuer, et s'enfuit s'il rate son coup.

Si Danforth parvient à tuer un explorateur, il inflige au corps d'horribles mutilations afin de laisser penser que les Shoggoths ou les Choses Très Anciennes en sont responsables, et l'abandonne bien en vue pour qu'il soit facilement découvert. Il peut le décapiter, le démembrer, le dépecer, l'éventrer et répandre ses organes alentour, ou le traîner le long d'innombrables tunnels afin de multiplier les traces. Il peut pousser un cri horrifié puis disparaître, dans l'espoir que quelqu'un viendra et trouvera le cadavre. Danforth livre une guerre psychologique ; il cherche autant à démoraliser qu'à tuer.

Danforth dans le brouillard

Durant les heures du rêve, Danforth est quelqu'un d'autre. Il s'abandonne aux rêves de la Cité et n'essaie même plus de rester humain quand le brouillard s'épaissit. Il vagabonde alors dans la Cité, glanant des éclats de pierre, de verre et de cristal, polissant une sculpture murale ici ou là, fouillant dans ses propres vivres... Il emporte tout cela au site de construction où il tente de construire... quelque chose (reportez-vous au site n° 47 du Guide de la Cité pour plus de détails).

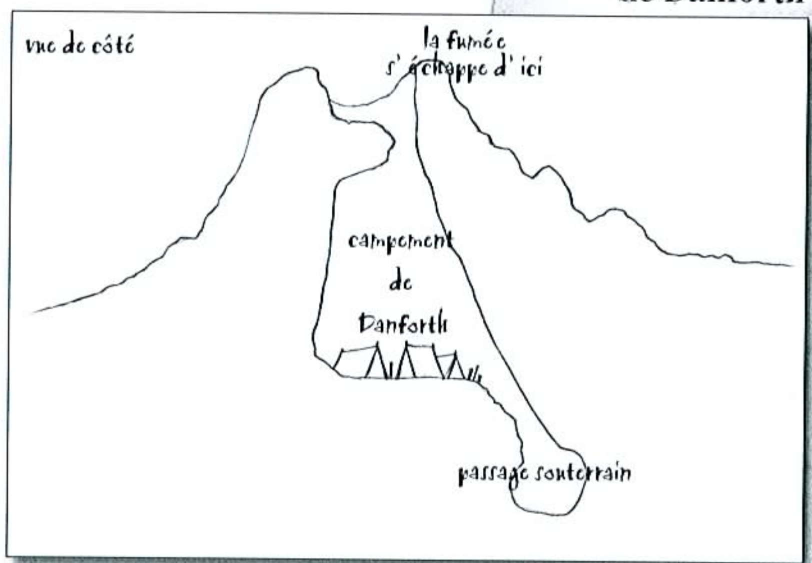
Quand le brouillard se lève, Danforth quitte le site de construction et erre au hasard. Il n'a aucun souvenir de ses activités durant ces heures et ne sait rien de la machine. Ces trous de mémoire ne l'inquiètent pas tellement : il est en train de lutter pour ne pas sombrer totalement dans la folie, et des détails comme l'état de sa mémoire sont d'une importance relative.

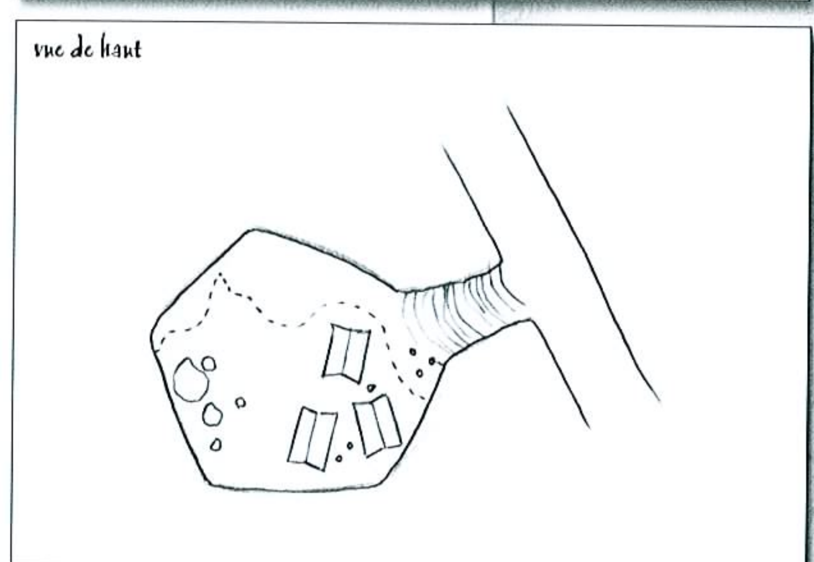
Si les investigateurs suivent la piste de Danforth jusqu'au site de construction au cours des heures du rêve, c'est là qu'ils le trouvent. Son apparence est alors extrêmement choquante : hirsute, débraillé, le regard fou, il ne semble même pas reconnaître les investigateurs. Il saute d'un rocher à un autre avec une sorte de grâce maladroite et troublante, comme si ses bras et ses jambes avaient soudain une taille et une force inhabituelles. Il remarque à peine les investigateurs et ne fait aucun effort pour communiquer avec eux, mais défend machinalement sa construction de tous ceux qui s'en approcheraient de trop près. Il utilise la machine elle-même, ses pieds et ses poings si nécessaires, mais ne dégaine pas son pistolet – comme s'il avait oublié qu'il en portait un. Il est impossible de plonger Danforth dans l'inconscience ; dans son état, il ne ressent aucune douleur et continue à se battre jusqu'à la mort.

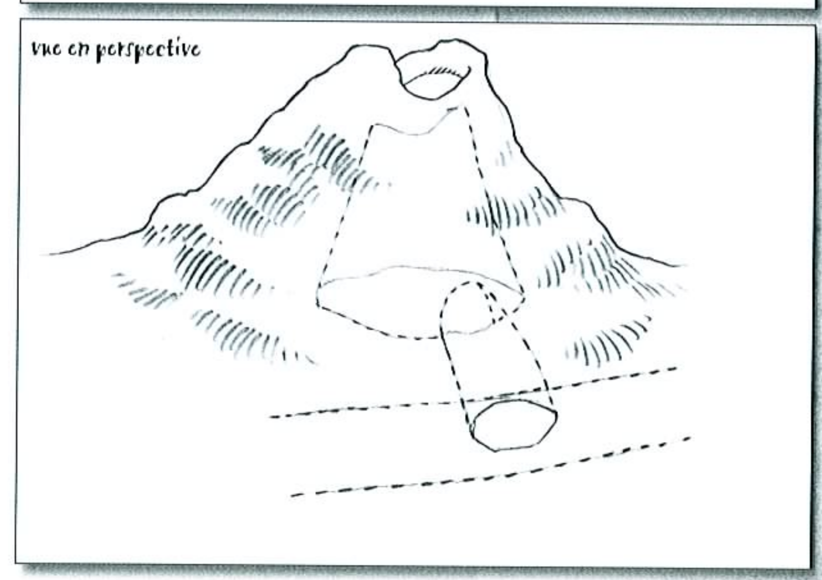
Le refuge de Danforth (site n° 31)

Danforth a aménagé sa base d'opérations dans le sous-sol d'une petite tour effondrée, non

Plan du refuge de Danforth







Le carnet de notes de Danforth

Ce carnet relié de cuir a connu des jours meilleurs ; il est désormais usé et tombe en morceaux. Seul le premier tiers du calepin est utilisé, le reste est vierge.

L'essentiel du calepin est composé de notes fragmentaires en pattes de mouche, écrites par Danforth au cours de ses recherches occultes. Un grand nombre d'ouvrages sur la sorcellerie ayant un degré variable de crédibilité et d'intérêt sont mentionnés ; le gardien peut établir une bibliographie s'il le souhaite, mais peu d'entre eux sont cités sous leur titre complet.

Les dernières pages contiennent des notes prises depuis l'atterrissage dans la Cité. Le sabotage est mentionné, mais pas la localisation des pièces de l'avion ; néanmoins, il semble qu'elles soient toujours intactes (« Le Belle est sauf. Je suis le seul à pouvoir le faire voler désormais. ») La dernière entrée de Danforth est ambiguë et intrigante : « En haut, en bas. Ils marchent quand ils peuvent voler. Pourquoi ? Dyer avait tort ; pas des temples. Autre chose. Quis Custodiet ? Ils voulaient que l'hiver arrive ? Je dois y retourner, plus tard. »

La suite ne contient qu'une demi-douzaine de croquis fragmentaires, bizarres, représentant des pics montagneux, des grottes, et une spirale complexe marquée de petits groupes de points. Le style ne ressemble plus en rien au reste du calepin.

Les notes de Danforth contiennent en outre une chose intéressante : le sortilège Cauchemars, qu'il appelle « Leur Expliquer Pourquoi » et qui est décrit ci-contre. Danforth ne semble pas totalement conscient de la véritable nature de ce sortilège ; il imagine qu'il s'agit d'un moyen de communiquer à autrui toute l'horreur de ce qu'il a vu et des angoisses qui le paralysent. Mais chaque fois qu'il l'a utilisé sur d'autres que lui, les résultats n'ont pas été ceux attendus – ce qui n'est pas étonnant : le sortilège révèle les cauchemars les plus profonds de la victime, pas ceux du lanceur.

Carnet de notes de Danforth : les divagations incohérentes d'un occultiste amateur à l'esprit dérangé qui veut sauver le monde. Ecrit dans un anglais télégraphique. Donne 04 % en Sciences occultes.

Complexité : Délicat (30 %)
Durée : Heures
Mythe : 0
SAN : 0
Sortilèges : Cauchemars
(Connaissance à -20 %)

loin de la berge sud du fleuve, à un kilomètre et demi de la Sentinelle la plus méridionale (site n° 5).

Il a soigneusement effacé toutes les traces de son passage dans les tunnels souterrains et a fait tout ce qui était en son pouvoir pour le rendre impossible à repérer. Seul son poêle à pétrole peut le trahir. Quand il cuisine et que le temps le permet, on peut apercevoir une légère fumerolle d'air chaud s'échapper au-dessus du sol. Sinon, trouver son refuge exige un test réussi de **Vigilance**, afin de repérer dans l'air les traces olfactives de l'essence pour le poêle.

Son refuge n'est accessible que par les tunnels souterrains ; il faut accéder aux étages inférieurs du bâtiment et escalader une pile compacte de gravats tombés d'un plafond. Si les investigateurs découvrent le refuge en dehors des heures du rêve, il y a 70 % de chance pour que Danforth soit présent. Il conserve toujours son pistolet à portée, prêt à l'emploi. Si Danforth entend quelqu'un s'approcher, il éteint toutes les lumières et s'agenouille, immobile et silencieux, derrière un monticule de rocs qui le cachent complètement de l'entrée. Il tire au bon moment, pas avant, puis fonce vers l'entrée avec son arme brandie pour se frayer un chemin si nécessaire. Rappelez-vous qu'il n'a que onze balles. S'il s'échappe, il disparait dans les ruines et ne revient pas ; s'il est acculé, il se bat sans pitié jusqu'à ce qu'il tombe mort ou inconscient.

Le butin

À l'intérieur de la salle, basse de plafond et encombrée, on trouve un petit traineau à traction humaine, une demi-douzaine de blocs de pemmican, un cuiseur Nansen, quelques bidons de pétrole, des vêtements, des affaires de toilette et de quoi faire la cuisine. On trouve aussi un petit sac en toile contenant du matériel de rasage, quelques crayons, un carnet de note (voir l'encadré ci-contre) et une chemise cartonnée. Les pièces manquantes de l'avion ne sont pas là ; elles ont été cachées dans le site n° 32.

La chemise cartonnée est celle que Danforth a volée à Meyer. Elle contient un exemplaire de la fin non publiée des *Aventures d'Arthur Gordon Pym* d'Edgar Allan Poe. Ce document apparaît dans l'Annexe 3 : Contexte détaillé. Il peut être photocopié et distribué aux joueurs. Il n'est pas reproduit dans ce chapitre, mais un résumé est fourni ci-contre.

Le texte prend la forme d'une liasse de feuilles volantes perforées, arborant divers tampons en allemand qui indiquent qu'il est passé entre plusieurs mains au sein de la firme DeLAG (l'entreprise allemande de dirigeables). Il s'agit d'une copie tapée à la machine (et non les épreuves originales de l'imprimeur), en anglais, des quatre derniers chapitres. Elle commence avec le dernier paragraphe du chapitre 25.

Il y a aussi une note en allemand tapée à la machine et datée du 4 septembre 1933. Elle souhaite bonne chance à « Johann » dans « notre recherche » et lui rappelle que « Poe a participé à la rédaction de ce texte : il est possible qu'il y ait glissé quelques erreurs ; j'ai confiance en votre capacité à démêler le vrai du faux. » La note est signée « Loemmler ».

Sortilège : Cauchemars

La victime de ce sortilège rencontre ses peurs les plus profondes sous la forme d'hallucinations qui provoquent le réveil et se poursuivent durant 1D10 minutes de veille. La préparation du matériel consomme 10 points de Magie par jour, et la cérémonie nécessaire occupe au minimum une heure pour chaque lancement.

Cauchemars est un sortilège rituel descendant des cérémonies de sorcellerie de l'Allemagne du Moyen-Âge. Des prélèvements de cheveux, d'ongles et d'excréments de la victime choisie doivent être mélangés à diverses herbes et charbons, puis le tout doit être enchanté et lui être administré quotidiennement pendant treize jours. La treizième nuit, la victime fait l'expérience des hallucinations. Une fois que celles-ci se sont manifestées, elles deviennent de plus en plus fortes et doublent de durée chaque jour supplémentaire où la mixture est ingérée. Si un jour et une nuit s'écoulent sans que celle-ci ait été consommée, le charme est rompu et il doit être relancé complètement.

Résumé des chapitres manquants des Aventures d'Arthur Gordon Pym

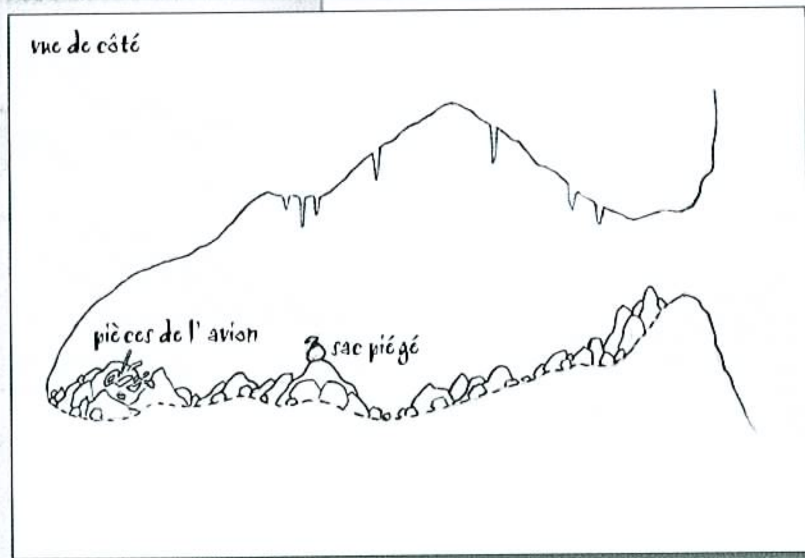
Au sein des chapitres non publiés, Pym et Peters amarrent leur bateau au pied d'une silhouette toute blanche, dont ils découvrent qu'il s'agit d'une statue colossale. Ils observent un groupe d'indigènes qui emmènent des prisonniers d'origine clairement européenne. Ensuite, le groupe entre dans une grotte d'où les autochtones s'enfuient bientôt, terrorisés par quelque chose d'horrible que Pym ne voit pas, en abandonnant leurs proies. Les deux hommes poursuivent les captifs et leurs nouveaux ravisseurs dans d'interminables tunnels, puis empruntent une sorte de train souterrain qui les entraîne dans un très long trajet. Finalement, le tunnel cesse, les déposant dans un endroit à la température très basse. Traversant la neige et le froid, suivant d'étranges traces, ils parviennent au pied d'une immense tour noire. Ils y pénètrent.

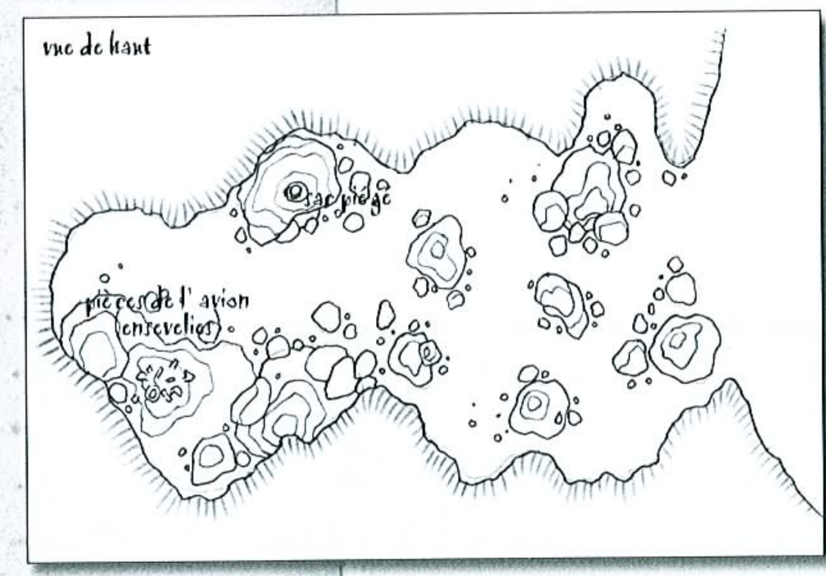
À l'intérieur de la tour ils contemplent d'autres scènes remarquables, pour finalement retrouver le groupe des Européens et des indigènes captifs, et leurs monstrueux ravisseurs. Pym et Peters aident les leurs à s'enfuir, non sans avoir le temps d'observer l'un des monstres tuer un homme, le décapiter et emporter sa tête dans un récipient.

Pym et les autres sont poursuivis par les monstres. Ils retournent au tunnel et s'enfuient grâce au système de train souterrain. Les monstres les rattrapent presque mais Pym et Peters lancent une lanterne sur le véhicule de ceux-ci. Il y a une explosion, qui permet aux fuyards de s'échapper. Enfin, ils regagnent leurs foyers avec les hommes libérés, à bord du brick *Nancy*.









Plan de la cache de Danforth

La cache de Danforth (site n° 37)

Danforth a dissimulé les pièces de moteur du *Belle* dans une caverne située sur les contreforts (site n° 32), à cinq kilomètres du fleuve. La manière la plus facile – et sans doute la seule – de trouver cette caverne est de repérer et de suivre la piste h. de Danforth (voir « Pistes intéressantes » dans ce chapitre, page 263). Celle-ci mène du sud du bâtiment en étoile contenant le cul-de-sac (site n° 37), au travers des niveaux supérieurs sur quelques centaines de mètres, avant de déboucher sur une ancienne route. La route mène directement dans les montagnes et, cinq kilomètres plus loin, jusqu'à la proue menaçante d'un immense bâtiment perché en équilibre sur la paroi, ses flancs percés d'ouvertures sombres et béantes.

La piste de Danforth suit la route sur un peu plus d'un kilomètre et demi, dans sa partie la moins enneigée, la quittant parfois à la recherche de quelque chose (sans doute une cache pour les pièces volées). Il faut réussir un test de **Pister** à -30 % pour parvenir à suivre la piste et trouver l'endroit où elle quitte finalement la route pour grimper un éboulis jusqu'à l'entrée effondrée d'une caverne à quelque cinquante mètres au sud. Si les explorateurs ratent le test et suivent la route jusqu'au bout, reportez-vous au site n° 38 dans le Guide de la Cité.

La caverne fait plus de douze mètres de long, mais moins d'un mètre cinquante de hauteur au niveau de l'entrée, qui s'est effondrée et est emplie de gravats. En arrivant devant la caverne, les investigateurs peuvent aisément remarquer les traces laissées par Danforth, qui a agrandi l'ouverture par ses allées et venues.

Les pièces de l'avion sont dans un sac de toile situé au fond de la caverne, à dix mètres de l'entrée. De gros cailloux ont été empilés de manière à ressembler à un éboulis et à dissimuler le sac ; les pierres font toutes au moins dix kilos et les déplacer dans un espace si restreint est une tâche épuisante. Un autre sac, parfaitement visible, est installé à huit mètres de l'entrée, sur un petit tas de rochers, et solidement fermé avec une ficelle.

Les investigateurs qui ignorent le sac posé devant eux et trouvent celui qui est dissimulé l'ont emporté sur Paul Danforth. Ils doivent rapporter les pièces du *Belle* au camp Lexington au plus tôt, avant que le brouillard ne se lève, afin que Dewitt et Baumann puissent réparer l'avion. Le gardien peut continuer l'aventure avec « La dernière bataille de Starkweather », plus loin.

Si les investigateurs examinent le sac placé en évidence, lisez ce qui suit.

La dernière attention de Danforth

Danforth a laissé un piège dans la caverne. Le sac laissé en évidence ne contient que des rochers. À l'intérieur du tas de roches bien équilibrées, il a placé un ressort en métal. Quand le sac ou les pierres sont déplacés, le ressort se détend ; il allume alors une mèche rapide. En trois secondes, la mèche brûle jusqu'au détonateur qui fait exploser un bâton de dynamite.

Afin de retirer le sac sans déclencher l'explosif, un personnage doit d'abord annoncer au

gardien que c'est ce qu'il tente de faire. Il faut, dans l'ordre, effectuer un test de **Trouver Objet Caché** (pour identifier le piège sans le déclencher) puis un test de **Démolition** (pour démonter le piège).

Si le piège est déclenché, les investigateurs présents dans la caverne peuvent effectuer une action entre l'allumage de la mèche et la détonation, s'ils réussissent un test d'**Agilité**. Tous ceux qui sont à plus de trois mètres de l'entrée ne peuvent sortir de la caverne.

La dynamite fait 5D6 points de dégâts, projetant des pierres et des rochers dans toute la caverne. Les dégâts diminuent de 1D6 pour chaque mètre de distance du point focal. Les vêtements polaires lourds comptent comme 2 points de protection contre ces dégâts.

De plus, l'explosion est assez forte pour que la caverne s'effondre. Les explorateurs à l'extérieur voient la colline s'affaisser, bloquant l'entrée sous des tonnes de gravats. Ceux qui sont à l'intérieur sentent le sol disparaître sous leurs pieds ; ils sont engloutis dans les ténèbres, avec les pièces de moteur.

Il est possible que les explorateurs à l'extérieur creusent dans les décombres pour retrouver les pièces de l'avion ou pour sauver leurs camarades. Il faut trois heures de dur labeur pour révéler un trou béant dans le sol de la caverne, qui s'enfonce bien au-delà de la portée des lampes.

Si des investigateurs ont été pris dans la caverne et ont pu survivre à l'explosion, reportez-vous à l'aventure « Le Zoo cauchemardesque » dans le Chapitre Dix-C.

Retour

Où les investigateurs ont un aperçu de l'avenir des Choses Très Anciennes.

Cette aventure commence quand des membres de l'expédition Starkweather-Moore découvrent les principaux chantiers des Choses Très Anciennes dans la Cité au cours des trois dernières années : la ferme (site n° 34), le repaire (site n° 35) et la serre (site n° 48).

Il est vraisemblable que ces sites aient d'abord été découverts par Meyer et Rilke, qui sont passés près de la serre en allant vers le nord, à la rencontre des investigateurs. Lorsqu'ils apprennent que les Choses Très Anciennes ont un « camp de base », les membres de l'E.S.M. sont galvanisés, et les investigateurs voudront peut-être en savoir plus.

Historique

Les Choses Très Anciennes ne sont pas restées inactives depuis leur retour du Camp de Lake. Après s'être éveillées dans un nouveau monde étrange et lugubre, elles ont consolidé le Complexe du mieux qu'elles ont pu, puis ont commencé à dresser des plans pour que leur espèce, et la Terre, survivent.

Les quatre Choses de retour à la Cité ont aménagé un foyer (35). Elles ont fait d'incessants allers et retours jusqu'à la Mer Engloutie pour récupérer des vivres et des matériaux, et ont créé une petite ferme (34) qui leur fournit de la viande, des peaux, des os et d'autres matériaux utiles.

Les Choses ont fait naître une nouvelle génération de 42 rejetons, qui vivent maintenant avec elles dans le repaire. Les rejetons ont deux ans ; une centaine d'autres poussent dans la serre (48) et écloront dans environ six mois. Les Choses travaillent la pierre dans la carrière (43), raffinent des matériaux aux fours (45) et récupèrent du matériel provenant de diverses salles de stockage scellées à travers toute la Cité.

Deux des Choses adultes restent en permanence dans la Cité pour chasser, construire et s'occuper des rejetons. Les deux autres travaillent dans la Tour du Complexe : elles élèvent et éduquent les ouvriers Shoggoths, et réparent la fragile mécanique organique qui s'y trouve. Avec un peu de chance, si elles ne sont pas dérangées, elles pourront maintenir le Piège Divin en état assez longtemps pour pouvoir le reconstruire avec des matériaux plus résistants.

Mais les Choses Très Anciennes ne vont pas s'arrêter là. Au cours des prochaines années, elles espèrent se déployer sur l'ensemble du continent, arracher le contrôle de l'Abîme aux Shoggoths rebelles, puis commencer à s'occuper du reste de la terre. Dans cette optique, elles sont en train de construire un Motif de Contrôle afin de réchauffer le climat, d'abord dans la Cité puis autour de la Tour. Elles ont déjà commencé à enseigner l'art de la guerre à leurs jeunes, et comptent organiser des chasses à l'humain vers la péninsule de Palmer et la mer de Weddell.

Elles ne savent pas qu'il existe une bonne raison pour maintenir les températures glaciales dans la Cité et la vallée du Complexe. Elles n'ont jamais eu l'occasion de se rendre compte de la pleine puissance des Animalcules du Dieu Inconnu ; elles ne savent pas que, grâce aux Graines, Il commence déjà à se libérer et se prépare à s'éveiller.

Les investigateurs vont peut-être comprendre que les Choses Très Anciennes commettent une erreur fatale : si la Cité se réchauffe, les Animalcules et les Graines en feront autant.

Tenteront-ils de prévenir les Choses, au risque d'y laisser la vie ?

À la recherche des Anciens

« Il y a des sites particulièrement intéressants ici, et ici », dit Meyer en indiquant des positions sur sa carte annotée au crayon. « Ces endroits ne font pas partie de la cité ancienne. Ce sont des bâtiments récents, de fabrication simple. Ceci est une serre, ou du moins ça y ressemble. Nous n'y sommes pas entrés. Ici, ils construisent des murs – beaucoup de murs. Je ne connais pas leurs intentions, mais ils sont affairés. »

« Ils ? Qui, ils ? » demanda Miles d'une voix tranchante.
« Et bien, les Anciens », répliqua Meyer à mi-voix. « Leurs empreintes sont partout. »
« Bon dieu ! » s'écria Miles. « Ça doit être là qu'elles ont emmené Greene ! Prenez vos armes, il faut leur faire la peau ! »

L'annonce des traces d'activité des Choses Très Anciennes galvanise le camp. Miles est impatient de partir chasser les « monstres ». Starkweather, plus calme, admet que « faire un peu de reconnaissance serait utile », mais il pense qu' « y aller l'arme au poing pourrait faire plus de mal que de bien. Ce sont des démons retors – il ne faut pas les sous-estimer. »

Moore intervient, l'air agacé :
« Écoutez-vous ! On ne sait même pas s'il est encore proche d'ici. Ces monstres peuvent très bien avoir d'autres bâtiments comme ceux-là dans toute la Cité. N'ayez pas trop d'espoir. Surtout, ne faisons rien qui puisse les alarmer ou les mettre en colère, ils pourraient bien le tuer sur-le-champ – si ce n'est pas déjà fait. »

« Nous en avons déjà parlé : la priorité est de secourir le docteur Greene et de retrouver les pièces du moteur, si c'est encore possible. Tout le reste est secondaire. S'il n'est pas là-bas, nous devrions laisser les monstres tranquilles ! »

Néanmoins, Starkweather et Moore demandent à Meyer et Rilke de conduire un groupe jusqu'au site. Les scientifiques allemands acceptent. Starkweather demande à Miles et à plusieurs investigateurs de l'accompagner.

« Halperin », dit-il. « Vous restez ici avec le professeur. Protégez le camp. »

Le groupe part aussitôt que possible. Si c'est le soir, tout le monde se repose jusqu'à ce que le brouillard se lève, puis le groupe se met en route.

La serre

La serre est à un peu moins de sept kilomètres au sud du fleuve, et à cinq des contreforts. Le voyage depuis le camp de la grande place prend trois heures et demie. Au début, tout le monde est tendu et vigilant, sursautant au moindre bruit, mais à mesure que les heures passent, Starkweather et ses compagnons se détendent et couvrent la distance à grands pas. Tandis que le groupe s'approche de la serre, l'excitation et le stress redeviennent palpables.

Meyer fait signe au groupe de s'arrêter dans l'ombre d'une saillie rocheuse.

« C'est là », dit-il en pointant un endroit du doigt.

Devant le groupe s'étend une grande bande de terrain légèrement ondulée, dégagée de gravats, d'environ 800 mètres de large. Elle n'est pas assez plane pour qu'on puisse y faire atterrir un avion, mais elle offre une vue dégagée.

C'est là que les Choses Très Anciennes ont construit des murs inclinés avec des blocs de glace, formant douze bâtiments placés côte à côte, comme s'il s'agissait d'un lotissement. Le plus à l'est semble plus achevé que les autres, avec son toit de plaques de mica et une entrée basse fermée par des peaux de phoques cousues. Les empreintes des Choses sont visibles partout.

L'intérieur de la serre est entièrement décrit dans le Guide de la Cité (site n° 48). Elle est constituée d'une unique salle remplie d'une centaine de cadavres de manchots en décomposition, et du même nombre de fleurs pâles à l'aspect désagréable – les formes infantiles des Choses Très Anciennes. Aucun adulte n'est présent.

Starkweather, Meyer et les autres personnages non-joueurs ne comprennent pas la véritable nature des fleurs étoilées, à moins qu'un investigateur ne les éclaire. Dans ce cas, Meyer leur témoigne de l'intérêt, Rilke de la fascination et Starkweather du dégoût.

« Les sales bêtes ! Mais cela ne me surprend pas ! » crache-t-il. « Allez, venez. Trouvons le docteur. Nous pourrons toujours revenir. » Sans dire un mot de plus, Starkweather mène le groupe le long d'une piste en direction du sud, la carabine prête à l'emploi.

Les investigateurs peuvent, bien entendu, exprimer librement leurs opinions.

Suivre la piste sud depuis la serre

La piste sud ne fait que 600 mètres de long et mène directement à l'entrée du repaire (site n° 35). Elle est petit à petit rejointe par d'autres empreintes de pas provenant de toutes les directions ; ce sont toujours celles de Choses Très Anciennes, mais la plupart sont celles, plus petites, des rejetons. Après avoir vu les fleurs, cette preuve que tant de petites Choses sont en vie cause la perte de 0/1 point de **SAN**.

Si le groupe examine ces pistes secondaires, avec un test réussi de **Pister**, chacun réalise que les pistes laissées par les rejetons font une boucle pour revenir vers le repaire et que les jeunes sont toujours accompagnés par un adulte. Les traces les plus récentes n'ont que quelques heures.

En s'approchant du repaire, l'emplacement de l'entrée devient évident : un puits vertical descend dans le sol depuis une haute ruine, jadis une belle tour. Le puits possède une rampe circulaire abrupte qui peut être empruntée par le groupe.

A l'intérieur du repaire

Starkweather place sa carabine en bandoulière, dégaine son revolver, et mène prudemment le groupe dans le repaire, le long de la rampe circulaire.

« Pas de problème, les gars », dit-il. « On trouve le docteur et on s'en va. »

Hélas, le docteur Greene n'est pas dans le repaire. Le groupe peut fouiller la résidence et l'atelier sans risque, à condition de rester prudent et silencieux. Starkweather est émerveillé par les cartes tracées sur les murs de la chambre du meneur des Choses.

« Et voilà ! Que quelqu'un fasse une copie de tout ça. S'ils détiennent le docteur et qu'il n'est pas ici, c'est qu'il est dans l'un de ces endroits ! »

Même si le groupe ne s'aventure pas jusque dans la pépinière, un examen attentif de la résidence et de l'atelier suffit à donner un bon aperçu du projet des Choses Très Anciennes. Un test réussi d'**Intuition** peut leur donner l'information s'ils n'y pensent pas par eux-mêmes : les Choses ont donné naissance à une nouvelle population et l'arment pour faire la guerre aux Shoggoths.

Vous trouverez plus de détails sur le repaire et ce qu'il contient dans le Guide de la Cité (35). Les rejetons et leurs « nourrices » sont dans la pépinière, trois niveaux plus bas ; ces dernières ne remarquent pas les explorateurs humains à moins qu'ils n'entrent dans cette zone ou ne fassent beaucoup de bruit.

Si le groupe entre dans la pépinière ou se fait remarquer, les Choses tentent de les chasser du repaire et les poursuivent sur la glace sur une bonne distance. Elles n'hésitent pas à tuer, mais arrêtent dès que les humains battent clairement en retraite.

Pour une fois, Starkweather ne pense qu'à partir. Il défend le groupe autant que possible avec son revolver Webbley, mais ne s'attarde pas. « Allez ! » crie-t-il. « Il n'y a rien de pire qu'une mère qui défend ses petits ! » Il ne fait pas de pause avant que le groupe soit à au moins 400 mètres du repaire – mais il ne laisse aucun coéquipier derrière, à moins d'être certain qu'il soit mort (après une chute de 80 mètres dans le puits central, par exemple).

Une fois le groupe à l'abri des Choses en colère, Starkweather réunit tout le monde. Si les pièces de moteur du *Belle* ont déjà été récupérées et rendues à Acacia, ou si le groupe n'est pas en état de continuer à explorer les environs, Starkweather ramène tout le monde au camp de base. Si ce n'est pas le cas, il n'a qu'une hâte : explorer les autres sites ayant trait aux Choses Très Anciennes.

« Nous allons faire des copies de ça, et Miles et moi les ramènerons au camp, afin que les autres y jettent un œil. Pendant ce temps, je voudrais que vous autres alliez voir ce qui se passe ici. » Il indique le site de construction (47).

Starkweather et Miles quittent le groupe pour retourner au camp de la place. Meyer et Rilke restent avec les investigateurs pour le moment, « si, bien sûr, cela ne vous dérange pas », ajoute Meyer avec un sourire.

Le site de construction (47) est à trois kilomètres de marche à l'est. C'est un chemin aisément praticable, qui longe de grands soubassements en ruine ; cette zone était jadis constituée de parcs et de voies de communication.

Le site de construction de Danforth

Cette place circulaire est clairement indiquée sur la carte des Choses Très Anciennes. Reportez-vous au site n° 47 du Guide de la Cité pour la description des lieux et leur contenu. Si Danforth a pu construire sa machine sur la place, il s'y trouve durant les heures du rêve. Dans ce cas, des empreintes de bottes mènent de cet endroit au refuge de Danforth (31). Un test de **Trouver Objet Caché** suffit à repérer la piste (voir la piste i. dans « Pistes intéressantes »).

Si Danforth n'a jamais pu venir jusqu'ici, la piste n'existe pas.

Meyer et Rilke sont partagés entre leur impatience de suivre la piste (ces bottes n'appartiennent à personne d'aucun groupe ; pourrait-il s'agir de celles de Danforth ?) et leur fascination pour les étranges sculptures posées sur le motif en spirale. Ils font bien attention à ne pas s'approcher trop près et à ne pas marcher sur le motif, à moins que d'autres ne le fassent sans déclencher de conséquences néfastes.

S'il a l'opportunité d'examiner les sculptures, Meyer hausse un sourcil intrigué :
« Est-ce que tout cela pourrait avoir été fabriqué par quelqu'un d'autre que les Choses ? » demande-t-il, montrant les nœuds de marins, de facture très humaine, qui tiennent les différents éléments ensemble.

En direction du refuge

La piste i. se dirige vers les contreforts pendant un kilomètre et demi, puis disparait dans les souterrains d'un ancien bunker (Danforth a fait de son mieux pour dissimuler ses traces à partir de là). Les investigateurs qui réussissent un test de **Vigilance** remarquent pourtant un détail auquel Danforth n'a pas pensé : l'odeur persistante d'un poêle à pétrole qui s'élève doucement d'une petite tour en ruine à quelque quarante mètres de là. La tour ne possède pas d'entrée en surface, mais un chemin existe en passant par les tunnels. Des investigateurs déterminés n'ont aucun mal à trouver cette entrée.

Danforth est actuellement dans la tour et sait que le groupe approche. Reportez-vous à la partie « Le refuge de Danforth » dans l'aventure « Un jeu dangereux » de ce chapitre, pour des détails sur le site et la réaction de l'homme face à l'arrivé du groupe.

Si le groupe n'entre pas dans la tour, Danforth patiente immobile pendant encore une demi-heure, puis se glisse à l'extérieur en silence, abandonnant ses vivres pour ne plus jamais revenir. À partir de ce moment, le saboteur et assassin solitaire est lâché dans la Cité.

Grand plan, grand danger

Le motif en spirale dessiné sur les murs de la résidence est un Motif de Contrôle, une technologie remontant à la période Mature. Les Choses ont prévu de l'utiliser, avec d'autres comme lui, pour réveiller les anciennes machineries qui rendront des zones de la Cité de nouveau habitables. Elles ne réalisent pas les risques qu'elles prennent, pour elles et pour le monde entier.

Les bâtisseurs avaient le pouvoir, il y a des millions d'années, de maintenir la Cité dans un cadre tempéré et verdoyant, bien après que le plateau se soit élevé au-dessus de la limite de pousse des arbres. Cette prouesse leur a donné des étés et des printemps humides et chauds, et aurait très bien pu se poursuivre jusqu'à nos jours.

Les Choses ont choisi de laisser mourir la Cité. Pourquoi ? La réponse, ce sont les Animalcules. Les Choses Très Anciennes de la période Décadente étaient terrifiées par l'éveil des Graines du Dieu Inconnu. Avec la détérioration du Complexe, de plus en plus de Graines s'échappaient, s'éveillaient en se nourrissant des sols fertiles, puis grandissaient et se fortifiaient. Les Choses Très Anciennes ne pouvaient plus les détruire au-delà d' une certaine taille ; elles ne pouvaient que les piéger et les empêcher de se nourrir.

Petit à petit, les Choses Très Anciennes décidèrent d'abandonner le plateau à la glace. C'était le seul moyen d'être sûr que les Animalcules resteraient inertes et glacés, incapables de nourrir leur géniteur et de le libérer.

Le reste de l'histoire est inscrit sur les murs de la Cité – mais la réticence des Choses à décrire le Dieu ou le Complexe fait que le danger n'est jamais rappelé à sa juste mesure. Les Choses qui sont revenues dans la Cité appartiennent à une époque bien antérieure à la période Décadente, et n'ont aucune idée de ce danger. Elles ne réalisent pas que des dizaines de puissantes créatures gisent sous la glace, attendant de s'abattre sur le monde si elles sont dégelées.

Si Danforth est maîtrisé ou tué, les deux scientifiques de l'E.B.F. proposent de ramener l'essentiel des possessions de Danforth à Acacia Lexington, puis retournent dans leur camp.

« Nous continuerons à chercher », insiste Meyer. « Et quand les pièces de l'avion, et votre médecin, seront retrouvés, nous pourrons peut-être aller jeter un œil à l'abîme avant de partir. » Il semble amusé par cette remarque.

La dernière bataille de Starkweather

Où le meneur de l'expédition est enlevé par les Choses Très Anciennes

Cette aventure annonce le départ de l'expédition Starkweather-Moore de la Cité. James Starkweather est enlevé par les Choses Très Anciennes, en plein jour et à la vue de tous, juste au moment où le brouillard commence à s'installer. Les investigateurs doivent le suivre hors de la Cité pour le secourir avant qu'il ne soit trop tard.

Le gardien peut faire débuter cette scène à tout moment après que les pièces du moteur du *Belle* ont été récupérées et ramenées au camp de Lexington et que Baumann et Dewitt ont eu le temps d'effectuer les réparations, à condition que les investigateurs soient réunis et en position de réagir. Le texte ci-dessous part du principe que Starkweather et Miles explorent les environs de la grande place quand le rapt survient. Le gardien peut, bien évidemment, ajuster cette scène en fonction de la situation du groupe.

« Nous ne sommes pas seuls », troisième partie

Le brouillard des rêves se lève.

Dans une allée étroite, au sud de la grande place, deux Choses Très Anciennes attendent de s'emparer de leur prochaine victime. Starkweather, qui a pris de l'avance sur son compagnon Miles, prend un passage latéral en suivant une piste et se retrouve nez à nez avec les Choses. Elles se précipitent sur l'explorateur, qui n'a le temps de ne tirer qu'un seul coup de feu, en vain, avant d'être immobilisé. L'enroulant sommairement dans une bâche qui a autrefois appartenu à l'expédition de Lake, elles prennent immédiatement leur envol et traversent la place par la voie des airs, à plusieurs dizaines de mètres d'altitude.

Miles, non loin de là, tire sur l'un des ravisseurs ; après cela, Starkweather est trop haut dans les airs pour le faire tomber sans risque. Miles court vers le camp aussi vite que possible.

Tous les explorateurs présents au camp ou dans les environs sursautent à la détonation. Presque immédiatement, ils subissent un deuxième choc en voyant leur chef emporté par de grands êtres tentaculaires et chaudement vêtus. Malgré le brouillard qui occulte le sol, le ciel est dégagé, et les Choses Très Anciennes parfaitement visibles. Les pertes de **SAN** accompagnant habituellement la vision de Choses Très Anciennes adultes s'appliquent.

Alors que Starkweather passe au-dessus de la place, il parvient à tirer un second coup de feu, clairement audible de tous au sol. Les Choses Très Anciennes ont besoin de quatre rounds pour traverser les lieux ; si des investigateurs dans un état d'esprit très agressif souhaitent tirer sur le capitaine et ses kidnappeurs, ils en ont la possibilité, mais avec des risques certains pour ce dernier.

La portée qui les sépare des ravisseurs et de leur proie durant le premier round est de 550 mètres ; à cette distance le capitaine ressemble à un simple paquet. Durant le deuxième round, la portée est de 350 mètres, et l'on se rend compte que le « paquet » est une silhouette humaine. Au troisième round, il est à 220 mètres – c'est à ce moment que Starkweather tire son second coup de feu. La portée pour le quatrième round est de 130 mètres, presque à la verticale. Chaque round, si le tireur manque son attaque initiale, le risque de toucher Starkweather par erreur est égal à 20 %, ou à la probabilité qu'a le tireur de le toucher à cette distance, si elle est plus faible.

Il n'y a aucune chance d'abattre les Choses Très Anciennes avec les armes dont les investigateurs sont susceptibles de disposer. Le gardien devra appliquer avec soin les règles sur les longues portées décrites dans le livre de base, page 90, et tenir compte des 7 points de protection des Choses.

Le professeur Moore, dès qu'il se remet du choc et de la stupéfaction, s'écrie : « C'est le capitaine ! Il est en vie ! Nous devons le secourir ! »

La nécessité de sauver Starkweather, et la possibilité de comprendre ce qui est arrivé à Greene, devrait galvaniser le groupe. Des personnages astucieux peuvent penser à grimper rapidement sur une éminence afin de voir où se dirigent les ravisseurs ; le gardien peut suggérer l'idée avec un test réussi d'**Intuition**. Ceux qui agissent ainsi peuvent clairement apercevoir les Choses voler vers l'ouest. Les investigateurs qui réussissent un test d'**Orientation** peuvent se rappeler le cap (290°), la vitesse (un peu moins de 100 km/h) et l'heure (17 h 10).

La chasse est lancée

Si les explorateurs travaillent vite, ils peuvent préparer le *Weddell* au décollage en un peu moins d'une heure. La charge doit être calculée par les investigateurs et présentée au gardien ; l'avion emporte 1 900 litres de carburant.

Les sauveteurs sont prêts en très peu de temps. Chacun reçoit l'un des réservoirs d'oxygène restant et toutes les armes et munitions disponibles.

Le professeur Moore n'est pas un combattant ; il n'accompagne pas les sauveteurs, mais accepte de rester, de garder le camp et de le protéger contre Danforth si celui-ci est toujours en liberté. Un Miles au visage d'une pâleur crayeuse arrive alors, encore sous le choc de la rencontre. Moore le déclare inapte à la poursuite des Choses, mais envoie Halperin avec les investigateurs.

« Ramenez-les au bercail », dit Moore de tout son cœur. « Et revenez tous ! »

Si tout va bien, le *Weddell* décolle avec Halperin et les investigateurs vers 18 h 20. L'aventure continue dans le Chapitre Onze.



Chronologie des Chapitres Dix-B et Dix-C

7 décembre – On apprend que le *Belle* a été saboté ; personne ne peut plus quitter la Cité. Tous les membres de l'E.S.M. se séparent en petits groupes, à la recherche de Williams/Danforth et des pièces volées (*Chasse à l'homme*). Rilke contacte les investigateurs car il a besoin d'aide (*Le piège temporel*). Rilke est infecté par la Mort lente.

8-10 décembre – Les recherches continuent dans toutes les directions. Meyer et Rilke guident les explorateurs jusqu'au repaire (*Retour*). L'expédition de Rilke dans l'Abîme débute (*Le zoo cauchemardesque, Ubbo-Sathla*). Le refuge de Danforth est trouvé ; si Danforth s'y trouve, un dernier affrontement a lieu (*Un jeu dangereux*). Premiers signes de la maladie parmi les explorateurs (*La Mort Lente*).

Une fois les pièces de moteur du *Belle* retrouvées, Starkweather est enlevé par les Choses Très Anciennes (*La dernière bataille de Starkweather*) et les investigateurs se lancent à sa poursuite à bord du *Weddell*.

Chapitre 10 C : L'Abîme

7 - 10 Décembre 1933

Où les investigateurs se retrouvent bloqués sous la Cité, le domaine des Shoggoths et de l'Engeance d'Ubbo-Sathla.

Peu après, une descente abrupte dans un long couloir bas, sans ouvertures et exceptionnellement dénué de sculptures, nous donna à penser que nous approchions enfin de l'entrée du tunnel… Puis le passage déboucha sur un prodigieux espace qui nous coupa le souffle – une demi-sphère parfaite, renversée, se prolongeant manifestement en profondeur, d'au moins cent pieds de diamètre et cinquante de haut, avec de basses portes voûtées ouvrant de tous les côtés de la circonférence sauf un, et là béait profondément une noire ouverture en arc qui rompait la symétrie de la voûte à une hauteur de près de quinze pieds. C'était l'entrée du grand abîme.

– Texte Dyer

En quelques mots...

Ce chapitre contient des aventures se déroulant dans l'Abîme, loin dans les profondeurs de la Cité des Choses Très Anciennes.

L'Abîme est aussi vieux que la Cité, mais il resta longtemps inhabité. Les délicates énergies des temples dans les montagnes ou du Piège Divin n'ont guère filtré jusqu'ici ; le brouillard vespéral et les rêves des Anciens n'existent pas aussi profondément sous la surface.

L'Abîme forme un univers complet, avec son propre écosystème et ses civilisations, complètement distincts de l'ancienne Cité des Choses loin au-dessus. Les deux mondes sont connectés en certains points, mais les voyages entre les deux sont toujours dangereux.

Les investigateurs peuvent entrer dans l'Abîme de bien des manières. Ils peuvent trouver et descendre la grande route qui s'enfonce depuis la rampe accessible (site n° 7 dans le Guide de la Cité) ou s'aventurer aux limites des falaises stygiennes (site n° 26). Ils peuvent aussi s'y retrouver par accident, au cours des aventures « Un jeu dangereux » ou « Dans les profondeurs ». Dans tous les cas, le défi est de survivre et de revenir à la surface.

Les courtes aventures présentes dans ce chapitre sont :

- **Dans les profondeurs :** Rilke explore l'Abîme à la recherche de formes de vie
- **Le zoo cauchemardesque :** le groupe doit se frayer un chemin à travers l'Abîme
- **Ubbo-Sathla :** le groupe affronte les Shoggoths et leur dieu
- **La Mort Lente :** le groupe est exposé à une terrible maladie

Ces scénarios peuvent être joués ou non, selon l'envie du gardien. Il peut éclaircir le temps ou hâter l'enlèvement de James Starkweather pour maintenir l'implication des joueurs (le reste de la chronologie de la campagne devra alors être décalé en conséquence).

Le Livre de l'Abîme

Cette partie décrit l'Abîme et ses habitants.

Géographie

L'Abîme est une région de tunnels et de cavernes profondes qui s'étendent sur plus de 160 kilomètres, entre 150 et 900 mètres de profondeur, sous la Cité des Choses Très Anciennes et jusque sous les Montagnes Hallucinées. Réchauffé par la Terre elle-même et par le passage d'anciens conduits thermiques, l'Abîme est resté hospitalier bien après que la surface ait péri sous le froid.

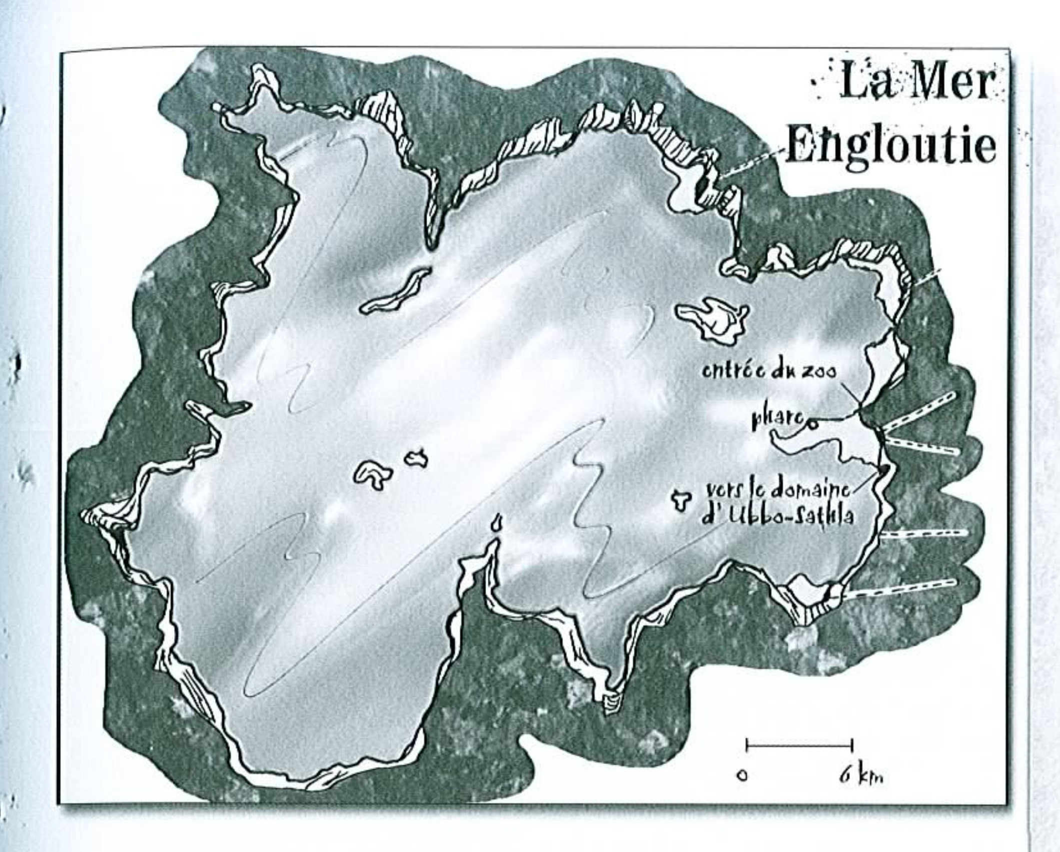
L'Abîme contient quatre régions distinctes, chacune décrites plus précisément ci-dessous : la Mer Engloutie, les cavernes intérieures, les cavernes extérieures et les grottes grises.

La Mer Engloutie

La Mer Engloutie est le cœur de l'Abîme, une ancienne étendue d'eau douce de plus de soixante kilomètres de large, constituée des anciennes eaux venues des hauts plateaux avant la glaciation. Sa surface est située à 4 500 mètres au-dessus du niveau des océans, ce qui en fait l'un des lacs les plus hauts du monde.

Malgré son nom, la Mer Engloutie n'est pas constituée d'une seule masse d'eau, mais d'une série d'immenses cavernes immergées reliées les unes aux autres, un peu comme les cellules d'une éponge géante. Les Choses Très Anciennes ont ouvert de nombreux passages entre ces cellules au cours des premiers âges, afin que l'eau et les formes de vie puissent circuler librement dans toutes les directions. Aussi, bien que la mer contienne près de 2 500 kilomètres cubes d'eau, la profondeur moyenne est de moins de trente mètres.

Dans les anciens temps, la Mer Engloutie accueillait une colonie prospère de Choses Très Anciennes. Aujourd'hui, seuls y vivent les Shoggoths et une grande variété d'animaux et de plantes très étranges.



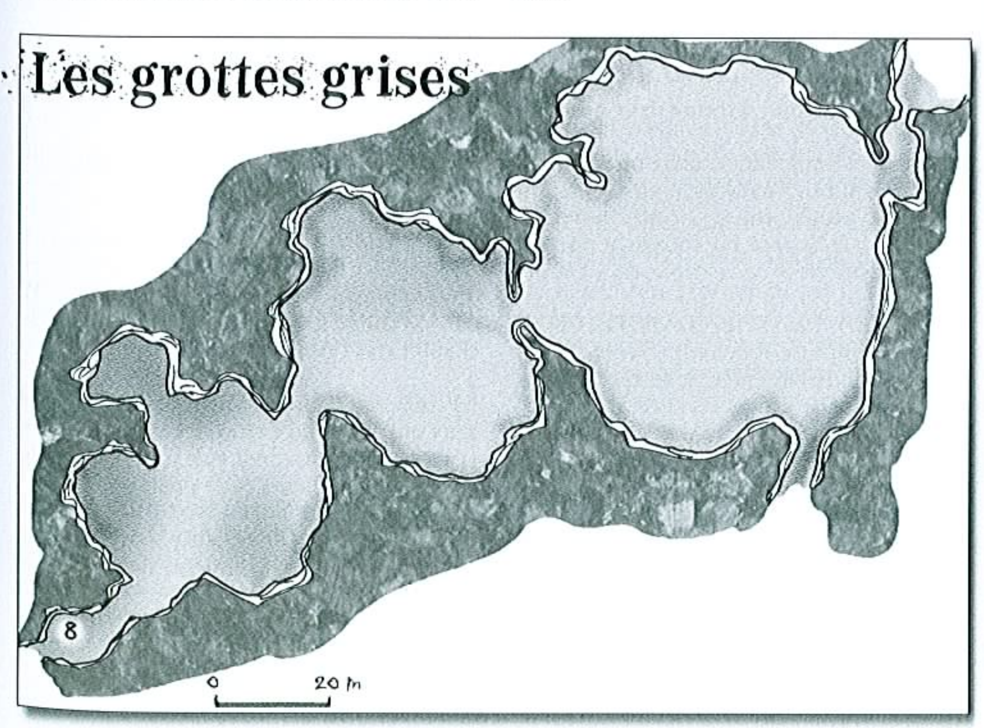
La Mer Engloutie est réchauffée par des conduits thermiques et par la chaleur naturelle de la Terre. Elle conserve une température annuelle pratiquement constante de 27°C.

Les cavernes intérieures

C'est le nom que l'on donne au vaste réseau de cavernes et de tunnels qui jouxtent la Mer Engloutie, sans être immergés. Les cavernes intérieures sont un peu plus froides que la mer, mais leur humidité et leur obscurité conviennent bien à de nombreuses espèces de champignons et d'animaux qui se nourrissent de ces derniers. La température moyenne annuelle varie entre 5 et 25°C. Ces cavernes abritent des proto-créatures et de nombreuses formes de vie diverses, certaines descendant des animaux que l'on trouvait jadis à la surface, d'autres uniques à la région. Voir la description de la zone 4 : « Mer Engloutie » dans le Chapitre Huit.

Les cavernes extérieures

Plus froides et sèches que les cavernes intérieures (entre 0 et 10°C), les cavernes extérieures s'étendent sur des kilomètres sous les Montagnes hallucinées. Si elles sont encore assez chaudes pour que l'eau y reste liquide, on y trouve peu d'humidité, aussi les formes de vie y sont-elles rares. Voir la description de la zone 3 « Profondeurs » dans le Chapitre Huit.



Les grottes grises

Cette série de grottes isolées est chaude et humide. L'air est empli d'une odeur épaisse et fétide. Une mousse luminescente pousse sur toutes les surfaces, éclairant l'ensemble d'une faible lueur grise. L'enfilade de cavernes est très longue et n'est peut-être même pas située en Antarctique, bien qu'on puisse l'atteindre par l'Abîme.

Ces grottes abritent Ubbo-Sathla et son Engeance. En fait, personne ne peut dire si l'entité est réellement le dieu décrit dans les livres occultes, mais comme lui, elle existe et grandit et se nourrit et enfante des rejetons informes perpétuellement. Ses enfants sont la source des proto-créatures informes qui ont infecté les régions abyssales.

Histoire

Au début des temps, alors que la Terre était encore une jeune planète aride, les Choses Très Anciennes y vinrent et s'installèrent. Elles façonnèrent la pierre, le métal, d'autres matériaux plus étranges, et même la vie.

Les Choses Très Anciennes avaient apporté la vie depuis l'outre-espace. Cette première forme de vie était simple, malléable, modulable à l'infini, et de fait adaptée aux nombreux besoins des Choses Très Anciennes. Toute la vie sur Terre descend de ces créations primordiales, et des innombrables mutations et rejets accidentels qui se produisirent au cours des milliards d'années qui suivirent. L'immense usine régénératrice, aujourd'hui appelée Ubbo-Sathla, fut la première source de vie sur Terre.

Le temps passa. Des continents s'élevèrent et sombrèrent ; la vie se répandit et prospéra, ainsi que les Choses Très Anciennes. La Source Éternelle était toujours là, immuable et productive, ingérant, enfantant et grossissant encore et encore. Les Choses Très Anciennes l'utilisèrent, la chérirent et la protégèrent – elle était loin d'être fragile, mais aurait pu vagabonder librement de par le monde et engloutir toutes les autres formes de vie. Aussi son antre fut-il isolé dans les tréfonds les plus anciens et les plus sûrs du foyer terrestre des Choses.

Plus tard, la Source fut utilisée une nouvelle fois pour donner naissance aux puissants Shoggoths protéiformes. Quand l'œuvre fut accomplie, la Source fut enfermée une fois de plus, dans ses propres cavernes, à l'abri.

Finalement, le monde se refroidit. Les Choses Très Anciennes se retirèrent sous la surface de leur grande cité, près de la mer qu'elles avaient créée. Ce faisant, elles décidèrent d'ouvrir, un tout petit peu, les cavernes qui abritaient la Source, afin que son éternelle fécondité leur fournisse de la nourriture. Seule une fente étroite fut pratiquée, de telle manière que les plus larges représentants de son Engeance ne puissent passer ; des Shoggoths vigilants montaient la garde nuit et jour pour s'assurer que rien de trop grand ne s'évade.

Plus tard encore, les Shoggoths se rebellèrent. Ils tuèrent leurs maîtres colonisèrent la Mer Engloutie et, ce faisant, découvrirent leur étroite parenté avec la Source Éternelle. Depuis, ils en sont venus à vénérer Ubbo-Sathla, à leur manière primitive : ils ont ouvert les barrières des grottes grises et combattent son Engeance avec une ferveur toute religieuse (voir l'Annexe 8 : Bestiaire pour une description plus détaillée des Shoggoths libres).

Écosystème

La Mer Engloutie n'est plus la masse d'eau claire et calme qu'elle était lors de sa création. Constamment chauffée et contaminée de nouvelles sources de vie, la Mer est devenue un bouillon fétide, opaque, riche de vie. Quelques milliers de Shoggoths dominent la chaîne alimentaire, se nourrissant à volonté des millions de poissons aveugles, d'oiseaux et de phoques qui nagent dans ces eaux, eux-mêmes se nourrissant de proto-créatures et d'algues aux variétés infinies (voir « Autres formes de vie de l'Abîme » dans le Bestiaire pour quelques exemples).

Les plus petites formes de vie dominantes dans les tunnels et la Mer sont des proto-créatures. Des formes de proto-vie microbiennes prospèrent aussi à l'intérieur de tous les êtres vivants. Les animaux originaires de la région sont devenus immunisés à ces envahisseurs, mais les visiteurs ont de grandes chances de tomber malades ou d'être infectés (voir « La Mort Lente », à la fin de ce chapitre).

Dans les profondeurs

Si Rilke parvient à convaincre les aventuriers d'explorer l'Abîme, en utilisant le tunnel qu'il a vu dans la Lentille du consulat, voici comment l'histoire se déroule.
Cette aventure est l'une des amorces possibles du « zoo cauchemardesque » ci-après.

Meyer et Rilke sont déjà là quand les investigateurs arrivent au lieu du rendez-vous. Chacun emporte de l'oxygène, un masque, des cordes, des filets et des armes à feu. Rilke possède aussi une collection de bocaux à échantillons attachés à sa ceinture. Meyer emporte un pistolet lance-fusées et plusieurs fusées blanches.

Rilke prend la tête du groupe et le mène à travers les gravats gelés jusqu'aux vestiges d'un bâtiment en forme d'étoile (site n° 37 dans le Guide de la Cité) qui abritait jadis le chemin vers l'Abîme.

La scène est à la fois étrange et familière, pour ceux qui ont voyagé dans le passé. Les murs épais du bâtiment n'ont guère changé avec le temps, mais les fleurs et les petits sentiers qui l'entouraient ont laissé place à une désolation glacée. L'intérieur, jadis bien éclairé et propre, est sombre, lugubre, depuis longtemps oublié. De faibles lueurs grises filtrent dans les salles supérieures depuis des fenêtres à demi closes ; la neige et la glace s'accumulent dans les coins de couloirs depuis longtemps inutilisés.

Les investigateurs qui cherchent des signes de passage récents doivent effectuer un test de **Trouver Objet Caché** afin de découvrir une piste presque effacée qui mène de la surface à une rampe en particulier. Les Choses Très Anciennes sont entrées et sorties de ce lieu une fois ou deux ces dernières semaines.

Quelques minutes passées à comparer les sculptures murales ternes et effacées sur les murs avec celles, colorées, que l'on a en mémoire, et un test réussi d'**Intuition** ou d'**Orientation**, confirme que ce passage descendant est certainement l'entrée vers l'Abîme.

C'est bien la même rampe incurvée que les Choses Très Anciennes ont empruntée.

Le chemin tourne légèrement vers la droite, s'enfonçant dans les ténèbres. Les lampes des explorateurs font naître des ombres vivantes sur les murs, accentuant les glyphes profondément gravés, désormais dépourvus de couleur, et gris noir comme les pierres environnantes.

Il faut descendre une rampe, puis une autre, jusqu'à une grande salle en sous-sol, surplombée par les arcs massifs d'un dôme ; des arcades s'ouvrent de tous côtés. Les lignes de cartouches qui ornent les murs sont émoussées et érodées par le temps. Droit devant une arche imposante mène à une large avenue souterraine plongeant dans les ténèbres. L'air est immobile et glacial, sans aucune trace de la chaleur et de l'humidité qui montaient jadis des profondeurs.

La pente vers l'Abîme est régulière et abrupte. Les murs sont profondément entaillés en bandes larges et grossières, décorées de zigzags ouvragés et de motifs abstraits, très éloignés des travaux délicats des Choses Très Anciennes. Sur les côtés, le tunnel s'ouvre ici et là sur des cavernes naturelles de tailles diverses. Aucune ne semble avoir jamais été utilisée.

La descente se poursuit ainsi sur plus d'un kilomètre et demi ; puis la pente lisse du tunnel est interrompue par une crevasse en dents de scie, de cinquante centimètres de large, qui coupe le sol et le plafond. Au-delà, le chemin continue après un dénivelé brusque de près d'un mètre. Un test réussi de **Trouver Objet Caché** ou de **Pister** révèle que les




Choses Très Anciennes ont poursuivi leur chemin par-delà la crevasse.

Rilke et Meyer sautent par-dessus et regardent autour d'eux. Meyer tire plusieurs longueurs de corde tressée de son havresac.

« Nous allons avancer avec précaution à partir d'ici, et nous encorder », dit-il.

Les membres du groupe s'attachent les uns aux autres avec la corde de Meyer. Une des extrémités est attachée au harnais de Rilke, l'autre à la ceinture de Meyer.

Au cours des quelques centaines de mètres qui suivent, l'état du tunnel se détériore. À certains endroits, le plafond s'est effondré, et le groupe doit escalader des tas de gravats. Meyer est inquiet par la sécurité, mais Rilke est confiant.

« Les monstres sont allés, et sont revenus. Nous ferons aussi. »

Enfin, les empreintes des Choses très Anciennes quittent le tunnel, suivant l'un des passages latéraux jusqu'à une caverne naturelle, où elles semblent s'être affairées. L'un des murs et une partie du sol ont purement et simplement disparu, comme s'ils s'étaient volatilisés, en ne laissant aucun indice permettant de comprendre comment. L'étroit passage qui en résulte s'enfonce dans les ténèbres. Tout est silencieux et immobile, mais une faible odeur persiste, une odeur de vieille rouille.

« Qu'est-ce que c'est ? » souffle Meyer, passant l'une de ses mains gantées le long de la pierre lisse de l'ouverture.

Comme en écho à ses paroles, les murs de la salle émettent un craquement sonore. Un autre craquement assourdi répond dans la direction du tunnel principal ; les explorateurs ressentent une secousse à travers les semelles de leurs chaussures. Puis, dans un grognement sépulcral, le plafond du tunnel s'effondre. Des tonnes de roches s'abattent et envoient des fragments de pierre et une vague de poussière rouler dans la caverne latérale, condamnant le chemin vers la surface.

Ensevelis !

Le plafond du tunnel principal s'effondre sur une douzaine de mètres. Les investigateurs qui étaient encore dans le tunnel principal sont vraisemblablement condamnés : ceux à moins d'un mètre du passage latéral peuvent tenter un unique test d'**Athlétisme** pour esquiver, mais tous les autres subissent 3D6-3 points de dégâts, dus aux gravats, et doivent réussir un test de **Chance (50 %)** pour ne pas se retrouver complètement ensevelis.

Les investigateurs qui étaient dans le passage latéral, mais pas dans la caverne, subissent 1D6-1 points de dégâts à cause des projections. Les lourds vêtements polaires comptent comme 1 ou 2 points de protection contre ces dégâts.

Les investigateurs qui étaient dans la caverne sont indemnes.

Tout est fini en quelques secondes. Le chemin de retour est bouché par des tonnes de roches empilées. La caverne latérale fait peut-être huit mètres de long sur cinq de large ; elle contient assez d'air pour tenir trois heures. Il n'y a pas de sortie, à moins de dégager le tunnel effondré ou d'emprunter le passage creusé par les Choses Très Anciennes.

Les explorateurs peuvent panser leurs blessures, trier le matériel restant et envisager leurs options (garder les batteries est sans doute une bonne idée) – il apparaît rapidement qu'il n'y a qu'une seule route à suivre : l'étroit tunnel vers les profondeurs.

Si les investigateurs sont bloqués dans la caverne et survivent à l'effondrement, poursuivez avec l'aventure « Le zoo cauchemardesque ».

Le zoo cauchemardesque

Où le groupe d'explorateurs est piégé sous terre. En cherchant un chemin pour revenir à la surface, ils découvrent les formes de vie étranges et hétéroclites de l'Abîme.

Cette aventure commence quand le groupe d'investigateurs se retrouve coincé sous terre, soit à la suite d'un effondrement (« Dans les profondeurs »), soit à cause du piège de Danforth (« Un jeu dangereux »). Seule l'une de ces entrées doit être proposée aux joueurs ; si le gardien piège les investigateurs dans l'une des deux, il doit ignorer l'autre.

Le groupe se retrouve – ainsi que tout ce qu'il transporte, comme les pièces manquantes de l'avion par exemple – loin sous le sol, dans une grande caverne elliptique de huit mètres de long et quelque cinq de large. L'une des extrémités de la caverne est bloquée par un éboulis ; les autres parois sont lisses et parsemés de petits cristaux.

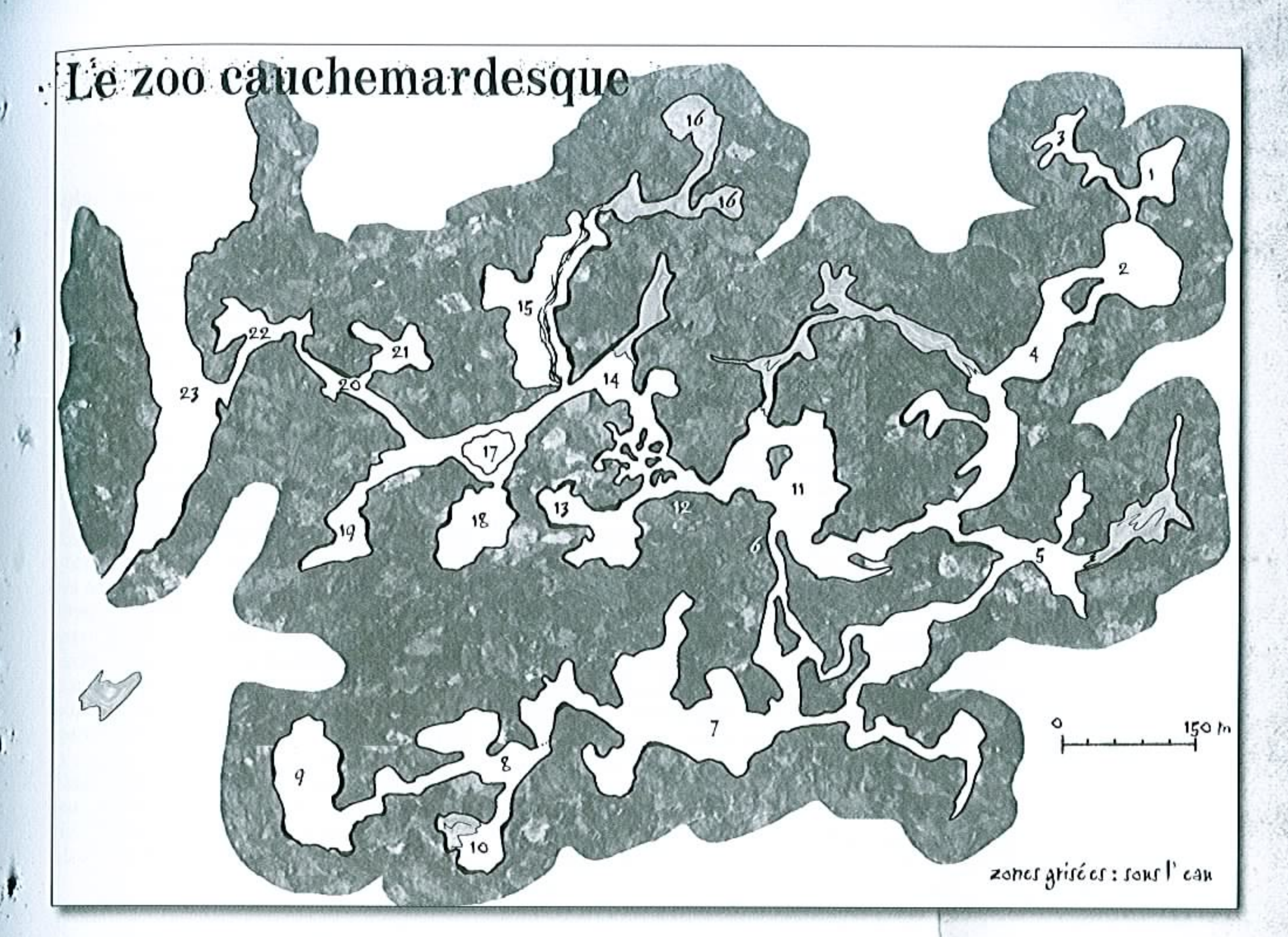
Les Choses Très Anciennes se sont récemment affairées ici. Elles ont laissé leurs empreintes un peu partout dans la cavité et ont, d'une manière incompréhensible, creusé ou fondu un profond passage en pente au travers de la roche. Un mur et une partie du sol ont simplement disparu ; ce qui reste de la pierre est lisse, comme érodée par de l'eau. Des traces dans la roche indiquent que les Choses Très Anciennes ont suivi le passage, en s'enfonçant dans les ténèbres.

Une longue descente

Le passage des Choses Très Anciennes fait environ un mètre cinquante de large pour un mètre quatre-vingt de haut – étroit pour les bâtisseurs de la Cité, mais assez spacieux pour un être humain. Il suit un angle descendant d'environ 30 degrés. La pierre est parfaitement lisse, sans débris ni saillies, comme polie par le passage de l'eau. L'air porte une odeur de poussière et de métal corrodé.

Garder son équilibre en descendant le tunnel est difficile ; en fait, il serait presque plus facile de se laisser glisser.

Le zoo cauchemardesque



Le passage descend sur 80 mètres, puis débouche dans une dépression ronde, encombrée de gravats, apparemment creusée de la même manière que le tunnel. L'air est ici plus chaud, plus respirable, et chargé d'une odeur de vieille moisissure.

La piste des Choses Très Anciennes continue plus bas. Elle est plus facile à suivre désormais ; elle passe d'une caverne à une autre, le long de vastes formations cristallines et de forêts de stalagmites. L'air est de plus en plus chaud, et l'odeur de moisissure plus forte. Des traces de vie apparaissent : lichens et pâles champignons informes, qui dégagent une odeur âcre quand on les écrase.

Finalement, après plus d'un kilomètre et demi, la piste s'arrête dans une longue salle étroite qui s'enfonce abruptement. L'odeur fongique y est puissante, et la surface de la roche est luisante de moisissure et d'une sorte de mousse pâle. À l'extrémité inférieure de la salle, une excroissance rocheuse surplombe une grande caverne dégagée, trois mètres plus bas.

C'est de là, hors de vue des investigateurs, que s'élèvent les cris rauques et incongrus de manchots.

Bienvenue au zoo

« Vous n'avez pas encore compris ? Tout ceci n'est pas naturel… c'est un zoo ! Ces pauvres créatures sont toutes exposées dans un satané zoo ! »
« Vous êtes sûr ? Ce n'est peut-être qu'un… garde-manger. »

Les explorateurs sont arrivés dans les cavernes intérieures de l'Abîme. La caverne sous eux est vide, mais un examen rapide révèle que cela n'a pas toujours été le cas. Directement sous les investigateurs, les empreintes triangulaires des Choses Très Anciennes se mêlent à celles de plusieurs manchots, et leur puanteur rance surnage au-dessus de l'omniprésente odeur de champignons.

Les Choses Très Anciennes ne sont pas allées au-delà de ce point ; elles ont enlevé leurs victimes et sont reparties par le même chemin. Les explorateurs humains n'ont plus cette possibilité. Ils doivent continuer à avancer afin de trouver un chemin vers la surface. Heureusement, ce chemin existe – il en existe même plusieurs. Si des membres du groupe ont visité le passé dans l'aventure « Piège temporel », dans le Chapitre Dix-B, certains points de repère les aideront à s'orienter. Un test réussi d'**Intuition** permet d'en donner l'idée aux joueurs.

Mais être familier avec les lieux ne sera pas suffisant. L'Abîme a beaucoup changé depuis le Pléistocène, et désormais, les Shoggoths y règnent en maîtres.

Le groupe doit voyager à travers de nombreuses cavernes qui appartiennent à un Shoggoth en particulier. Celui-ci y conserve une variété d'êtres vivants, pour se nourrir, mais aussi pour des raisons que seul un autre Shoggoth pourrait comprendre. Afin de sortir de la zone, les investigateurs devront réussir à passer outre le propriétaire lui-même : le Shoggoth collectionneur garde l'entrée de son domaine afin



Manchot Albinos



Poisson aveugle

d'empêcher ses spécimens de s'évader. Il ne quitte jamais son poste à moins que quelque chose d'inhabituel ne survienne (des explosions et des coups de feu, par exemple).

***Note au gardien :** la plupart des grosses créatures du zoo ont toujours vécu en captivité et elles connaissent les règles. Toute créature qui s'éloigne de son habitat sera probablement mangée par le Shoggoth. Les habitants du lieu le savent et ne vagabondent pas.*

S'orienter dans les cavernes

Cette section de cavernes est essentiellement calcaire, creusée par les eaux pendant des millions d'années. Sauf mention contraire, les murs de pierre sont secs, et possèdent une couleur crémeuse qui tend parfois vers le brun ou un pâle gris verdâtre. Des dépôts cristallins parsèment ici et là le haut des parois ; parfois les cristaux sont assez gros, et ressemblent à des griffes, des fleurs ou des anémones de mer qui s'ouvriraient sous les mers.

Les plafonds sont irréguliers, avec des hauteurs variables, et sont festonnés de stalactites qui peuvent descendre jusqu'à près d'un mètre cinquante du sol.

En dessous de cette hauteur, les pierres sont toutes polies et lisses, les sols égalisés, montrant de faibles ondulations là où devaient se trouver des stalagmites ou d'autres reliefs du terrain. Un test réussi de **Sciences de la terre : Géologie** permet de comprendre pourquoi : les sols et les murs bas ont été polis au cours des âges par le passage incessant des Shoggoths.
***Note au gardien :** sauf mention contraire, les cavernes sont plongées dans les ténèbres. Une épaisse mousse très humide pousse sur certaines parois et exhale cette odeur de moisissure ; la mousse n'est pas luminescente et n'atténue d'aucune façon les ténèbres.*

Salle n° 1 : l'entrée des cavernes

C'est le point d'entrée des investigateurs dans le zoo, une grande caverne naturelle de forme vaguement triangulaire. Le sol est inégal, humide de moisissure provenant de champignons écrasés d'un bleu blafard. Ici et là, on trouve ce qui est visiblement du guano, bien qu'aucun animal ne soit présent. Les cris des manchots proviennent de la seule sortie, un large passage érodé, de deux mètres quarante de large sur un mètre et demi de haut.

Salle n° 2 : le nid des manchots

C'est dans cette longue caverne ovale que se trouvent les manchots que les investigateurs ont entendus et sentis. Une vingtaine d'oiseaux sont réunis par groupes de deux ou trois. Le sol est recouvert d'une épaisse couche de guano mêlée d'os de poissons brisés ; l'odeur est suffocante.

Les manchots eux-mêmes peuvent surprendre. Ce sont d'immenses oiseaux, entièrement blancs, certains aussi grands que des hommes ; leur tête blanche et sans yeux exprime une sorte de gravité saugrenue (voir la description des manchots albinos dans le Bestiaire).

Quand les investigateurs entrent dans la caverne, les manchots se tournent vers eux, agitant leurs courtes ailes et braillant furieusement. Ils n'ont pas peur des humains et semblent quelque peu agressifs.

Un test réussi de **Trouver Objet Caché** révèle que quatre ou cinq des oiseaux portent des œufs entre leurs pattes. Ce sont eux qui crient le plus fort ; leurs compagnons sont plus agressifs, se dandinant vers les humains et agitant leurs ailes. Un test réussi de **Sciences de la vie : biologie** ou **histoire naturelle** suggère que ces oiseaux défendent simplement leurs petits, et que le plus sûr est d'éviter les oiseaux transportant les œufs.

Si les investigateurs évitent les œufs et ceux qui les portent, ils peuvent passer dans la salle avec un minimum de problèmes. S'ils ignorent les avertissements, les manchots attaquent par groupe de deux ou trois, en essayant de les faire fuir. Le bec des manchots albinos est leur seule arme naturelle. Mais s'il ne peut causer que peu de dégâts à travers les épaisses fourrures des explorateurs, il produit un bruit assourdissant, à même de faire craindre aux humains qu'il n'attire l'attention de quelque chose de plus effrayant – mais rien ne se passe.

La sortie de la salle est presque entièrement bloquée par un bloc de pierre massif ressemblant à la proue d'un navire. Le passage fait moins d'un mètre de large de chaque côté de la pierre.

Salle n° 3 : le mur fossile

Cette caverne en cul-de-sac ne possède qu'un seul élément remarquable : le grand mur à l'opposé de l'entrée est occupé par un énorme crâne fossile qui sort de la pierre à hauteur de hanche. Un test réussi de **Sciences de la vie : histoire naturelle** ou **paléontologie** indique que ce monstre aux mâchoires épaisses était un herbivore, mais l'impressionnant crâne fait près d'un mètre vingt de long.

Cette cavité ne possède pas d'autre sortie. Le groupe doit faire demi-tour.

Salle n° 4 : le passage des crocs

Ce large couloir de pierre compte d'innombrables longues stalactites qui tombent du plafond, à plus de cinq mètres de haut, pour s'arrêter juste au-dessus de la tête des explorateurs. Cela donne l'impression d'entrer dans une grande gueule pleine de longs crocs effilés. Le sol est lisse, couvert de guano et d'empreintes de manchots superposées. L'élément le plus déstabilisant ici se trouve dans la zone la plus large de la salle. Un empilement d'une cinquantaine de petits poissons, aux gueules anormalement larges et pleines de dents pointues, repose sur le sol comme une offrande. Derrière les poissons, le chemin se divise en deux : à droite, il descend en pente douce dans une étendue d'eau sombre et immobile, et à gauche, il monte légèrement.

Note au gardien : *les poissons sont des poissons vipères, pêchés dans la mer abyssale par le Shoggoth qui s'occupe du « zoo » et qu'il a placé là pour nourrir ses manchots. Si les investigateurs*



en prennent conscience, cela peut les perturber assez pour perdre 0/1 points de ***SAN****, si le gardien le désire. Reportez-vous au Bestiaire pour de plus amples informations sur les poissons vipères.*

Salle n° 5 : l'enclos à phoques

Cette longue caverne très basse contient une douzaine de phoques aveugles. Ces animaux gris et luisant ressemblent à des phoques de Weddell, mais leurs têtes sont plus grosses, munies de hauts sourcils, et dépourvues d'yeux. Leur occasionnelle toux rauque s'entend à plusieurs salles de distance.

Encore une fois, le sol à l'entrée de la caverne est lisse, sans marque, et occupée par une pile de poissons. Les phoques se sont manifestement déjà servis ; il ne reste que quelques poissons à demi dévorés de ce qui était, visiblement, un tas conséquent.

Des bruits d'éclaboussures et des aboiements au-delà de l'enclos indiquent la présence d'eau et d'autres phoques. Au contraire des manchots, les phoques aveugles sont plutôt territoriaux et attaquent immédiatement tout intrus.

Note au gardien : *reportez-vous au Bestiaire pour obtenir plus d'informations sur les phoques aveugles. Gardez à l'esprit que les coups de feu et autres bruits inhabituels attirent le Gardien du zoo, qui arrive en une dizaine de rounds.*

Salle n° 6 : la galerie des toiles

Ce passage, qui serpente entre deux énormes masses de roche, est barré par d'épaisses toiles collantes, comme si un million d'araignées étaient devenues folles. Ces toiles n'ont ni structure ni logique apparente, mais elles obstruent complètement le passage, à partir d'un peu plus d'un mètre au-dessus du sol jusqu'au plafond, six à huit mètres plus haut, et sur plus de trente mètres de long.

S'ils veulent passer sans toucher aux toiles, les explorateurs doivent s'accroupir ou ramper. Néanmoins, en éclairant l'espace sous les toiles, ils se rendent compte que le chemin n'est pas libre. Un grand nombre de fines cordelettes pendent des toiles, comme des cheveux qui flotteraient au vent ; ici et là, le long du passage, se trouvent les carcasses immobiles de quelques petits animaux. À la lumière, ce ne sont que des masses brillantes et qui semblent bouger, car ils sont recouverts d'une masse grouillante de tisseurs qui cachent totalement ce qu'il y a dessous. Les investigateurs ayant une aversion pour les insectes perdent 1 point de **SAN**.

Il peut être important de signaler qu'on ne voit d'os nulle part.

Note au gardien : *ce ne sont pas de véritables araignées mais des créatures similaires, propres à l'Abîme, appelées « tisseurs ». Les toiles ne sont pas destinées à piéger les proies, mais à coller à leur fourrure. Sur chaque fil se tient un tisseur, prêt à le remonter jusqu'à la proie et à lui injecter un poison paralysant afin de se repaître de sa chair et de son sang. Reportez-vous au Bestiaire pour plus d'informations sur les tisseurs.*

Salle n° 7 : la galerie à la lumière grise

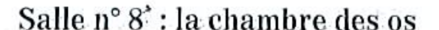
Cette large salle irrégulière est couverte d'une épaisse couche de moisissures qui produisent une pâle lumière grise. Les champignons et la lumière sont familiers à ceux qui ont vu le passage vers le domaine d'Ubbo-Sathla au Pléistocène (la salle n° 8 dans l'aventure « Piège temporel » au sein du Chapitre Dix-B). C'est la même sorte de champignon qui couvrait toutes les surfaces de ce lieu abominable.

Le Shoggoth a laissé une piste immanquable, qui serpente le long de toute la caverne, jusqu'à son extrémité. C'est la seule surface qui n'est pas couverte par la moisissure lumineuse.

Rien d'autre ne vit ou ne bouge dans la galerie.

Rilke, s'il est présent, est presque en larmes quand il voit les champignons. « Ah ! » s'exclame-t-il. « La lumière grise ! » Il insiste pour recueillir un gros échantillon de moisissure dans l'un de ses bocaux.

Note au gardien : *des investigateurs astucieux peuvent penser à emporter une large quantité de champignons comme source de lumière, afin d'économiser les batteries de leurs lampes ou leurs réserves de pétrole. Les champignons restent lumineux tant qu'ils sont humides ; ils sont extrêmement sensibles à la lumière du soleil et meurent après seulement quelques minutes d'exposition.*
La lumière de la moisissure est assez faible, et éclaire à seulement quelques dizaines de centimètres. Elle n'est pas assez forte pour qu'on puisse lire avec.



Salle n° 8 : la chambre des os

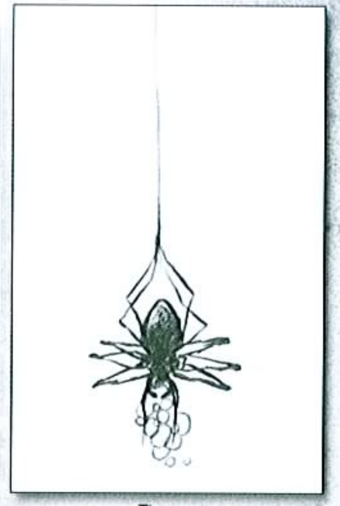
Cette salle aussi est éclairée par la moisissure grise. Le sol s'affaisse brutalement en une paroi à pic de plus de deux mètres. Elle surplombe un sol irrégulier, à peine visible à cause des os qui le recouvrent. Il y a là des centaines de squelettes, tous parfaitement nettoyés. Un test de **Sciences de la vie : paléontologie** ou **biologie** est nécessaire pour s'en assurer, mais la plupart ressemblent à des os de manchots.

Rien ne vit ou ne bouge dans la salle. Néanmoins, si quelqu'un tombe ou saute dedans, heurtant les os et faisant du bruit, le pensionnaire de la salle n° 9 arrive aussitôt dans l'espoir d'un repas (voir ci-après).

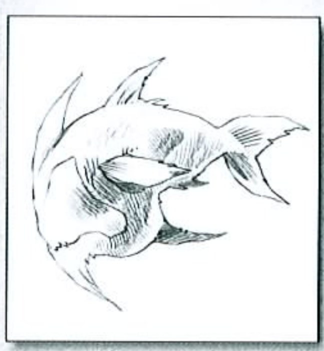
Salle n° 9 : le repaire du Scorpion-fouet

Cette salle ovale ne peut être atteinte qu'en descendant la petite falaise de la salle n° 8. C'est là que vit le Scorpion-fouet, un petit spécimen d'Engeance d'Ubbo-Sathla ramené des grottes grises par le Gardien du zoo.

Le Scorpion-fouet a un corps gras, lisse et cylindrique, d'un mètre de long. Il possède une douzaine de pattes qui émergent en paires le long de ses flancs. Là où devrait se trou-



Tisseur



Phoque aveugle

Scorpion-fouet

Engeance mineure d'Ubbo-Sathla

CON	16	Endurance	80 %
DEX	17	Agilité	85 %
FOR	8	Puissance	40 %
TAI	7	Corpulence	35 %
INT	0	Intuition	00 %
POU	9	Volonté	45 %

Valeurs dérivées
Impact 0
Points de vie 12

Attaques
• Empaler 75 %
dégâts 1D6
• Puis, Avaler 99 %
dégâts 1D6 par round quand Empalé

Spécial
Immunisé contre les impacts, les projectiles et les armes coupantes. Le feu, les sortilèges et les armes enchantées le blessent normalement.

Perte de SAN : 1/1D8

Voir « Proto-vie » dans le Bestiaire pour plus d'informations sur l'Engeance d'Ubbo-Sathla.

Avaleur

Engeance mineure d'Ubbo-Sathla

CON	12	Endurance	60 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	18	Puissance	90 %
TAI	9	Corpulence	45 %
INT	0	Intuition	00 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées
Impact : 0
Points de vie : 10

Attaques
Crachat 75 %, dégâts d'un acide de **VIR** 6, puis Digestion, dégâts 1D6 par round

Spécial
Immunisé contre les impacts, les projectiles et les armes coupantes. Le feu, les sortilèges et les armes enchantées le blessent normalement.

Perte de SAN : 1/1D8

Voir « Proto-vie » dans le Bestiaire pour plus d'informations sur l'Engeance d'Ubbo-Sathla.

ver sa tête saillent une paire de fines antennes douées de préhension, qui fouettent l'air constamment et palpent le sol devant lui. Un amas de petits tentacules occupe l'endroit où devrait se trouver sa bouche ; au centre de la grappe, un petit trou contient un appendice effilé qui perce la chair de ses victimes ; une fois celle-ci empalée, la tête tout entière s'ouvre pour engloutir la victime, lentement, en l'entourant comme le boyau d'une saucisse, permettant ainsi à la créature de se nourrir de ses fluides internes.

Le Scorpion-fouet se déplace par de brusques bonds en avant. Il est à la fois aveugle et sourd, mais il est très sensible aux vibrations de toutes sortes, y compris les bruits.

Si Rilke est présent, il tombe en extase devant la proto-créature. Il la reconnaît tout de suite, ou pense la reconnaître et s'exclame fréquemment « Ah oui – les Enfants de la Source Éternelle ! » Dès lors, le plus grand désir de Rilke est de prendre des échantillons de la proto-créature et, si possible, de trouver la source, Ubbo-Sathla lui-même.

Salle n° 10 : le repaire de l'Avaleur

Le côté droit de la salle s'enfonce en pente douce dans une profonde cuvette, couverte de moisissures lumineuses. Des stalactites pendent du plafond, certaines atteignant presque le sol. Le fond de la cuvette est rempli d'un liquide épais comme de la crème, sombre et opaque, qui clapote et tournoie ; c'est là que vit l'Avaleur, un petit rejeton d'Ubbo-Sathla ramené des grottes grises par le Gardien du zoo.

L'Avaleur n'est guère plus qu'un énorme estomac contractile entouré de ses propres fluides. Quand quelque chose approche, il avale ses sucs digestifs et les recrache sur l'intrus. Les sucs sont de puissants acides ; quand ils atteignent leur cible, cette dernière meurt et glisse dans le bassin où elle est aisément digérée. Voir le Bestiaire pour obtenir plus d'informations sur l'Engeance d'Ubbo-Sathla.

Salle n° 11 : la grande jonction

Cette grande caverne à la forme irrégulière possède un plafond absolument renversant, couvert de longs cristaux qui pendent et reflètent la lumière en cascades d'arcs-en-ciel. La salle fait près de trente mètres de diamètre, et on y trouve des arches, des voûtes et de massives stalactites qui percent entre les cristaux. Mais ce qui frappe l'œil, c'est le pilier central : un monolithe de pierre noire et brillante, de huit mètres de large, qui occupe l'espace du sol au plafond. Le monolithe serait déjà impressionnant de par sa seule stature naturelle, mais toute sa surface noire est de plus profondément incisée d'arcs, de spirales et de zigzags qui se chevauchent et s'entrelacent.

Il ne semble pas y avoir de ligne directrice à cette œuvre, mais son exubérance et sa créativité enfiévrée ne peuvent être niées.

Salle n° 12 : la salle des piliers

Ici, l'ancienne rivière qui a jadis creusé ces cavernes s'est engouffrée au travers d'une zone de pierre dure, qui s'est en conséquence transformée en une région d'étroits passages pris entre des dizaines de piliers de roche noire. Les chemins serpentent et se croisent ; chaque parcelle de mur est soigneusement et profondément marquée de bandes, de spirales et de motifs géométriques simples.

Salle n° 13 : la galerie des champignons

Le sol de cette salle irrégulière s'étage en terrasses régulières de trente centimètres de hauteur qui s'élèvent jusqu'aux murs. Chaque parcelle de mur est soigneusement et profondément marquée de bandes, de spirales et de motifs géométriques simples. Les terrasses sont couvertes de gerbes de champignons charnus et humides, dont les couleurs vont du rose pâle au rouge sang le plus saisissant. Des masses éparses de gelée jaune pâle coulent sur et entre les champignons, se déplaçant visiblement d'une gerbe à une autre.

Ces moisissures jaunes sont des « tapis d'algues » (voir le Bestiaire pour la description de ces créatures).

Note au gardien : *les tapis d'algues ne poussent pas dans l'Abîme, mais seulement près du lac englouti, à plusieurs centaines de kilomètres de là. La manière dont le Gardien du zoo a pu se les procurer est un mystère.*

Salle n° 14 : le bassin des phasmes

Cette salle triangulaire possède des murs si lisses et réguliers qu'ils doivent être artificiels. Chaque parcelle de mur est soigneusement et profondément marquée de bandes, de spirales et de motifs géométriques simples.

À une extrémité, une étendue d'eau sombre disparaît à travers un étroit passage dans la roche. L'eau est épaissie par une sorte d'algue, et chaude au toucher. La surface de l'eau grouille de phasmes (voir le Bestiaire pour plus de détails sur ces créatures).

Salle n° 15 : la salle des limaces

Cette longue salle voûtée possède des murs soigneusement polis, couverts de motifs géométriques profondément gravés. Le sol est divisé en deux niveaux : une large terrasse supérieure de cinq mètres de large court le long de l'un des murs, tandis que le reste de la salle, un mètre plus bas, est couvert d'une sorte de terreau humide et noir. Des champignons éburnéens poussent drus sur ce terreau, mais on peine à les distinguer – une épaisse masse mouvante de grosses limaces bossues grouille et suinte sur toute sa surface.

Les personnages ayant une aversion pour les limaces peuvent, à la discrétion du gardien, perdre 0/1 point de **SAN** (voir le Bestiaire pour la description des limaces bossues).

Salle n° 16 : le bassin des méduses

Au-delà de la salle des limaces, le sol plonge brutalement dans un bassin aux eaux sombres. Aussi loin que porte le regard, les murs et les plafonds sont toujours autant décorés. Si les explorateurs orientent leurs lampes vers les profondeurs des eaux, ils sont récompensés par la vision de centaines de fragiles méduses, toutes différentes les unes des autres, aux teintes pastel, dans toute l'étendue du spectre. Les méduses ne semblent pas remarquer la lumière et nagent tranquillement dans les hauts-fonds. Ici et là, une limace de mer, noire et grasse, nage vers la lumière et disparaît aussi vite.

Salle n° 17 : la masse de proto-créatures

Cette salle triangulaire au plafond très bas possède des murs polis couverts de motifs géométriques profondément gravés. Au centre de la pièce se trouve un puits de douze mètres de large et d'au moins trois de profondeur, aux parois lisses mais non décorées. Du puits s'élève une horrible puanteur animale qui saisit à la gorge, et un bruissement strident.

Éclairer l'intérieur du puits permet de distinguer l'origine de l'odeur et du bruit.

Le fond du puits est couvert, sur une épaisseur de plusieurs centimètres, d'une masse grouillante de choses vivantes. Elles font toutes entre dix et trente centimètres de long. Elles sont toutes différentes.

Bien que les créatures qui la constituent soient plus petites, cette masse grouillante de vie est identique à la masse de proto-créatures aperçue par l'hôte du Pléistocène dans le Chapitre Dix-B. Voir et entendre cet horrible spectacle coûte 0/1 point de **SAN**.

Quelques secondes après avoir été éclairée, la masse s'élève soudainement vers la source de la lumière – les créatures s'empilent les unes sur les autres après avoir senti l'odeur de nouvelles proies et la chaleur de la lampe. La masse s'élève de presque soixante centimètres avant de retomber et de répéter le mouvement en direction de toute source de lumière.

Rilke est aux anges. C'est pour cela qu'il est venu. S'il n'en a pas déjà récupéré, il risque sa vie sans hésiter pour attraper une ou plusieurs des proto-créatures dans le puits et les glisser dans ses bocaux, par tous les moyens possibles.

Salle n° 18 : la tête

Au contraire de la plupart des cavernes du zoo, les murs, le sol et le plafond sont ici complètement vierges, polis jusqu'à refléter la lumière. La seule exception est une masse de granite trapue qui émerge du sol au centre de la salle. La roche a été grossièrement taillée dans une forme étonnamment familière : c'est la tête d'une Chose Très Ancienne, au double de sa taille normale.

Salle n° 19 : le Tsalali

L'entrée vers cette caverne en L est très étroite, à peine soixante centimètres de large. Ses murs polis sont couverts de motifs géométriques profondément gravés. Une légère odeur acide flotte dans l'air.

Blotti au plus profond de la caverne, au pied d'un mur particulièrement décoré, le groupe trouve le corps de ce qui est indiscutablement un homme.

Celui-ci est recroquevillé sur le côté, face au mur. Il est visiblement mort depuis des années ; Sa chair s'est décomposée et seuls perdurent ses os jaunissant. Il lui manque la plupart de ses dents ; celles qui restent sont usées, et d'une étrange couleur gris noir. Les quelques cheveux qui subsistent sont blancs et emmêlés. Il ne porte aucun vêtement.

Salle n° 20 : le mandala

Les murs et le plafond de ce passage rectiligne sont polis artificiellement, et des zigzags entremêlés, des courbes et des entrelacs y sont gravés. De cette salle jusqu'au cellier (salle n° 21) et à l'entrée (salle n° 23), le sol est aussi décoré ainsi.

À l'endroit où se rejoignent les trois passages, les gravures au sol se fondent les unes dans les autres dans un entrelacs complexe, comme un mandala ou un motif solaire. La figure centrale du motif ne ressemble aucunement à celles des murs et des plafonds.

Note au gardien : *ce mandala est en fait un glyphe des Choses Très Anciennes représentant le Dieu Inconnu. Les investigateurs pourront revoir ce symbole au Chapitre Onze, dans la Tour du Complexe.*

À partir de là et jusqu'à l'entrée, l'odeur de poisson pourri du Gardien du zoo est de plus en plus forte.

Salle n° 21 : le cellier

Cette salle bizarrement agencée contient plusieurs tonnes de poissons et de fruits de mer récemment pêchés. Les murs et le sol sculptés sont humides ; certains des poissons sont encore vivants et s'agitent sans beaucoup d'énergie.

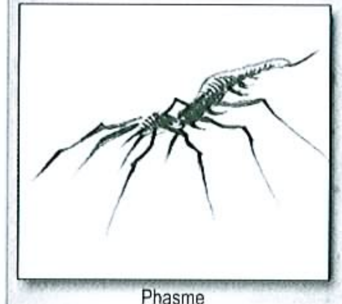
Ils ne sont pas les seuls êtres vivants. Le sol de la salle est couvert de vers à collerette, de parasites et d'autres habitants habituels de l'Abîme, tous tentant de quitter la pile de poissons pour trouver de nouveaux hôtes ou un nouveau refuge.

Le gardien doit secrètement effectuer un test de **Chance (50 %)** pour chaque investigateur. Un échec signifie qu'au moins un parasite s'est agrippé à lui. Un test réussi de **Vigilance** permet de s'en rendre compte, sinon le parasite commence à pondre et à se nourrir.

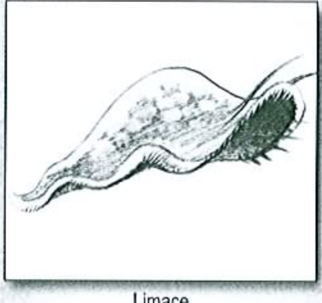
Notez que la plupart des parasites abyssaux sont porteurs de maladies. Voir la partie « La Mort Lente » à la fin de ce chapitre et l'encadré « maladies et infections du lac englouti » au Chapitre Huit pour plus d'informations.



Méduse



Phasme



Limace

La masse de proto-créatures

La masse est constituée de milliers de proto-créatures. Reportez-vous au Bestiaire pour obtenir plus d'informations sur ces petits monstres. Dans cette scène, on peut les considérer comme un organisme unique motivé uniquement par la faim.

Caractéristiques

CON	10	Endurance	50 %
DEX	01	Agilité	05 %
FOR	01	Puissance	05 %
TAI	30	Corpulence	99 %

Valeurs dérivées

Mouvement 1
Points de Vie 20

Compétences

Saisie 80 %

Attaques

Diverses 80 % (seulement après saisie), dégâts 1D4-2 plus 1 point de **SAN** par round pour être ainsi englouti. Le gardien peut s'amuser à décrire les manières, variées et exotiques, par lesquelles la victime est dévorée.

Spécial

Les armes possédant une aire d'effet sont les seules qui peuvent occasionner des dégâts.



Une vie de prisonnier

Les humains capturés par le Gardien du zoo connaîtront une vie misérable. Le Shoggoth fait ce qu'il peut pour s'occuper des animaux qu'il collectionne ; y compris leur fournir des quantités journalières de poisson cru et de champignons, et inonder régulièrement leur salle pour évacuer les déchets. Les captifs n'ont pas le droit de quitter leur caverne ; le Shoggoth vérifie l'état de ses prisonniers toutes les quelques heures pendant les premières semaines, jusqu'à ce qu'ils aient compris.

Le Gardien ne leur permet pas de faire du feu ou de décorer les salles, ou de changer les motifs déjà gravés sur les murs et le sol. Toutes les traces qu'ils laissent sont violemment effacées et le Shoggoth punit les responsables de la seule manière qu'il connaît : il les bat à mort et les dévore.

Cependant, le dernier prisonnier a un peu plus de latitude ; il est peut-être le dernier de son espèce, et le Gardien du zoo ne veut pas qu'il meure.

Le Gardien du zoo

Shoggoth adulte

Ce grand Shoggoth a créé le zoo cauchemardesque et n'autorise aucun de ses pensionnaires – y compris les investigateurs – à s'en aller.

CON	48	Endurance	99 %
DEX	4	Agilité	20 %
FOR	72	Puissance	99 %
TAI	98	Corpulence	99 %
INT	8	Intuition	40 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 8D6
Mouvement	10
Points de Vie	73

Attaques

- Écrasement 70 %
  dégâts 8D6
- Saisie 50 %
  dégâts 1D6 + immobilisation de la victime

Voir la description des Shoggoths dans le Bestiaire pour ses autres caractéristiques.

Salle n° 22 : le Gardien du zoo

Ici, le passage devient plus large. Ses murs lisses sont couverts de profondes gravures géométriques. L'air est chaud et humide, et il y flotte l'odeur de la mer et du poisson pourri. D'étranges détonations humides, comme le son d'un gigantesque bol de riz soufflé et de lait, se répercutent sur les parois de la salle.

D'un côté s'enfonce une profonde alcôve de près de douze mètres de large. C'est là que se tient un énorme Shoggoth adulte : le Gardien du zoo. Le son que l'on entend est celui de sa respiration. Il surveille le passage de sa dizaine d'yeux luminescents et dépourvus de paupière, s'assurant que personne ne rentre dans son territoire – ou n'en sorte.

S'il veut s'échapper, le groupe doit trouver un moyen d'attirer le Gardien hors de sa guérite. L'un des moyens les plus efficaces est de produire un son particulièrement inhabituel, comme une explosion ou une série de coups de feu, au plus profond du zoo, puis de se cacher tandis que le Shoggoth quitte son poste pour voir ce qui se passe. Le membre du groupe qui tire le coup de feu est sans doute celui qui prend le plus de risques, bien que les autres investigateurs doivent s'assurer de ne pas se faire repérer (par exemple en se cachant à l'intérieur de la pile de poissons morts de la salle n° 21).

Si le Gardien du zoo aperçoit les humains, il ne tente pas de les tuer, à moins qu'ils ne lui fassent des dégâts conséquents (plus de 20 points de vie). Il essaie en fait d'en capturer autant que possible (en utilisant son attaque de Saisie) et de les ajouter à sa collection, en les installant dans la salle n° 19 à la place du Tsalali mort.

Tous les humains capturés ainsi peuvent garder leurs vêtements, mais ils sont dépouillés de tous leurs sacs, ceintures, bourses… Les carabines, les bouteilles d'oxygène et tous les objets semblables sont saisis, mais pas les pistolets portés à l'intérieur des parkas ou contre le corps.

Deux fois par jour, le Gardien quitte son poste pendant une quinzaine de minutes, afin d'aller capturer des poissons et récolter de la nourriture pour ses locataires. Durant ce laps de temps, il est possible de fuir le zoo, bien que les rives de la Mer Engloutie soient assez dangereuses et que les humains doivent se déplacer rapidement pour éviter une capture ou une mort immédiate. Pour ce faire, le groupe doit éteindre toutes ses sources de lumière et se déplacer en silence ; les lumières artificielles sont inconnues dans l'Abîme, et donc particulièrement remarquées.

La première opportunité a lieu deux heures après que le groupe a aperçu le Gardien pour la première fois.

Salle n° 23 : vers la Mer Engloutie

En passant le dernier tournant, l'équipe se retrouve soudainement aveugle, plongée dans les ténèbres d'un espace immense. Les investigateurs ont atteint les rives de la Mer Engloutie – et n'ont que quelques minutes pour se cacher avant que le Gardien du zoo ne revienne.

La sortie du zoo est située au pied d'une falaise gigantesque qui s'élève dans le noir. L'air est lourd, humide, et charrie d'étranges odeurs. Le groupe se tient sur le rebord d'une saillie plate de pierre grise qui disparaît quelques mètres plus loin ; tout le reste n'est que vide immense et ténèbres profondes les oppressant de toute part.

Sur la rive

Ce n'est pas l'Abîme que les personnages ont contemplé dans leurs visions du Pléistocène. Nulle cité aux lumières féeriques ne luit sous les eaux claires, nulle lanterne n'illumine les murs des cavernes comme des étoiles. La mer devant eux est une soupe épaisse et turgide grouillante de formes de vie étranges, l'air est lourd de pourriture, de moisissure et de vieille poussière, et l'obscurité est totale.

Les seules lumières sont de faibles points luminescents qui se déplacent au loin, ici et là, le long des murs de la fantastique caverne. Un test d'**Intuition** réussi fait penser aux investigateurs que ces constellations brillantes sont peut-être les corps de Shoggoths qui vaquent à leurs terrifiantes occupations.

Les ténèbres ne sont pas silencieuses. Les investigateurs entendent, de tous côtés, les pépiements et les sanglots lointains des grands manchots, et les aboiements rauques des phoques aveugles. Des corps percent la surface des eaux et retombent avec fracas. Parfois, des sons plus étranges encore résonnent en échos déconcertants le long des murs – les sifflements de tuyaux d'orgue atones, de puissantes flûtes faussées, d'une locomotive agonisante… les voix des Shoggoths.

À gauche, la falaise forme un promontoire et tourne hors de vue ; à droite, le rivage s'écarte en une grande plaine dégagée. Les investigateurs peuvent remarquer, avec étonnement, que la saillie sur laquelle ils se tiennent, ainsi que la paroi de la falaise, jusqu'à une hauteur de sept mètres, sont décorés de la même manière que l'intérieur du zoo.

Et c'est ainsi dans tout ce royaume sans soleil : partout où ils ont pu aller, les Shoggoths ont marqué la surface de leur monde.

Où aller ?

Les mouvements sont trompeurs dans une telle obscurité. À moins que les explorateurs restent toujours en contact avec la paroi, ils n'ont aucun moyen de savoir où ils sont et la distance qu'ils ont parcourue. Même les Shoggoths, la seule chose que les investigateurs peuvent voir, sont difficiles à repérer, et peuvent être plus près qu'il n'y paraît.

Bien sûr, les Shoggoths ont des yeux et des oreilles. Les investigateurs ont intérêt à se montrer discret et à ne pas allumer de lumière.

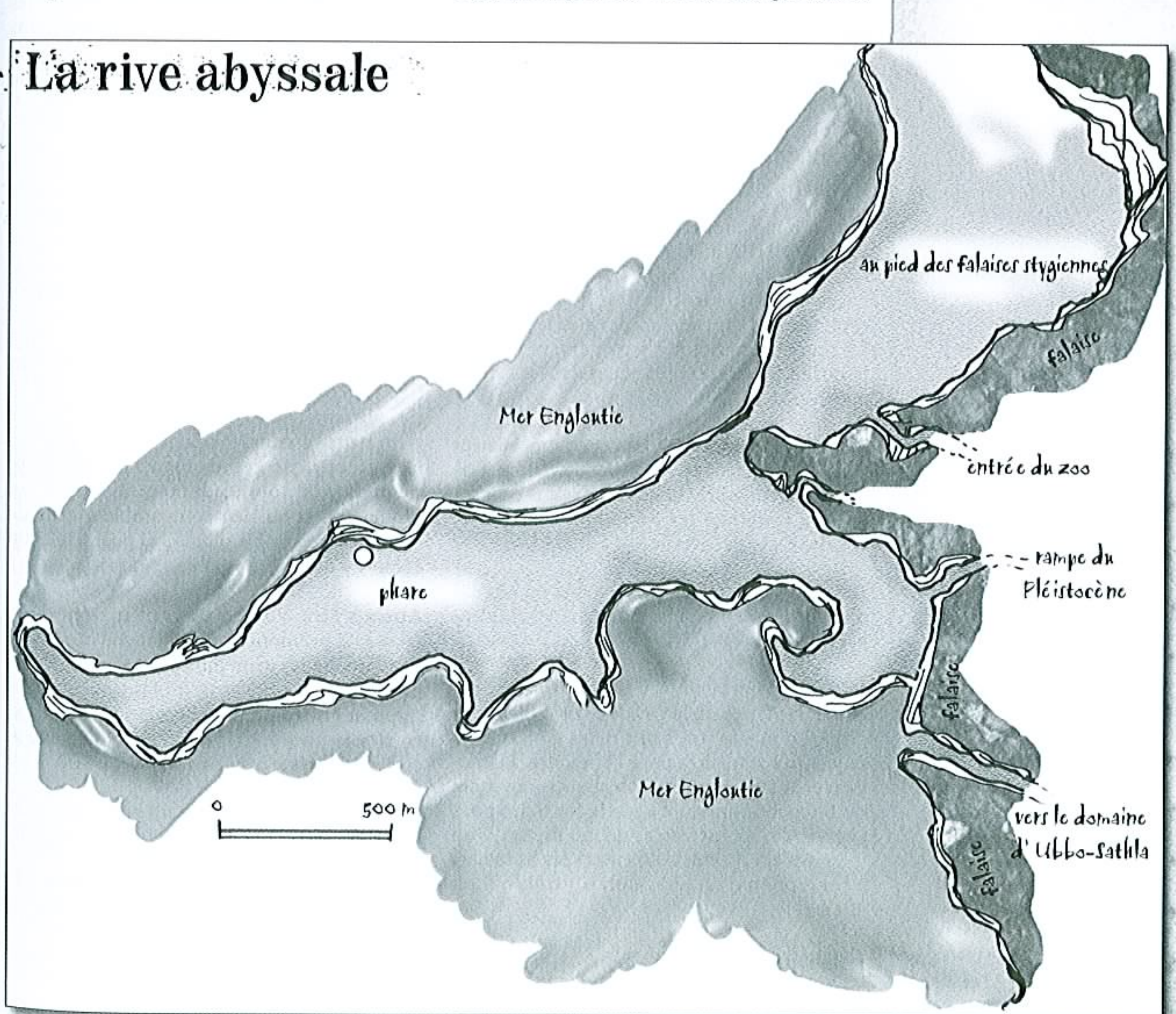
Le gardien doit donner l'impression aux joueurs que le temps leur est compté. Ils ne savent pas quand le Gardien du zoo sera de retour, ni si leur présence sera ou non détectée par les autres maîtres du lieu. Tout ce qu'ils savent, c'est qu'ils ne peuvent pas rester là.

Leurs choix : suivre la falaise des doigts, à gauche ou à droite, ou s'enfoncer tout droit en direction de la mer elle-même. Heureusement, il subsiste au moins un point de repère du Pléistocène pour les aider.

À droite

À main droite des investigateurs, la falaise est solide, mais c'est la seule certitude sur laquelle s'appuyer. Après 300 mètres, celui qui ouvre la

La rive abyssale





marche peut effectuer un test de **Vigilance**. En cas de succès, il remarque un faible halo lumineux sur le sol, à une courte distance devant lui, entend le bouillonnement d'une respiration, et relève une petite pointe dans l'odeur persistante de poisson mort : un Shoggoth se tient là, tapi dans l'une des cavernes de la falaise.

Si le groupe choisit de continuer dans cette direction, il doit quitter la falaise et contourner le Shoggoth dans le noir. Tous les personnages doivent réussir un test de **Discrétion** sous peine d'être remarqués par le Veilleur. Le monstre n'attaque pas mais, mû par la curiosité, s'avance rapidement dans un sifflement strident.

Si les investigateurs ne font aucun mouvement hostile, le Shoggoth se contente d'avancer et de frapper le membre du groupe le plus proche, afin de disperser les humains. Il retourne ensuite dans sa caverne.

Bien entendu, si le groupe attaque ou répond d'une manière ou d'une autre, la bataille s'engage.

La rampe vers la surface la plus proche est à cinq kilomètres de la caverne du Veilleur. Le groupe doit survivre à une demi-douzaine de rencontres similaires pour l'atteindre. Le gardien peut utiliser les caractéristiques moyennes du Shoggoth présenté dans le Bestiaire pour générer ces monstres ; ils ne montrent qu'un intérêt plein de curiosité envers les humains, à l'exception d'un Shoggoth sur trois qui est affamé.

Cependant, bien avant que le groupe n'atteigne la rampe, des personnages attentifs peuvent remarquer quelque chose de très intéressant. Sur un test réussi de **Vigilance**, les investigateurs voient derrière eux une tour trapue, une sorte de phare qui jette une froide lueur sur les eaux. Reportez-vous à la partie « Une lumière lointaine », ci-après.

Tout droit

Le groupe qui choisit de s'éloigner de la falaise pour courir droit à l'eau ne manque pas de courage ; il fait fi des seuls repères sur lesquels il pouvait compter pour s'aventurer à l'aveugle dans l'inconnu.

Les rives de la mer sont à 500 mètres de l'entrée du zoo. Il n'y a pas de plage, juste une rive glissante, incrustée de champignons, que vient battre continuellement une eau épaisse. Des groupes de grands manchots blancs se tiennent non loin, caquetant à l'occasion. L'odeur n'est en rien comparable à celle de l'océan, et ressemble plutôt à la puanteur d'un égout ou aux effluves d'une brasserie.

Après s'être éloigné de cent mètres de la falaise, le promontoire à la gauche des investigateurs ne les gêne plus pour distinguer les lueurs d'une tour ressemblant à un phare trapu, à environ deux kilomètres. Reportez-vous à la partie « Une lumière lointaine », ci-dessous.

À gauche

Le groupe qui longe le flanc gauche de la falaise est bien dissimulé. La falaise, gravée de profondes rainures palpables, s'incurve doucement. Le groupe n'est ni repéré, ni intercepté, à moins qu'il n'allume ses lampes ou ne fasse vraiment beaucoup de bruit. Tant

que les investigateurs sont prudents, ils progressent jusqu'au promontoire, 500 mètres plus loin.

Au-delà du promontoire, la falaise recule de nouveau. De gigantesques cavernes s'ouvrent à sa surface et une immense étendue de roches gravées d'entrelacs s'enfonce dans la mer comme un gigantesque doigt de pierre. Le plafond s'affaisse en de colossales arches et flèches inversées, dont certaines descendent jusqu'au sol.

À mi-chemin le long du doigt de pierre (à un peu moins d'un kilomètre et demi), se dresse une tour ressemblant à un phare trapu qui brille doucement.

Une lumière lointaine

Le phare est la seule chose visible dans cet océan de ténèbres. C'est aussi un mystère : voilà un bâtiment remontant aux âges des Choses Très Anciennes, que les Shoggoths n'ont jamais détruit ou défiguré. Pour ces seules raisons, les explorateurs peuvent vouloir s'en approcher. Mais il y a plus : les investigateurs qui ont pris part à l'aventure du « Piège temporel » au Pléistocène reconnaissent cette ancienne structure. C'est elle que contempla l'hôte en arrivant sur le rivage de la Mer Engloutie, il y a plus d'un million d'années.

Note au gardien : *si aucun des investigateurs n'a voyagé dans le passé, Meyer ou Rilke, s'ils sont présents, peuvent servir de guide.*

Le groupe peut reprendre espoir en reconnaissant la tour : les investigateurs savent où ils sont – ou plus exactement, où ils étaient. Un test réussi d'**Orientation** ou d'**Intuition** leur permet de retrouver le chemin de mémoire. La rampe que l'hôte et sa bête de somme ont empruntée pour venir ici doit certainement se trouver dans cette caverne, là-bas ; les Shoggoths sont sortis de la mer à cet endroit ; et l'hôte s'échappa vers la surface par – où ?

Malheureusement, les explorateurs ne sont pas encore en sécurité. Le phare illumine l'endroit où l'hominidé est jadis venu sur la côte – mais cette même lumière éclaire les masses rampantes d'une demi-douzaine de Shoggoths qui vaquent à leurs occupations, entre les humains et leur destination.

La route vers la sortie, si proche, devient soudainement très, très lointaine.

Destinations

Le groupe tente-t-il d'atteindre le phare, ou la rampe par laquelle était jadis arrivé leur hôte ? Comment les humains peuvent-ils rejoindre l'un ou l'autre sans se faire remarquer ?

C'est aux investigateurs qu'il revient, finalement, de décider de la route à prendre.

C'est un moment clé de cette aventure. Les explorateurs ne peuvent se frayer un chemin à coups de revolver ; un seul Shoggoth peut écraser un groupe d'humains bien armés et ici, les Shoggoths sont partout. La seule option reste la discrétion.

Si Rilke est avec le groupe, il devient lui aussi un obstacle de dernière minute ; dès que le groupe atteint finalement le tunnel vers la sortie, Rilke veut absolument faire une dernière chose. Voir l'aventure « Ubbo-Sathla », plus loin dans ce chapitre pour plus de détails.

Atteindre la caverne : le plan de Rilke

Rilke, s'il est présent, a une idée précise de la manière d'atteindre la caverne. Si personne d'autre ne propose rien, il explique son plan. « Il y a une chose nous pouvons faire », murmure-t-il excité. « C'est possible. Les monstres ont montré la manière ! Regardez – la falaise ! Elle est gravée. Nous utilisons les entailles comme des marches et nous allons jusqu'à la caverne de la sortie, très au-dessus d'eux, là ils ne peuvent pas nous atteindre ! »

Le plan possède quelques mérites, car les gravures montent à plus de huit mètres sur la falaise et semblent assez profondes pour fournir des prises assurées aux mains et aux pieds. Des investigateurs prudents peuvent se montrer beaucoup moins enthousiastes à l'idée de parcourir plus de 800 mètres sur un mur, et émettre l'idée que ce sont les Shoggoths qui ont fait ces marques.

Si ce plan est adopté, chaque investigateur doit effectuer trois tests d'**Athlétisme : escalade** successifs pour accomplir le voyage. Chaque fois qu'un test est raté, le personnage doit tester sa **Puissance**, à 0 pour le premier échec, -10 % pour le second et -20 % pour le troisième. Si le test de **Puissance** est aussi un échec, le personnage chute de six mètres sur le sol en dessous, se blesse et attire l'attention sur le groupe.

L'ambition de Rilke

(uniquement si Rilke est avec le groupe)

Le groupe s'accroupit dans les ténèbres, à l'écoute des Shoggoths à l'extérieur de la caverne.
« Allons-y », dit l'un d'entre eux. « Il y a un long chemin jusqu'à la surface. »
Rilke se détend soudainement et attrape l'épaule de celui qui vient de parler. « Non ! » murmure-t-il rapidement. « Pas encore ! Il y a quelque chose que nous devons trouver. »
Tout le monde le regarde comme s'il était devenu fou.
« Vous ne comprenez pas », insiste Rilke. « Les Anciens – c'était des maîtres de la vie. Les Shoggoths sont des constructions – comme tous les autres ! Même les petits Wechselbälge... les changeformes ! » Il tapote ses bocaux remplis de spécimens. « Ce ne sont pas des vrais animaux comme nous... Ils sont différents... plus vieux. » Il fixe les membres du groupe, comme pour les convaincre.
« Près ici – vous avez vu ! – il y a les cavernes. L'endroit de la source de la vie. Je dois voir. Essayez de comprendre. Je dois aller, pour le profit à la science tout entière, et à nous. »
« Vous ne comprenez pas ? Nous sommes là, à seulement petits mètres de la Source – et sans doute, nous ne reviendrons jamais. Nous devons essayer ! Il faut ! »
Rilke presse le groupe de faire ce dernier détour. Il dit se rappeler du chemin. Avec des tests réussis d'**Orientation** ou d'**Intuition**, tous les membres du groupe qui ont visité les abords des grottes grises dans le passé s'en rappellent aussi.

Le Veilleur dans la nuit

Shoggoth mineur

Ce Shoggoth de taille modeste est tapi sur les berges de la Mer Engloutie.

CON	39	Endurance	99 %
DEX	5	Agilité	25 %
FOR	50	Puissance	99 %
TAI	64	Corpulence	99 %
INT	5	Intuition	25 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 6D6
Mouvement	10
Points de Vie	52

Attaques

- Écrasement 70 %
  dégâts 6D6

Voir la description des Shoggoths dans le Bestiaire pour ses autres caractéristiques.

Shoggoth badaud typique

CON	42	Endurance	99 %
DEX	6	Agilité	30 %
FOR	63	Puissance	99 %
TAI	84	Corpulence	99 %
INT	4	Intuition	20 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 8D6
Mouvement	10
Points de Vie	63

Attaques
- Écrasement 70 %
  dégâts 8D6

Voir la description des Shoggoths dans le Bestiaire pour ses autres caractéristiques.

Par ailleurs, chaque personnage doit réussir un unique test de **Discrétion** pour rester dissimulé. Si le test est raté, quelques Shoggoths se montrent curieux de ces humains qui traînent sur la falaise en face. L'un d'eux s'approche du groupe avec un petit cri impudent et suit sa progression, attendant patiemment que l'un d'eux tombe.

Si le groupe atteint la rampe vers la surface, le suiveur perd apparemment tout intérêt et s'en va. Un test réussi de **Trouver Objet Caché** révèle que nul Shoggoth ne s'approche de la caverne.

Si le groupe continue vers la surface, allez à la partie « Escalader la rampe du Pléistocène ». Si le groupe accompagne Rilke dans sa quête, reportez-vous à l'aventure « Ubbo-Sathla ».

Atteindre la caverne : le plan de Meyer

Meyer, s'il est présent, peut avoir une contre-proposition.

« Peut-être serait-il préférable de copier l'Odyssée. Ulysse se cacha au milieu d'un troupeau de moutons pour échapper aux cyclopes ; ne pourrait-on pas faire de même avec les manchots ? »

Ce plan mérite un instant de réflexion ; bien qu'aucun des investigateurs ne sache s'il est possible de guider un troupeau de ces oiseaux géants, ils sont au moins sûrs que les Shoggoths sont habitués à leur présence.

Si le groupe tente d'exécuter ce plan, il doit approcher d'une tribu de manchots, s'y mêler, puis les guider.

On peut trouver des petits groupes de ces grands oiseaux blancs partout le long de la côte. Ils n'ont pas peur des humains, bien qu'ils aient tendance à s'écarter s'ils s'approchent trop près. Des investigateurs particulièrement patients peuvent s'introduire dans un troupeau sans alarmer les oiseaux ; par contre, les diriger est une tout autre histoire. Pousser ou bousculer un manchot entraîne un « Honk » bruyant ou un sifflement, et l'oiseau charge son agresseur en agitant ses ailes tandis que le reste de la tribu s'éparpille.

Les morsures de manchot ne font pas de dégâts, mais sont très douloureuses. Le groupe doit trouver un autre moyen.

Atteindre la caverne : un troisième choix

Une autre alternative, plus risquée encore, consiste simplement à marcher jusqu'à la caverne, en restant bien à l'écart des Shoggoths et en évitant de croiser le chemin de l'un d'entre eux.

Si le groupe choisit cette option, chaque investigateur doit effectuer un test de **Discrétion**. Tout échec indique qu'un Shoggoth a aperçu l'individu et qu'il arrive rapidement pour voir de quoi il retourne.

Le gardien doit lancer 1D100 :
- sur 33 ou moins, le Shoggoth a faim ; il attaque l'humain le plus proche et tente de l'engloutir d'un coup ;
- de 34 à 90, le Shoggoth mugit puis frappe l'humain le plus proche (pour 2D6 dégâts), s'attendant simplement à ce que le groupe s'éparpille, puis s'éloigne ;
- sur 91 ou plus, le Shoggoth est plongé dans une rage terrible à cause de la nature même des humains ; il hurle une espèce de chœur fou, puis fonce vers le groupe comme un train à pleine vitesse, attaquant violemment les explorateurs jusqu'à ce qu'ils soient tous morts.

Si le groupe attaque un Shoggoth, ou utilise des explosifs ou des armes bruyantes, tous les Shoggoths des environs viennent voir ce qui se passe ; le groupe est très certainement condamné.

Que le groupe soit repéré ou non, le gardien doit rappeler aux joueurs qu'ils avancent au milieu de géants aussi puissants que violents. L'incident décrit dans « Défi entre Shoggoths » arrive fréquemment, et devrait se produire au moins une fois durant leur discret voyage.

Si le groupe parvient à la caverne avec l'intention de se diriger vers la surface, le gardien peut présenter la rencontre « l'ambition de Rilke ».

Au phare

Il n'y a pas de moyen simple pour rester dissimulé si le groupe souhaite explorer le phare.

Défi entre Shoggoths

Cette scène est assez typique et peut arriver dès que deux Shoggoths se croisent. Les investigateurs à moins de vingt mètres de l'un ou l'autre des combattants doivent effectuer un test de **Chance** (50 %) pour éviter d'être heurté et blessé par l'un des lambeaux de Shoggoth projetés durant l'affrontement.

Deux de ces horribles bêtes se croisent, chacune à priori indifférente à la présence de l'autre. Soudainement, l'une d'elle fait un brusque écart ; dans un plongeon saisissant, elle se lance sur son congénère, en poussant un cri assourdissant par ses centaines de gorges mal accordées, ses organes éructant et ses bouches distordues. L'autre répond aussitôt.

En un clin d'œil, les deux masses aussi grandes que des bus s'écharpent avec une sauvagerie insensée. Des morceaux de chair noire et fumante de la taille d'un chien volent à des dizaines de mètres alentours. Les deux combattants s'en rendent à peine compte. Les mâchoires mordent et déchirent leur chair mouvante et hurlante, en arrachant morceaux et lambeaux, avalés aussitôt. Des griffes et des aiguilles rudimentaires ouvrent des plaies affreuses, les yeux et d'autres organes méconnaissables sont écrasés sur le sol.

Puis tout est fini, aussi vite que tout a commencé. Les deux béhémoths se séparent et reprennent leur route, ignorant le carnage luisant qu'ils laissent derrière eux.

Les investigateurs doivent parcourir un kilomètre et demi à découvert, dans les mêmes conditions que la partie « Atteindre la caverne : un troisième choix », plus haut.

Les mêmes règles et conséquences s'appliquent. Si le groupe atteint le phare, voici ce qu'il découvre :

- le phare n'est pas un bâtiment à part entière. C'est un pilier de pierre épais et monolithique, qui s'élève des eaux jusqu'au plafond, loin au-dessus. La moitié inférieure du pilier a été taillée pour ressembler à une tour pentagonale, et elle est lumineuse ; la moitié supérieure semble encore brute et reste dans le noir.
- en s'approchant assez près, le groupe peut voir que les Shoggoths se sont aussi affairés ici ; leurs gravures complexes recouvrent la base de chaque face de la tour pentagonale. Cependant, la pierre du phare reste lumineuse, quelle que soit la profondeur ; de loin, les motifs Shoggoths sont invisibles.

Le phare ne possède ni entrée ni pièces intérieures. Ce n'est qu'une masse de pierre. Le groupe doit trouver un autre chemin.

Escalader la rampe du Pléistocène

« Non, non, non ! »
Les explorateurs épuisés regardaient sans comprendre la muraille d'éboulis qui bloquait complètement le tunnel devant eux. Le chemin vers la surface était fermé.
« Je ne peux plus continuer », dit l'un d'eux, s'affaissant contre les gravats.
« Quel autre choix avons-nous ? » demanda un autre. « Aucun ! Allons, Messieurs. Nous devons nous en retourner et trouver une autre voie. »

Grimper le long de l'ancienne rampe est une singulière expérience pour les investigateurs. Certains d'entre eux sont peut-être passés ici par le passé, durant la vision du « Piège temporel » ; d'autres peuvent reconnaître le tunnel décrit dans le texte Dyer.

Le chemin vers la surface est plus large et plus monolithique que les autres tunnels abyssaux. C'est une route droite, spacieuse, de section trapézoïdale, mesurant cinq mètres de hauteur en son centre et plus de dix mètres de large. Le sol est en pierre polie, sans aucune des rainures de traction fréquentes dans les bâtiments des Choses Très Anciennes. Le passage répété de diverses créatures au cours d'innombrables années a laissé de profonds sillons dans la pierre, de chaque côté de la grande voie ; parfois, ces dépressions font plus de soixante centimètres de profondeur. Les murs étaient jadis recouverts par les glyphes et les bas-reliefs propres aux Choses Très Anciennes ; aujourd'hui, ils sont entièrement recouverts par les spirales et les zigzags gravés des Shoggoths, de même que le plafond.

La pente est assez raide, avec un angle de près de 30 degrés, et l'ascension est épuisante. Les investigateurs doivent se reposer fréquemment pour éviter les vertiges. Ils savent, d'après des cartes, des écrits ou leur propre expérience, qu'ils ont devant eux plusieurs kilomètres de montée ininterrompue – et ils sont déjà harassés par leurs précédentes épreuves. Des ouvertures occasionnelles, de chaque côté, indiquent la présence de chambres et de passages latéraux, mais cela n'a d'autre utilité pour les investigateurs que de leur accorder un sol plat pour un temps.

Après 500 mètres d'ascension le long de cette pente abrupte, les investigateurs aperçoivent les premiers signes de dégradation des parois : des crevasses et des fissures sous leurs pieds, et des gravats tombés du plafond. La terrible pensée que le chemin est peut-être bloqué emplit les esprits.

300 mètres plus loin, les appréhensions du groupe se vérifient : le tunnel est complètement obstrué par la chute du plafond. Aucun souffle d'air ne peut laisser penser que le passage pourrait être dégagé.

Il n'y a pas d'autre choix. Ils doivent faire demi-tour et repartir d'où ils viennent.

Piégés

« Tekeli-liiii ! »

À mi-chemin de la redescente, les investigateurs doivent effectuer un test d'**Écouter**. Une réussite signifie qu'ils entendent les horribles sifflements et éruptions humides de Shoggoths, plus bas dans le tunnel – et le son se rapproche.

Les seigneurs de l'Abîme sont à leur poursuite.

Le groupe peut tenter de distancer les Shoggoths, mais ceux-ci se déplacent plus vite qu'un homme ne peut courir. S'ils prennent les humains en chasse sur la pente, ils les rattrapent en moins d'une minute et attaquent aussitôt.

La seule chance du groupe est de réussir à se cacher.

Il n'existe qu'un seul passage latéral qu'ils peuvent atteindre à temps : une large ouverture basse sur la droite, à une vingtaine de mètres devant. Le groupe peut y trouver refuge et espérer que les Shoggoths passent sans les remarquer.

Le gardien doit demander à l'un des investigateurs d'effectuer un test de **Dissimulation** pour tout le groupe avant que les poursuivants ne passent. Heureusement, seul un jet de 96-00 indique un désastre pour les explorateurs ; les Shoggoths suivent la pente pour d'autres raisons et n'attaquent pas les humains, à moins que ceux-ci ne commettent de graves imprudences. Un instant plus tard, les Shoggoths sont loin.

Et maintenant ?

Les Shoggoths ne reviennent pas tout de suite. Ils attendent près des éboulis et sifflent doucement, comme des chaudières à vapeur.

Shoggoth typique

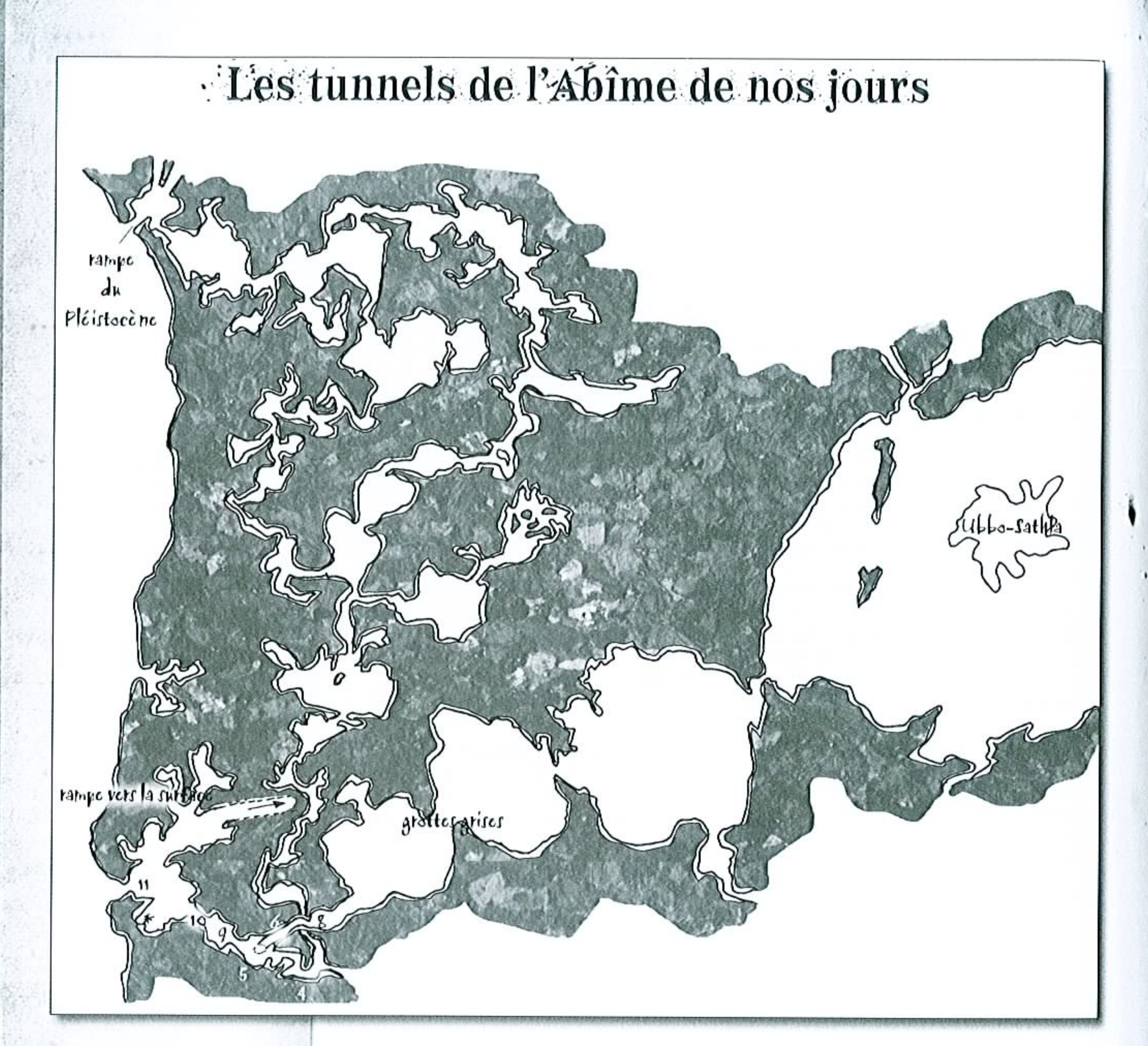
(deux d'entre eux, identiques)

CON	42	Endurance	99 %
DEX	6	Agilité	30 %
FOR	63	Puissance	99 %
TAI	84	Corpulence	99 %
INT	4	Intuition	20 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées
Impact + 8D6
Mouvement 10
Points de Vie 63

Attaques
- Écrasement 70 %
  dégâts 8D6

Voir la description des Shoggoths dans le Bestiaire pour ses autres caractéristiques.



Le groupe peut explorer le passage latéral. Il donne sur une large caverne, qui était sans doute utilisée comme salle de stockage, mais il n'y a pas d'autres sorties. La seule chose à faire est de redescendre.

Si Rilke est dans le groupe, il propose une fois encore d'aller dans les grottes grises. Qu'est-ce qu'ils ont à perdre, demande-t-il. Est-ce qu'ils ne se rappellent pas que l'hôte du Pléistocène n'était pas remonté à la surface par ce tunnel, mais par un autre ?

Que Rilke soit convainquant ou non, sa dernière affirmation est vraie. Tous les personnages qui ont voyagé dans le passé, et qui réussissent un test d'**Intuition**, se rappellent le voyage de retour de l'hôte jusqu'à la surface. L'hôte avait retrouvé l'air libre grâce à une seconde sortie, via une rampe différente, et avait dû traverser le fleuve pour rentrer chez lui.

Ces mêmes personnages réalisent qu'ils n'ont aucun moyen de trouver cette rampe, à moins de retracer la course paniquée de l'hôte, qui avait commencé au pied de ce tunnel.

Comme pour souligner ce point, les Shoggoths appellent depuis plus haut.
« *Tekeli-liiii !* » crient-ils. « *Tekeli-liiii !* »

Ubbo-Sathla

Où les investigateurs visitent les grottes grises afin de trouver un chemin vers la surface.

Le groupe est piégé dans l'Abîme, sur les rives de la Mer Engloutie. Leur seul espoir de retourner à la surface est de suivre les pas d'un ancêtre hominidé à travers des cavernes obscures, dans les profondeurs des Montagnes Hallucinées.

Pour le biologiste, Rilke (s'il est présent), c'est l'apogée de toute sa carrière : il va pouvoir explorer le berceau de toute vie sur Terre, et peut-être dérober certains de ses secrets.

La base de la rampe

« Par ici ! Vite ! »

Alors que les investigateurs approchent du pied de la rampe, leurs options s'évanouissent les unes après les autres. Derrière eux, depuis la rampe, les Shoggoths appellent « *Tekeli-liiii !* » – un cri plus proche qu'il y a quelques minutes… les poursuivants ne sont pas loin.

Une réponse surgit de l'entrée de la caverne.
« *Tekeli-liiii !* »
Une autre provient d'un tunnel à droite.
« *Tekeli-liiii !* »
Les Shoggoths s'appellent et se répondent de toute part, sauf d'un côté : un passage sur la gauche.

Dans les cavernes

« Allez-y ! Je les retiens !
« Ne soyez pas stupide. Vous ne tiendrez pas une seconde. Suivez-moi ! »

La décision est facile à prendre.

Ceux qui suivent leurs souvenirs du Pléistocène ont au moins le réconfort de savoir qu'ils ont un but et que chaque passage qu'ils empruntent est le bon. Tous les autres courent à l'aveuglette dans les ténèbres, chassés par des monstres de cauchemar. Le gardien doit secouer les joueurs, décrire les cavernes et les choix qui s'offrent à eux en phrases courtes et cinglantes, pour les maintenir tendus et à cran.

Caverne après caverne, passage après passage, les humains fuient en trébuchant, par-dessus les éboulis, le long d'étroits tunnels. Mais ce sont toujours les terres des Shoggoths : il suffit pour s'en convaincre de sentir sous ses doigts les incessantes formes géométriques gravées partout, et d'entendre les voix des Shoggoths qui les suivent dans les ténèbres.
Pourtant – étonnamment – les Shoggoths ne les rattrapent pas.

Enfin, après presque un kilomètre de fuite désespérée, le groupe se retrouve dans un passage en zigzag assez particulier. Pour ceux qui se rappellent du Pléistocène, il semble familier, mais plus petit qu'il ne devrait ; bien différentes aussi sont les gravures Shoggoths sur les murs.

Néanmoins, il y a de la lumière plus loin. L'air est frais ; il charrie l'odeur des Shoggoths, mais aussi celle de la moisissure, et de quelque chose d'autre, évoquant la masse de proto-créatures du zoo, en plus fort, en plus étrange.

Note au gardien : *la numérotation des salles décrites ci-dessous se rapporte au plan « Les tunnels de l'Abîme de nos jours » ci-contre, et correspond aussi au plan « L'Abîme au Pléistocène » du Chapitre Dix-B.*

Salle n° 4 de nos jours : la caverne en croissant

Les sombres tunnels débouchent sur une caverne de pierre rosâtre en forme de croissant, d'environ dix mètres de longueur sur deux mètres et demi de haut. Un éboulis de roches gris noir veinées de rouille encombre la cavité. À un moment ou à un autre au cours du million d'années qui viennent de s'écouler, les roches se sont brisées ou érodées. Elles ne ressemblent plus à un poing fermé comme jadis. La lumière vient de derrière. De même que les râles de la respiration d'un Shoggoth. C'est la première salle exempte de gravures Shoggoths que les investigateurs peuvent contempler depuis longtemps.

Salle n° 5 de nos jours : la bulle

Au-delà de la pierre grise, la caverne débouche sur une sphère presque parfaite, comme si une bulle de dix mètres de diamètre avait repoussé la roche rosâtre. L'ouverture est située haut dans la sphère ; il faut faire un saut de près de trois mètres jusqu'au sol. Une autre ouverture, visiblement artificielle, s'ouvre en face, au centre de la paroi.

Ici s'arrête toute ressemblance avec les souvenirs que les explorateurs pouvaient avoir du lieu ; la bulle est presque entièrement remplie par le plus gros Shoggoth qu'ils aient jamais vu : le Shoggoth Rex.

Sa masse gigantesque, est recouverte d'yeux pédiculés et d'innombrables bouches s'ouvrant et se refermant de tous côtés. Sa chair est en effervescence, en ébullition. Plusieurs fois par minute, une pustule éclate à sa surface et quelque chose de petit et de pâle en sort et rampe sur les flancs du Shoggoth. Le monstre le saisit négligemment avec l'un de ses appendices et le jette dans une bouche sans lèvre grande ouverte. Il le suce, l'avale dans un craquement, et la petite créature disparaît.

La surface du Shoggoth est à moins de deux mètres sous l'ouverture. La lumière qui émane de la bulle provient des innombrables yeux brillants du Shoggoth Rex.

Tandis que les humains contemplent la bête, emplis de respect et d'horreur mêlés, quelque chose bouge dans l'ouverture en face. Trois manchots, qui se griffent et se piétinent de peur, sont poussés dans le tunnel par un plus petit Shoggoth.

Sans avertissement, le Shoggoth Rex se hisse vers les oiseaux terrifiés, en des tonnes de chair qui se dressent comment une immense langue de muscles. Les oiseaux n'ont pas le temps de bouger – ils disparaissent simplement, engloutis dans l'immense masse du Rex.

À ce moment précis, le Rex bloque l'autre ouverture – et dans le même temps apparaît le fond de la bulle.

L'Engeance d'Ubbo-Sathla

Le sol de la bulle possédait jadis une simple ouverture vers les passages en dessous. Aujourd'hui, le fond tout entier a été arraché. Les pâles lueurs des grottes grises passent à travers un trou de près de trois mètres de large, qui s'étend du centre à l'un des côtés.

L'horreur attend au-delà.

Ils sont nombreux ; tous différents les uns des autres : les enfants de la Source Éternelle. Des corps souples et lisses qui se dévorent et s'entre-déchirent ; certains aussi petits que des chiens, d'autres aussi gros que des buffles. Ici, un mille-pattes obèse et sans tête ; là, un ver musculeux ; là-bas un immense sac

Shoggoth Rex

Souverain Shoggoth

Cet énorme et très vieux Shoggoth est couvert d'infections et de parasites. Ces derniers tombent constamment de sa masse et tentent de s'enfuir. Le Shoggoth Rex fait alors émerger un tentacule pour capturer et manger le fuyard, dans l'idée délibérée d'imiter son dieu, Ubbo-Sathla.

CON	66	Endurance	99 %
DEX	6	Agilité	30 %
FOR	90	Puissance	99 %
TAI	121	Corpulence	99 %
INT	10	Intuition	50 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées
Impact + 12D6
Mouvement 10
Points de Vie 94

Attaques
• Écrasement 70 %
dégâts 12D6

Voir la description des Shoggoths dans le Bestiaire pour ses autres caractéristiques.

Livre 4 : La Cité

Les proto-créatures et les parasites de la bulle

(tous différents les uns des autres)

Caractéristiques

FOR	1D3
CON	3D6
TAI	1D2-1
POU	3D6

Valeurs dérivées

Points de Vie 2D6

Attaques

Variées 30 %, dégâts 1 par round

***Note au gardien** : les vêtements polaires comptent pour 1 ou 2 points de protection, mais pas les vêtements intérieurs ; les proto-créatures se fraient d'abord un chemin au travers des vêtements de la victime, puis dans sa chair.*

collant aux épines suintantes de poison. Tous luttent sans répit afin d'atteindre la salle du Shoggoth.

Le Shoggoth Rex ouvre alors un orifice béant dans ses immenses entrailles pour y laisser passer le petit Shoggoth, qui le traverse et se jette sur les proto-créatures dans un cri assourdissant. Le Shoggoth et les proto-créatures s'étripent furieusement, emmêlant leurs corps et leurs membres. C'est une bataille sauvage, féroce, sans pitié, choquante. La vision de ce spectacle coûte 1/1D6 points de **SAN**.

La bataille dure peut-être dix minutes. Le Shoggoth est plus gros que n'importe laquelle des proto-créatures, mais elles sont nombreuses. Il en détruit cinq, puis six, avant de refluer vers le Shoggoth Rex dans un cri, cherchant à battre en retraite.

Ce dernier ouvre ses mâchoires et attire dans son corps le petit Shoggoth, encore luisant et gluant de l'ichor de l'Engeance tuée. Les survivants se battent entre eux pour dévorer leurs compagnons abattus, tandis que le Shoggoth Rex hisse son corps épais jusqu'à l'ouverture en face et quitte la bulle.

Il reviendra dans moins de dix minutes.

En dessous, au fond du puits, les bruits humides de l'Engeance d'Ubbo-Sathla s'éloignent ; les survivants errent à la recherche de nouvelles proies.

Rilke, s'il est présent, est blanc comme un linge et tremble sous le choc.

« Je ne crois pas que j'ai besoin aller, maintenant », murmure-t-il, secoué.

Les derniers mètres

C'est peut-être la seule chance de s'échapper pour les investigateurs. Au-delà de l'ouverture face à eux, il y a moins de cent mètres à parcourir pour rejoindre la rampe vers la surface. Entre les personnages et cette dernière se trouvent néanmoins le Shoggoth Rex et un nombre inconnu d'autres monstres. Aucun n'est visible pour l'instant – mais chacun se doute qu'ils sont là.

L'autre moyen consiste à descendre dans les grottes grises, avec ses hordes de proto-créatures stupides et affamées, à la recherche d'une autre sortie.

Dans tous les cas, il faut se laisser glisser dans la bulle, la traverser et en sortir.

Dans la bulle

Les parois de la bulle sont abruptes, irrégulières, couvertes de la bave et des fluides perdus par les Shoggoths et les proto-créatures. La progression est malaisée – chaque investigateur doit réussir un test d'**Agilité** ou plonger dans la crasse pour 1D2-1 points de dégâts. Tous ceux qui tombent doivent réussir un test de **Chance (50 %)** ou glisser brutalement, dans un grand bruit, dans le trou béant qui mène aux grottes grises, attirant sans doute l'attention des proto-créatures les plus proches.

Mais le sol glissant n'est pas le seul danger. La salle, abîmée, percée de toutes parts d'alcôves et de trous, abrite d'innombrables parasites, ainsi que des petites proto-créatures, de quelques centimètres de long, qui feront de leur mieux pour ramper jusqu'aux investigateurs, s'accrocher à eux avec leurs appendices et les sucer, les mordre ou s'enfouir dans leur chair pour se nourrir. Les investigateurs qui se déplacent rapidement et restent sur leurs pieds deviennent les hôtes de 1D3 créatures ; ceux qui tombent ou restent immobiles durant un moment sont infestés par 2D4 d'entre eux. Le gardien peut s'amuser à inventer et à décrire les caractéristiques spécifiques et répugnantes de chacun d'entre eux.

Rilke, s'il est présent, attrape au moins l'une des petites proto-créatures et la conserve dans l'un de ses bocaux à échantillons.

Si le groupe décide de rejoindre la rampe, reportez-vous à la partie « Sortir par l'arche » ci-dessous. S'ils veulent tenter leur chance dans les grottes grises, reportez-vous à la partie « Le royaume d'Ubbo-Sathla » plus loin.

Sortir par l'arche

Salle n° 9 de nos jours : la salle de garde

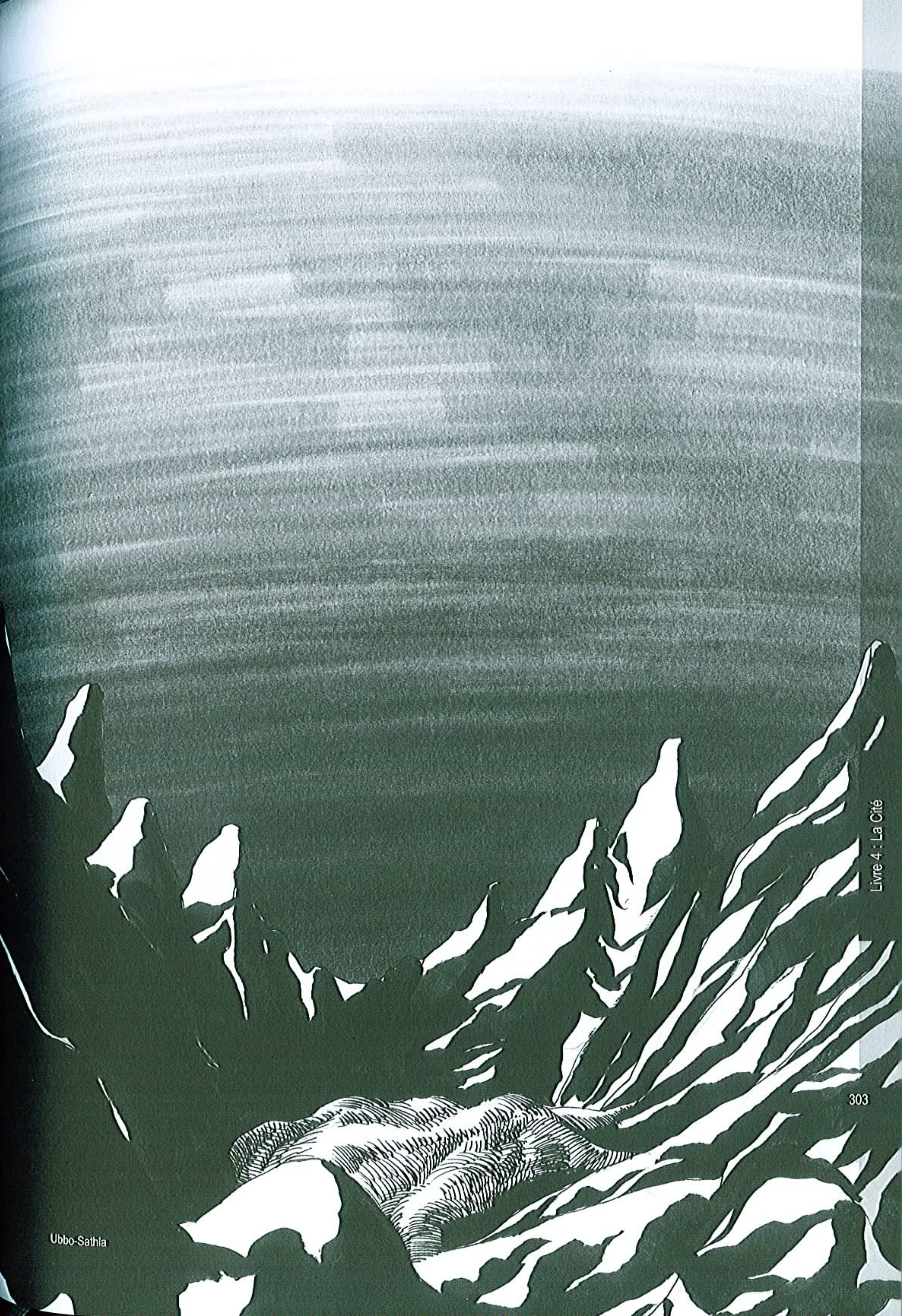
Le tunnel de sortie, jadis trapézoïdal, a été creusé par le passage incessant des Shoggoths au cours d'une centaine de siècles, jusqu'à devenir un cercle parfait. Au-delà se trouve la salle de garde, familière aux investigateurs qui ont entrepris l'aventure « Piège temporel ».

La salle de garde est basse et large, visiblement artificielle, avec un sol lisse et des murs très inclinés qui forment un cintre étroit. Un autre passage s'ouvre directement à l'opposé. Le haut des murs et le plafond sont profondément gravés et décorés par les Shoggoths, mais les sols et le bas des murs, jusqu'à une hauteur de deux mètres, ont été usés par le passage des corps monstrueux.

Au centre de la salle se trouve une profonde dépression, jadis remplie d'eau et aujourd'hui à sec. C'est le domaine privé du Shoggoth Rex, mais il n'est pas là pour l'instant.

Salle n° 10 de nos jours : une autre pente abrupte

Au fond de la salle de garde, une rampe s'élève en pente raide sur environ trente mètres. Le sol de la rampe est glissant et inégal, creusé de vagues et de sillons profonds suite aux passages du Shoggoth Rex. Tout est plongé dans le noir. En atteignant le haut de rampe, les fortes odeurs des Shoggoths et de la Mer Engloutie emplissent l'air. Les investigateurs qui réussissent un test d'**Écouter**



Suppliant

Shoggoth mineur

Ce Shoggoth de taille modeste, assez meurtri, régénère lentement.

CON	44	Endurance	99 %
DEX	6	Agilité	30 %
FOR	55	Puissance	99 %
TAI	64	Corpulence	99 %
INT	5	Intuition	25 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 6D6
Mouvement	10
Points de Vie	21 (+ 6 par minute jusqu'à un maximum de 54)

Attaques

• Écrasement 70 %
dégâts 6D6

Voir la description des Shoggoths dans le Bestiaire pour ses autres caractéristiques.

peuvent entendre les respirations de Shoggoths plus haut.

Tandis que les investigateurs escaladent la rampe, le Shoggoth Rex hurle, un appel assourdissant provenant d'une douzaine de gorges : « *Tekeli-liiii !* » Dans le lointain, d'autres Shoggoths lui répondent, dans un chœur éparpillé : « *Tekeli-liiii !* »

Il n'y a aucune lumière ici, si faible soit-elle. Seulement des sons et des odeurs.

Salle n° 11 de nos jours : la caverne déchiquetée à la base de la rampe

La caverne déchiquetée est une cavité naturelle à la forme complexe, qui connecte l'une des rampes des Choses Très Anciennes (celle que l'hôte avait jadis utilisée pour s'enfuir) à la Mer Engloutie. Au Pléistocène, la caverne débouchait sur un grand espace qui surplombait les flots, à plus de douze mètres au-dessus d'eux. Aujourd'hui, la distance jusqu'au sol a augmenté d'un ou deux mètres, mais la falaise autrefois à pic a été creusée et gravée par les Shoggoths, de manière à former une large corniche descendant jusqu'au sol à un angle de près de 40 degrés, ce qui en fait un accès plus aisé pour les nouveaux maîtres de la région.

Le Shoggoth Rex se rue dans l'ouverture au-dessus de l'eau, l'emplissant presque en entier.

Tandis que les investigateurs écoutent, le Rex glisse le long de la rampe jusqu'aux flots dans un grand bruit d'éclaboussures, assourdissant les investigateurs et dégageant une vague d'air fétide.

Un autre Shoggoth est resté dans la caverne : la même créature dépenaillée qui a combattu l'Engeance d'Ubbo-Sathla quelques minutes plus tôt. Son souffle est clairement audible. Il soigne ses blessures dans une alcôve non loin (indiquée par un X sur le plan « Les tunnels de l'Abîme de nos jours ») et ne s'occupe pas des investigateurs, à moins qu'ils ne le dérangent.

Durant au moins cinq minutes, la voie vers la rampe est libre.

Évasion !

La voie vers la sortie

Le passage vers la surface est semblable à la voie bouchée par l'effondrement que le groupe a empruntée plus tôt : large, droit, de section trapézoïdale, de cinq mètres de haut pour près de dix de large. Les spirales et les zigzags gravés des Shoggoths recouvrent toutes les surfaces. Il ne reste aucune lanterne accrochée sur les crochets ornant les alcôves. Tout est plongé dans le noir.

Le tunnel s'élève abruptement, à un angle de 30 degrés, sur plus de trois kilomètres. On trouve les mêmes ouvertures sombres vers des cavernes naturelles ici et là, mais elles ne contiennent rien d'intéressant pour le groupe. Aucun obstacle ou éboulis ne stoppe l'avancée des personnages ; l'air est de plus en plus frais et pur au fur à mesure de l'ascension, et une faible brume vaporeuse se lève (ce n'est pas le brouillard des rêves de la Cité, mais simplement de la condensation).

Le groupe n'est pas poursuivi ; les seuls êtres vivants qu'il croise sont d'occasionnels petits groupes de manchots. Après trois kilomètres, la rampe débouche dans une grande caverne en ellipse. Les murs sont décorés par les habituels motifs sommaires des Shoggoths mais, pour une fois, ils ne sont pas abstraits. Pour la seule et unique fois, ce sont de véritables images, dépeignant des Shoggoths et des Choses Très Anciennes se livrant bataille.

Le groupe est arrivé dans les profondeurs de la rampe accessible (site n° 7 dans le Guide de la Cité), à moins d'un kilomètre et demi du camp Starkweather sur la grande place. Le seul danger provient d'un petit nombre de Shoggoths mineurs qui patrouillent dans les tunnels supérieurs. Le gardien peut se reporter à la description de la rampe accessible au sein de l'Annexe 7 : Guide de la Cité pour plus de détails sur ces rencontres.

Si les investigateurs peuvent éviter ou vaincre les patrouilles Shoggoths, ils reviennent sains et saufs à la surface, sous une lumière aveuglante, de nombreuses heures après être partis.

Meyer et Rilke, s'ils sont présents, retournent avec hâte au camp de Lexington, à moins que le brouillard des rêves ne recouvre la région. Si le groupe a retrouvé les pièces de moteur du *Belle*, il faut les ramener aussitôt au camp de Lexington. Les deux scientifiques allemands peuvent les emporter avec eux en s'y rendant ; s'ils ne sont pas là, cette tâche incombe aux investigateurs.

Le reste de l'aventure est réservé aux inconscients qui ont pénétré dans les grottes grises au lieu d'emprunter la rampe.

Note au gardien : *l'enlèvement de Starkweather, décrit dans la partie « La dernière bataille de Starkweather » au Chapitre Dix-B, ne devrait pas avoir lieu tant que les pièces du moteur n'ont pas été retrouvées et que le Belle n'a pas été réparé. Si les investigateurs ramènent les pièces au camp de Lexington, laissez-les revenir au camp de la grande place et prendre du repos avant que Starkweather ne soit emporté dans les airs.*

Le royaume d'Ubbo-Sathla

Le groupe qui tente de fuir l'Abîme en passant par les grottes grises est très vraisemblablement condamné. Il n'existe aucune sortie par ces grottes, à moins que le gardien ne souhaite en créer une. Rappelez-vous bien que l'Engeance d'Ubbo-Sathla n'a jamais trouvé une voie vers la surface. Bien que le *Malleus Monstrorum* indique que les grottes sont reliées à de profondes fissures en Antarctique et ailleurs, elles doivent être placées de manière à ce que les proto-créatures ne puissent s'enfuir.

Si le gardien crée de telles sorties, elles mènent, par des moyens mystiques et inconnus, jusqu'à des destinations lointaines et

désolées. Lancez 1D6 pour déterminer aléatoirement le point de sortie :

1. quelque part en Antarctique, loin de toute présence humaine, au fond d'une profonde crevasse
2. quelque part en Arctique, loin de toute présence humaine, au fond d'une profonde crevasse
3. au plus profond du désert de Gobi, en Mongolie
4. en altitude dans les Andes, à quelque cinquante kilomètres de Quito, en Équateur
5. au plus profond des montagnes du Tadrart Acacus, à l'est de Ghat, en Lybie
6. dans l'outback australien, à soixante kilomètres au sud d'Ayers Rock

Mais, avant de fuir, ils doivent d'abord survivre aux grottes et à leurs habitants.

Salle n° 6 de nos jours : le tunnel des proto-créatures et au-delà

Ce qui était, au Pléistocène, une chute de deux mètres et demi jusqu'à une pile de gravats, est désormais un puits vertical de six mètres de haut. Le sol en dessous a été nettoyé de tous ses débris et est détrempé par les fluides des récentes batailles. Les parois du puits sont lisses et glissantes, sans prise pour s'agripper ou se retenir, ni ornement d'aucune sorte.

La masse de proto-créatures des temps anciens a aussi disparu. Seul reste le tunnel, lisse, usé, et mesurant un peu plus d'un mètre et demi de hauteur. Il suit une pente légèrement descendante.

Salle n° 7 de nos jours : l'antichambre

Ici, le tunnel s'élargit légèrement. L'extrémité bouchée du tunnel n'existe plus ; ce qui était, au Pléistocène, une légère fissure dans la roche, est désormais une crevasse de trois mètres de large et de deux mètres de haut. Au-delà commencent les grottes grises, baignées dans la faible lueur grise de la moisissure primordiale d'Ubbo-Sathla. Toutes les surfaces de la grotte ont une apparence érodée, comme si elles étaient sujettes à de constantes marées.

Salle n° 8 de nos jours : le fond des cavernes

Les grottes grises sont toujours les mêmes, inaltérables – une série de grandes cavités naturelles et irrégulières qui s'étirent les unes à la suite des autres sous les Montagnes Hallucinées, sur une distance impossible à estimer. Les murs, les sols et les plafonds de ces grottes sont couverts de champignons phosphorescents, émettant la lueur grise qui a donné son nom aux lieux.

La première salle est seulement la plus proche et la plus petite des grottes qui tracent leur voie loin sous les montagnes. Dans cette région encore éloignée de la Source, seuls quelques spécimens de l'Engeance d'Ubbo-Sathla errent à la recherche de nourriture ; un ou deux kilomètres plus loin siège le Dieu lui-même, une grande masse pulsante de cinquante mètres de large, qui met bas et dévore sa progéniture avec le même éternel abandon. Quelque part en son sein réside la fabuleuse clé des Anciens : des tablettes de pierre primordiale qui contiennent des secrets écrits dans une langue si ancienne que même les Choses l'ont oubliée.

Les cavernes abritent les innombrables enfants d'Ubbo-Sathla, dont la taille varie de celle d'un chien à celle d'un énorme buffle. La plupart sont couverts des mêmes champignons luminescents que les murs ; tous sont très silencieux **(Discrétion 90 %)**.

Pour chaque tranche de dix minutes que le groupe passe dans les grottes grises extérieures, il a une chance sur deux de rencontrer au moins une proto-créature. Elles attaquent par surprise si possible ; quand le combat commence, les autres proto-créatures sont attirées par la scène, au rythme d'1D3 créatures tous les dix rounds

Si le groupe recherche la caverne d'Ubbo-Sathla, il doit voyager pendant au moins un kilomètre et demi à travers les grottes, à l'affût des proto-créatures affamées, ce qui nécessite au moins vingt minutes, sans doute plus. S'ils survivent, ils seront récompensés par le spectacle de la Source elle-même. Ubbo-Sathla n'a que faire des humains, mais s'ils s'approchent à moins de cent mètres, il essaie de les dévorer, comme il le fait pour ses propres enfants. Si les humains le blessent, il appelle à lui toute son Engeance, pour détruire ensemble les intrus.

La Mort Lente

Dans laquelle les membres de l'expédition sont exposés à une maladie inconnue.

L'aventure commence si des explorateurs ont été en contact avec des parasites de l'Abîme ou une autre personne infectée.

Au soir du 9 décembre, Ernst-Dieter Rilke, de l'E.B.F., présente les premiers symptômes de la maladie : il est nerveux, mal à l'aise, un peu fiévreux. Jusqu'ici personne, pas même lui, ne soupçonne qu'il est malade, mais au moment où Starkweather est enlevé, Rilke a la gorge sèche, est nauséeux, et en proie à une grave fièvre.

Après l'enlèvement, Rilke devient dangereusement contagieux. Tous ceux qui utilisent ses plats, trient ses vêtements ou se retrouvent avec un peu de sa sueur sur la peau doivent réussir un test d'**Endurance** à -10 % pour éviter de contracter la maladie. Si un investigateur est infecté, le gardien doit noter l'heure et informer le joueur des symptômes quand ils se manifestent. Rilke a quelques jours d'avance, et montre ce qui attend les investigateurs malades.
Johann Meyer a lui aussi été infecté par Rilke

Exemple d'Engeance d'Ubbo-Sathla

Le gardien doit créer ses propres créatures si nécessaire.

Un être évoquant une araignée grande et charnue, avec un corps large et plat, sans tête, œil ou bouche visible. Il attaque en sautant sur sa victime d'une distance de sept ou huit mètres. Au moment où il saute, tout le bas de son corps s'ouvre pour engloutir sa proie.

CON	16	Endurance	80 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	20	Puissance	99 %
TAI	20	Corpulence	99 %
INT	0	Intuition	00 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées
Impact + 2D6
Mouvement 9
Points de Vie 18

Compétences
Athlétisme 75 %
Discrétion 90 %

Attaques
• Avaler 75 %
1D6 par round quand englouti

Protection
Immunisé contre les impacts, les projectiles et les armes coupantes. Le feu, la magie et les armes enchantées le blessent normalement.

Perte de SAN : 1/1D8 juste pour l'apercevoir

Voir « Proto-vie » dans le Bestiaire pour plus d'informations sur l'Engeance d'Ubbo-Sathla.

Ubbo-Sathla

La Source Éternelle

CON 200	Endurance	99 %
DEX N/A	Agilité	N/A
FOR N/A	Puissance	N/A
TAI 200	Corpulence	99 %
INT 0	Intuition	00 %
POU 75	Volonté	99 %

Valeurs dérivées
Impact N/A
Mouvement 0
Points de Vie 200

Attaques
Tentacule 100 %, attaque et dévore

Protection
Il régénère 25 Points de Vie par round. Il est immunisé contre les impacts, les projectiles et les armes coupantes. Le feu, les sortilèges et les armes enchantées lui infligent des dégâts normaux. Un Signe des Anciens lui fait perdre 3D6 Points de Vie avant d'être détruit.

Compétences
Engendrer des larves 100 %

Sortilèges
Aucun, mais il contrôle son Engeance à distance raisonnable

Perte de SAN : 4/5D10

Voir la description d'Ubbo-Sathla dans le *Malleus Monstrorum* pour plus d'informations.

avant que l'équipe n'atteigne la Tour du Complexe, dans le Chapitre Onze. Ses premiers symptômes n'apparaissent pas avant une journée supplémentaire ; à ce moment-là, Meyer et Rilke sont sans doute en route pour rejoindre le Graf Zeppelin.

La description de la Mort Lente est destinée au gardien, dans le cas où un des investigateurs tombe malade. Dans ses stades les plus avancés, la maladie est très contagieuse ; à moins que les investigateurs ne se rendent compte du danger, et prennent des précautions pour contenir la maladie, la Mort Lente peut ravager le monde civilisé.

Modes de transmission

Cette maladie se déclare quand un homme ou une femme (non immunisé) est contaminé par les microbes des animaux de la Mer Engloutie, généralement après avoir manipulé leur viande crue ou l'avoir consommé insuffisamment cuite. Tous ceux qui sont exposés de cette manière doivent effectuer un test d'**Endurance** à + 20 %.

La maladie peut aussi être attrapée après avoir été mordu ou blessé par des parasites, des animaux de l'Abîme ou l'Engeance d'Ubbo-Sathla, quelle que soit leur taille. Tous ceux qui sont blessés par l'une de ces sources doivent effectuer un test d'**Endurance** à -20 % pour éviter l'infection.

La maladie, qui ne découvre aucune résistance dans le corps de l'hôte, se répand et se reproduit rapidement. D'une certaine manière, elle ressemble à la « Putréfaction des chairs » la maladie mortelle que l'on trouve près du lac englouti (voir le Chapitre Huit), mais ses symptômes sont plus lents et ses effets plus insidieux.

Méthodologie

Les organismes microbiens à l'origine de la Mort Lente sont d'une nature inconnue de l'homme. Ils sont grands, omnivores et s'adaptent aisément. Ils se nourrissent de préférence des nutriments présents dans le sang, mais quand ceux-ci deviennent insuffisants, ils se repaissent les uns des autres ou des cellules avoisinantes.

Les premières semaines, ils commencent par coloniser les tissus où ils peuvent se nourrir facilement, généralement en puisant dans le sang. Ils y grandissent paisiblement, s'adaptant aux conditions locales, jusqu'à ce que la source de nourriture s'amenuise. Ils s'étendent alors davantage.

L'adaptation de ces organismes aux conditions locales impose des changements radicaux dans l'apparence de la maladie dans les différentes régions du corps. La Mort Lente change plus rapidement dans les extrémités, là où les nutriments sont moins nombreux. Aussi, les symptômes les plus évidents se révèlent d'abord dans les oreilles, les doigts et les orteils, avant de faire leur chemin vers l'intérieur.

Symptômes

Les symptômes de la Mort Lente apparaissent un ou deux jours après l'infection. Les premiers signes comprennent une légère fièvre (37.2 à 37.7°C), des accès de tachycardie, des frissons et une vague impression de malaise. Six à douze heures plus tard débute une crise d'urticaire sous-cutanée généralisée, plus vive sur la tête, les oreilles, les mains et les pieds. La fièvre augmente et atteint 39.4°C au cours des deux jours suivants, avant de cesser pour laisser la place à une soif constante, des nausées et des insomnies.

À mesure que la fièvre augmente, le corps de la victime exsude une forte odeur de moisi, plutôt désagréable, et sue une substance huileuse et rance (qui est elle aussi contagieuse. Tous ceux qui la touchent doivent effectuer un test d'**Endurance** à -10 %). Le malade développe un appétit constant, notamment pour le sang, la viande et d'autres mets très riches en protéines. Des enflures épaisses apparaissent sous la peau, certaines dures, certaines molles.

Trois ou quatre jours après les premiers symptômes, la fièvre retombe complètement, mais les autres symptômes s'aggravent. L'odeur de moisi est plus forte et persistante. Les démangeaisons et les engourdissements dans la tête, les mains et les pieds vont et viennent, disparaissant un temps quand la victime mange une large portion de viande rouge saignante ou une nourriture équivalente, à même de reconstituer ses réserves d'hémoglobine. La soif intense propre à la fièvre alterne avec une faim inextinguible pour la viande et le sang. Si la victime ne peut satisfaire aux besoins de la Mort Lente, la faim augmente et les démangeaisons s'étendent doucement à tout le corps ; avec elles, la transformation commence.

Après des semaines ou des mois, le corps de la victime se transforme doucement, de manière imprévisible, jusqu'à ce qu'elle n'apparaisse plus qu'imparfaitement humaine. Les cheveux, les dents et les ongles peuvent tomber, croître n'importe comment ou devenir autre chose ; la peau peut développer des durillons, devenir molle et poreuse ou se mettre à suinter ; les articulations peuvent se raidir ou se bloquer ; des os peuvent devenir mous ou disparaître. De petites parcelles du corps peuvent même acquérir une existence propre – on peut imaginer un doigt ou une oreille qui se détache tranquillement et s'en va en rampant. Les muscles les plus sollicités, le système nerveux, et les autres organes où le sang circule beaucoup, sont affectés en dernier.

Les démangeaisons, la faim et les fluides infectieux sont les signes du changement ; quand l'adaptation est complète, ils cessent.

Vivre avec la Mort Lente

La vitesse de progression de la Mort Lente dépend de la fréquence et de la qualité des repas de la victime. Les organismes microbiens peuvent manger pratiquement n'importe quoi, mais consomment d'abord les nutriments du sang, s'ils sont disponibles. Une victime qui mange 2 000 à 3 000 calories sup-

plémentaires chaque jour peut ralentir la progression de la maladie, voire la stopper (particulièrement s'il ingère des aliments susceptibles d'enrichir rapidement son sang). Ce n'est que lorsqu'ils ne peuvent plus se nourrir facilement que les organismes attaquent l'hôte.

Les victimes de la maladie peuvent vivre ainsi durant des mois, voire des années, s'ils font attention. La mort, lorsqu'elle advient, est la conséquence de l'arrêt de quelque organe interne fondamental. La cécité et la surdité sont des symptômes communs vers la fin, car les tissus de ces organes sont modifiés ou absorbés. Même après la mort, le corps reste dangereux pour les autres, car plusieurs parties de la victime s'adaptent et quittent leur hôte pour en trouver de nouveaux.

Notez que la maladie n'est pas toujours handicapante. Elle s'adapte pour survivre et peut, par la même occasion, protéger son hôte de manière étrange :

- les explorateurs en climat froid peuvent constater que la peau de leur visage, fréquemment exposée, devient plus dure et insensible au froid ;
- une victime qui, pour une raison ou une autre, plonge fréquemment ses mains dans le sang, constate que sa peau change afin de pouvoir se nourrir directement de ce qu'elle touche ;
- une victime de la maladie peut s'adapter rapidement à un poison ; elle y devient immunisée, et peut même s'en nourrir.

Premiers signes : fièvre légère et inconfort pendant 24 à 48 heures ; démangeaisons aux extrémités du corps. Changement de l'odeur corporelle et sueur huileuse et contagieuse au bout de deux à trois jours. Augmentation significative de l'appétit.

Symptômes majeurs : déformations étranges de la peau, des cheveux, des ongles et des extrémités, qui deviennent parfois mobiles. Certaines parties peuvent quitter le corps et chercher à vivre ailleurs. Chances significatives d'infecter d'autres personnes.

Dégâts : variés, au choix du gardien. 02 % de chance d'un effondrement organique majeur par mois si la victime est bien nourrie (deux fois ce qu'un homme normal doit avaler) ou 02 % par jour, cumulatif, si la victime ne mange pas correctement. Au choix du gardien, la victime peut perdre des points de **SAN** à cause de son apparence de plus en plus inhumaine.

Spécial : la victime peut acquérir des capacités ou des caractéristiques particulières durant certains stades de la maladie, au choix du gardien.

Avec des soins, les victimes aux formes distordues peuvent vivre comme des lépreux de l'ancien temps, obnubilées par le danger qu'elles représentent pour les autres. Les restes de nourriture, les vêtements souillés et tous les déchets de la victime doivent être brûlés ou bouillis, sinon l'infection se répand… ce qui se passe ensuite est laissé à la discrétion du gardien.

Notes au gardien :

- *la Mort Lente est une maladie abyssale. Ceux qui mangent de la nourriture abyssale peuvent éviter de contracter la maladie en la cuisant parfaitement et en faisant bouillir l'eau qu'ils utilisent. Une fois infecté par la maladie, il n'existe aucun remède*
- *les quatre Choses Très Anciennes survivantes ne sont pas immunisées à la maladie, mais ne l'ont pas encore contractée*
- *il est possible que les investigateurs puissent tenter d'installer un humain infecté dans le Mur de Crânes, au Chapitre Onze. Cela n'a aucun effet sur le Complexe – bon nombre des manchots et des phoques insérés dans le Mur étaient eux aussi infectés.*



Chapitre 11 : La Tour Sombre

10 - 11 Décembre 1933

Où les investigateurs tentent de secourir Starkweather, mettent involontairement le monde en péril, et sont confrontés à un choix terrifiant.

Nul ne parvenait à se faire entendre par-dessus le hurlement des moteurs, tandis que le Boeing volait dans la lumière dense et rougeoyante de l'été antarctique. Les investigateurs n'avaient guère d'occupation possible, à part se concentrer sur leur objectif, et méditer sur la terrible majesté des Montagnes Hallucinées.
Au loin, la chaîne occidentale bouchait l'horizon du nord au sud, ses aiguilles aiguisées comme des canines. Droit devant, le monde semblait disparaître en un mur de nuages tourbillonnant. La tempête leur barrait la route, cinglant les flancs de la carlingue, et obscurcissant les montagnes en un maelström de ténèbres aux teintes rouges et mauves.
C'était comme se jeter dans la gueule d'un dieu primitif.
Pénétrer au cœur de l'orage sous le ciel plombé recouvrant le plateau relevait du suicide. Si les créatures avaient traversé le vortex, il ne restait plus aucune chance de sauver Starkweather. Le groupe s'y enfonça malgré tout, dans l'espoir de retrouver sa piste avant d'être forcé de rebrousser chemin. Quelque part devant eux se trouvaient les Choses Très Anciennes et leur captif. L'expédition atteignait enfin des territoires inexplorés ; aucun homme n'était jamais parvenu là où ils s'aventuraient désormais. Mais qui aurait pensé que cela se passerait ainsi ? Nul n'aurait pu imaginer que le prix à payer serait si élevé.

Emplacement du Complexe

La Tour du Complexe est localisée dans les landes s'étendant entre la Cité et la chaîne occidentale, à environ 300 kilomètres à l'ouest du premier site d'atterrissage de l'expédition. Celle-ci se situe dans une profonde dépression du terrain, habituellement obscurcie par la tempête qui tourbillonne autour du Piège Divin (voir le plan de la Vallée pour plus de détails).

Les alentours du Complexe sont extrêmement hostiles. Des vallées encaissées rayonnent autour du Val des Tempêtes, tels les remous d'un étang. Au-delà du Complexe, les collines de la chaîne occidentale s'élèvent progressivement, et ses imposants pics dominent l'horizon à moins de 75 kilomètres de là.

Le lit vide d'un puissant fleuve s'étire depuis la chaîne occidentale et passe non loin du site du Complexe. C'est une branche de ce même fleuve qui serpentait autrefois à travers la cité, et qui est mentionnée dans le Texte Dyer. Son lit fournit le meilleur et plus sûr terrain d'atterrissage à proximité du Complexe.

En quelques mots

Ce chapitre est consacré à la rencontre de deux expéditions concurrentes sur la banquise de Ross, et à leur exploration du Complexe. Elles découvrent la vraie nature du Piège Divin ainsi que du Phare des Choses Très Anciennes, et prennent ainsi conscience de la menace qu'ils représentent (voir l'Annexe 3 : Contexte détaillé, pour l'histoire des Choses Très Anciennes et du Piège Divin).

Les investigateurs arrivent à la Tour, à la suite des deux Choses Très Anciennes, qui ont capturé Starkweather et comptent l'incorporer au Complexe. Ils sont rejoints en chemin par le groupe de Lexington qui, après avoir aperçu les Choses et leur proie, ont décidé de les suivre.

Les deux groupes rassemblés vont devoir explorer une partie du Complexe, et apprendre son histoire et sa raison d'être. Au climax de ce chapitre, le Complexe est endommagé, le Piège Divin commence à défaillir et les investigateurs doivent se hâter de le réparer avant que le Dieu Inconnu ne puisse se libérer.

Note au gardien : *Tout investigateur ayant contracté la Mort Lente durant son voyage dans les abysses au Chapitre Dix-C devrait en présenter les premiers symptômes maintenant : fièvre, agitation, palpitations, démangeaisons et douleur. Cela ne le handicapera pas, mais c'est un avant-goût de ce qui suivra.*

Résumé de l'intrigue

Les investigateurs s'envolent à bord de l'ultime Boeing, à la recherche de Starkweather et de ses ravisseurs. Après avoir aperçu les Choses Très Anciennes dans le ciel, les explorateurs les suivent jusqu'à une vallée isolée située à la lisière d'un typhon gigantesque et déchaîné. Ils sont rejoints en chemin par le groupe d'Acacia Lexington, également à la poursuite des créatures.
Les Choses Très Anciennes se posent avec leur captif dans la vallée, non loin d'une immense tour. Les deux avions atterrissent également, hors de la vallée, profitant du lit d'une rivière asséchée. Leurs équipages poursuivent à pied, avec l'intention de pénétrer dans la tour et de secourir Starkweather.

Meyer, le scientifique allemand, est immédiatement convaincu qu'il s'agit de la tour qui figure dans le récit de Pym. Il pense que les Choses Très Anciennes ont emmené leur captif dans la chambre même que décrivait Pym, et fait de son mieux pour y mener le groupe. Une fois dans la tour, ils gravissent plusieurs rampes en spirale, menant à des salles mystérieuses et à un dispositif antique et profondément perturbant.

Plus haut, dans la chambre où Pym sauva les marins emprisonnés, le groupe trouve les restes des vêtements et de l'équipement de Starkweather. Pendant que la salle est fouillée, un petit Shoggoth reposant dans une cuve au centre de la chambre apparaît, et s'en prend au membre du groupe le plus proche. Meyer perd temporairement la raison à la vue du Shoggoth ; après avoir retrouvé ses esprits, il refuse de continuer à guider le groupe à l'intérieur de la Tour, et même de l'explorer plus avant. Malgré ce contretemps, le groupe poursuit sa route, persuadé que Starkweather n'est plus, mais anxieux de savoir quel sort lui a été réservé. Après un bref coup d'œil aux chambres attenantes, le groupe reprend son ascension en empruntant la rampe centrale.

Plus haut dans la Tour, les explorateurs pénètrent dans une zone abritant une grande structure de cristal brisée. Un amas de plantes d'apparence malsaine a envahi les abords et l'intérieur des restes cristallins. À ce stade, au moins un membre du groupe sera entré en

résonance avec le Complexe, ce qui le plonge dans la confusion mais lui fournit une compréhension partielle de la raison d'être de la Tour du Complexe et du Piège Divin.

Non loin de la rampe centrale, les investigateurs découvrent une structure formée d'un enchevêtrement de plantes, de cristaux, et de têtes d'hommes et d'animaux tranchées. Au premier plan se trouve la tête de Starkweather. Elle constitue l'ajout le plus récent à la structure, et fixe nettement les nouveaux arrivants d'un regard fou et vide. Lexington insiste pour qu'elle soit enlevée et dignement enterrée. À l'instant où elle est retirée, la tête perd sa dernière étincelle de vie. Deux Choses Très Anciennes et leur serviteur shoggoth surgissent et attaquent le groupe en une tentative désespérée pour les empêcher d'endommager le Mur de Crânes, mais il est trop tard ! Son fonctionnement est perturbé par le soudain dommage que constitue l'extrusion de la tête, et le Complexe commence à rendre l'âme.

En quelques minutes, les investigateurs en ressentent les premiers effets. Aux mirages liés aux déchirures temporelles et aux vagues de distorsion spatiale, succèdent des secousses sismiques et des vents tempétueux. Le tourbillon qui entoure le Piège Divin s'effiloche et les hommes restés à l'extérieur de la Tour entraperçoivent des images, fugaces mais dévastatrices, du Prisonnier qui y est retenu. Si les Choses Très Anciennes l'emportent, elles écorchent et insèrent un ou plusieurs membres du groupe dans la structure afin de la réparer. Si les humains prennent le dessus, c'est à eux qu'incombe cette tâche abominable, s'ils ne veulent pas voir le système s'arrêter, le Dieu Captif se libérer, et le monde être menacé de destruction. Quelle que soit l'issue, les survivants – s'il y en a – émergent de la Tour pour voir le *Weddell* obliquer follement dans les airs en direction de l'est. En effet, les trois hommes de l'E.B.F., Baumann,Rilke et Meyer , ont volé l'avion et mettent le cap vers la liberté.

Poursuite dans les airs

Les investigateurs volent vers l'ouest, à la recherche de Starkweather et de ses ravisseurs. Les amas tournoyants de nuages orageux, qui masquent le Piège Divin, se rapprochent jusqu'à envahir leur champ de vision, mais les Choses Très Anciennes ne sont visibles nulle part. Elles ont une bonne longueur d'avance, et même si le *Weddell* est plus rapide, les ravisseurs connaissent précisément leur destination. Une demi-heure s'écoule avant que les Choses redeviennent visibles à qui que ce soit à bord de l'avion.

Finalement, sur un test réussi de **Trouver Objet Caché** pour inspecter les alentours, les investigateurs aperçoivent leurs cibles, à des kilomètres, pas plus grosses que des petits points, aux prises avec la masse nuageuse du front orageux. Elles volent à 90 km/h. On distingue une minuscule silhouette molle suspendue entre les ravisseurs… c'est Starkweather. Il n'existe aucun moyen fiable de s'assurer qu'il est toujours en vie.

Mais même si Starkweather a survécu jusqu'alors, il est impossible de tenter quoi que ce soit pour lui tant que les Choses Très Anciennes sont en vol : le risque que les créatures lâchent leur captif si elles sont perturbées est trop élevé, ce qu'Halperin, le pilote de Starkweather, fera remarquer aux investigateurs s'ils ne le réalisent pas d'eux-mêmes. La seule chose à faire, dit-il, est de se maintenir en retrait afin que l'avion ne soit pas repéré et, une fois que les monstres se seront posés, de les suivre au sol.

Il faut donc ralentir le Boeing pour se caler sur la vitesse des Choses Très Anciennes, rester derrière elles et patienter. Le vol qui s'ensuit va alors prendre deux heures ; un délai que les investigateurs peuvent mettre à profit en planifiant leur tentative de sauvetage, ou simplement en rongeant leur frein.

Halperin, et l'avion avec lui, suivent une trajectoire en larges lacets, s'approchant puis s'éloignant tour à tour du chemin suivi par les Choses Très Anciennes. « C'est pour nous éviter de caler », explique-t-il en souriant, « 'voudriez pas vous écraser dans le secteur, pas vrai ? »

Quelques minutes après que les Choses redeviennent visibles, leurs poursuivants aperçoivent aussi leur destination, une vallée isolée à moitié dissimulée dans les confins de la tempête. À cette distance, la vallée n'est guère plus qu'une balafre sombre au travers du plateau dénudé, mais au sein de cette entaille, un scintillement, faible mais pulsant, d'électricité bleuâtre, attire l'attention et marque les esprits de ceux qui l'aperçoivent d'une empreinte indélébile.

À moins que le Weddell ne mène une attaque, il n'y a aucun moyen de déterminer si les Choses Très Anciennes ont repéré leurs poursuivants (de fait, ce n'est pas le cas). Les créatures continuent simplement de voler en direction de la lumière bleue et palpitante.

Au-delà de la vallée, derrière la haute muraille de ténèbres et de nuées d'orage, s'élèvent les invraisemblables pics et flèches de la chaîne occidentale. Même les puissantes Montagnes Hallucinées apparaissent réduites en comparaison ; les montagnes sont plus hautes, plus acérées, s'étendant jusqu'aux cieux tels des crocs d'ardoise sombre. Les pics culminants brillent de l'éclat vif du soleil, inaltéré malgré l'épaisseur de l'air. Il semble même que la chaîne imposante se dresse jusqu'aux franges de l'espace.

L'aspect le plus inquiétant de ces pics visibles depuis peu n'est pas tant leur hauteur, que la terrible impression que leur disposition répond à un plan d'ensemble. Là où la tempête s'atténue, les flancs des montagnes surgissent, raides, sombres et désolés, dénués des grottes et incrustations qui parsèment la chaîne orientale. Mais il se dégage des pics les plus hauts et les plus resserrés une régularité perturbante, une constance dans les formes et les espacements qui suggère l'œuvre d'une main puissante et malveillante. Ils s'élèvent au bord du tourbillon nuageux tels des doigts démesurés, l'encerclant comme pour le broyer… ou le protéger.

Attaques illogiques, réponses logiques

Si les investigateurs décident qu'il est impossible de porter secours à James Starkweather, et que certains d'entre eux pensent qu'il a une chance d'être toujours en vie, ils peuvent tenter d'abattre les Choses Très Anciennes en vol ou de tuer directement Starkweather, pour mettre un terme à ses souffrances.

- Ouvrir le feu depuis l'une des minuscules fenêtres de l'avion est tout à fait futile. L'instabilité de l'avion, le froid engourdissant et la distance (des cibles à cinquante mètres ou cinquante kilomètres sont à peu près aussi difficiles à atteindre dans ces conditions) rendent de telles attaques inutiles.
- Les tentatives de se rapprocher des Choses Très Anciennes, et de se servir de l'avion afin de dissuader d'une façon ou d'une autre les kidnappeurs de poursuivre leur route, sont vouées à l'échec. Les Choses Très Anciennes ont pleinement conscience de leur responsabilité, et elles n'ont donc d'autre choix que de persévérer. Elles sont prêtes à mourir pour réparer le Complexe puisque, de toute façon, leur échec signifierait le retour du Dieu et leur destruction.
- Les actes héroïques, tels que monter sur une aile et agripper le pauvre Starkweather, sont presque impossibles. Le Boeing est un avion monocoque, avec une ligne très en avance sur son temps : il n'y a presque aucune traverse ou corde à saisir, rien d'autre que la porte ouverte. Dans tous les cas, les Choses Très Anciennes sont trois à quatre fois plus fortes qu'un être humain, et ne lâcheront pas prise. Le sauveteur téméraire serait probablement lui aussi attrapé, et emmené jusqu'à la Tour pour être installé aux côtés de Starkweather.
- Il est très difficile de tuer des Choses Très Anciennes, en particulier à distance, et elles se meuvent avec bien plus d'agilité qu'un avion. Si on leur tire dessus, elles replient leurs ailes et plongent, ou virent rapidement pour s'éloigner de l'avion (rappelez-vous qu'elles peuvent voir dans n'importe quelle direction). Si nécessaire, elles peuvent simplement se poser dans une zone où l'atterrissage des avions est impossible et attendre que le *Weddell*, qui ne peut rester éternellement en vol, soit forcé de s'éloigner.

Les investigateurs qui réussissent un test de **Volonté** à -20 % sont les plus profondément affectés par cette vision. Ils ont l'inquiétante impression que falaises et flèches suivent certains schémas et certains agencements, comme si elles exprimaient un dessein terrible pour ceux qui seraient en mesure de comprendre.

De la compagnie

Après une heure de vol, un test réussi de **Vigilance** révèle un surprenant changement de situation. À deux ou trois kilomètres en retrait, et à plus faible altitude, vole un autre avion, ses ailes métalliques se confondant presque avec le sol gelé. Un œil plus attentif distingue qu'il s'agit en fait du *Belle*, l'avion de Lexington. Et lui aussi semble suivre les Choses Très Anciennes…

Sous les yeux des investigateurs, l'avion, plus petit que le leur, rattrape le Boeing. Le *Belle* effectue une manœuvre de roulis, puis se porte à la hauteur du *Weddell*, à une centaine de mètres de leur aile gauche.

Un examen à la jumelle du *Belle* montre clairement qu'il a rencontré quelques problèmes. Le métal de sa coque ventrale est éraflé et bosselé sous les ailes, et les montants et skis d'atterrissage sont désaxés. Des réparations alliant bois et métal ont été entreprises sur les trains d'atterrissages et leurs montants, soutenant l'avion comme le feraient des attelles. Et l'ensemble est maintenu par bien plus de câbles que sur la configuration d'usine de l'avion.

On aperçoit à peine le pilote dans le cockpit du minuscule avion. Il s'agit de Baumann, le pilote allemand qui a embarqué avec Lexington pour survoler les montagnes. Il n'y a aucun moyen d'évaluer si les autres membres de ce groupe sont à bord.

Le *Belle* ne répond pas aux appels radio. Si les investigateurs essaient de communiquer avec Baumann par un moyen quelconque, celui-ci se fend d'un sourire, s'agite, et par de petits gestes de la main, désigne la Tour et les Choses Très Anciennes. Par ailleurs, le *Belle* conserve la même position, en formation avec le *Weddell*.

75 minutes s'écoulent avant que les Choses Très Anciennes n'amorcent leur descente vers le sol. Elles volent droit sur la Tour de la vallée puis, aux abords de la construction, disparaissent brusquement. Durant les derniers kilomètres du voyage, la Vallée et sa Tour apparaissent distinctement. Alors que les investigateurs s'en approchent, la pulsation de lumière bleutée ne devient pas plus brillante, mais il devient de plus en plus difficile d'en détacher le regard. Elle brûle les yeux jusqu'aux larmes et laisse des bandes sombres dans la vision, comme lorsque l'on fixe le soleil ; pourtant, elle n'est jamais puissante, et peut même bien souvent être à peine être discernable.

La lumière est magnifique, mais terrifiante… Elle lance un appel…

S'approcher de la vallée

Plus les aéronefs s'approchent, plus les vents de travers et les turbulences deviennent violents. Les pilotes se rendent aisément compte que la vallée de la Tour ne contient aucun site d'atterrissage sûr. Elle est manifestement accidentée, mais les abords de la tempête y projettent neige et brume, masquant fréquemment les détails du paysage. Si les membres de l'expédition veulent vraiment délivrer leur leader enlevé, il est nécessaire qu'ils atterrissent à l'extérieur de la Vallée, et atteignent ensuite la Tour à pied.

Un examen attentif révèle que, alors que le sol plat et lisse du haut plateau représente une zone d'atterrissage acceptable, plus on s'approche de la tour, et plus le sol est accidenté et recouvert de neige et de glace. La tempête qui se dresse devant eux semble ne jamais se déplacer de sa position actuelle.

La zone d'atterrissage qui convient le mieux aux poursuivants est une portion plane au sein du lit d'une rivière asséchée. Il s'étend selon une direction nord-sud, à moins de trois kilomètres de l'extrémité de la vallée et à environ six kilomètres de la tour. Si ce sont les investigateurs qui pilotent, le gardien devrait demander aux joueurs d'effectuer des tests de **Pilotage** pour chaque tentative d'atterrissage. Ces tests devraient servir à souligner le danger inhérent à une telle opération, plutôt que constituer une réelle menace. Un échec n'occasionne guère plus qu'un contact un peu rude et cahotant avec le sol, voire des dégâts limités au train d'atterrissage. Il est important de permettre aux investigateurs d'atteindre la Tour et d'inspecter ce qui s'y trouve.

Déchirure temporelle

Baumann, le pilote du *Belle*, met peu de temps à trouver un site d'atterrissage convenable, et guère plus à tenter de se poser. À l'instant même où les Choses Très Anciennes disparaissent de la vue à proximité de la Tour, le petit aéronef bondit en avant, vire sur l'aile et entame son approche dans les turbulences, rejetant des bancs irisés de gaz d'échappement dans son sillage. De toute évidence, le pilote compte atterrir dans le lit asséché et plat, en contrebas.

Mais alors qu'il amorce l'atterrissage, un certain nombre d'événements surviennent.

Un scintillement blanc bleuté émane du haut de la tour, comme si un œil lumineux s'ouvrait. Les nuages orageux qui emplissent le ciel droit devant semblent se figer, et se bomber, comme si quelque puissante bête était passée près d'eux et les avait déformés. L'air s'épaissit et semble devenir solide, emprisonnant la lumière rougeoyante comme de l'ambre liquide se figeant dans un verre, et une vague de distorsion impalpable semble émerger de la tempête et balayer les alentours. Elle ondule à travers la vallée et au-delà, passant silencieusement entre les humains et leurs fragiles machines volantes.
Le passage de la vague est silencieux, mais les occupants du Boeing se sentent eux-mêmes brièvement altérés d'une façon

Déchirures temporelles et Graines Noires

Un des mirages les plus remarquables décrits par l'expédition Miskatonic consistait en une vision de la cité telle qu'elle apparaissait dans un passé éloigné. Cet effet étrange provient de la combinaison entre un mirage d'inversion « classique » et la déformation du temps et de l'espace qui existe au voisinage du Piège Divin.

Les tourbillons du Vortex, qui tient le Dieu Inconnu enserré entre ses griffes, déforment le temps et l'espace. Même la lumière est attirée et retenue prisonnière au plus profond de la singularité. Et à présent, alors que le Piège Divin s'effondre et que le Complexe a bénéficié, au mieux, d'une réparation hasardeuse, l'emprise du Piège sur sa proie vacille sporadiquement. De petits tourbillons de temps et d'espace surgissent, emprisonnant et relâchant des instants proches, comme des feuilles prises dans une tornade.

En de tels instants, la puissance du Gouffre Gelé est brièvement amoindrie. Le temps reflue vers l'extérieur, l'espace d'une seconde, et alors la zone environnant le Piège agit à la façon d'une gigantesque lentille optique, libérant la lumière et les images de jours lointains emprisonnés jusqu'à présent.
En ces mêmes moments, le Dieu Inconnu s'ébroue, et ses Graines sont projetées vers l'extérieur, sur le monde. La plupart retombent à quelques mètres du Piège, c'est-à-dire au cœur du Val des Tempêtes ; une poignée suit toutefois une trajectoire haute et rectiligne, entraînée dans la tempête et se disperse à plusieurs kilomètres du Piège.

Les glissements temporels interviennent de façon aléatoire. Ils sont toutefois plus fréquents quand le Complexe a désespérément besoin de chair fraîche. Durant la période couverte par ce scénario, on peut s'attendre à ce que de telles déchirures se déclenchent à des intervalles de quelques heures, et ne durent, tout au plus, qu'une seconde ou deux, sauf durant la rupture du Complexe. Le gardien peut les utiliser à sa guise, afin d'accentuer le côté dramatique de l'intrigue.

Quand un glissement se produit, une vague de distorsion explose hors du Piège Divin, et balaie tout ce qui se trouve dans un rayon de quelques kilomètres. En de tels moments, les images (ou, beaucoup plus rarement, des objets physiques) d'une ou plusieurs périodes passées, remontant jusqu'à l'époque où le Dieu Inconnu fut capturé, sont mélangées et recouvrent le monde tel qu'il se présente aujourd'hui. Les images peuvent être très récentes, laissant entrevoir aux investigateurs des images d'eux-mêmes, une seconde ou deux auparavant, ou purement primitives ; les gardiens peuvent s'en servir pour donner aux joueurs un aperçu partiel de la Vallée telle qu'elle apparaissait au faîte de sa splendeur, ou pour entrevoir des scènes à l'intérieur de la Tour ou aux alentours. Faire l'expérience d'un glissement temporel coûte 0/1D3-1 points de **SAN**.

Une dispersion de Graines accompagne chaque glissement temporel. Il y a 20 % de chances pour qu'à chaque glissement temporel une ou plusieurs Graines atterrissent dans les zones accessibles de la Vallée. Des investigateurs se tenant ou marchant à proximité d'un site d'impact peuvent constater l'arrivée des Graines grâce à un test de **Vigilance** réussi.

Si elle est en possession du groupe, la Pierre de Localisation en stéatite provenant du Camp de Lake chauffe quand on l'approche d'une Graine. Référez-vous à la partie « Utiliser la Pierre de Localisation » dans le Chapitre Seize, pour connaître les effets d'un tel contact.

Les déchirures temporelles ne partagent qu'une parenté lointaine avec les songes de la Cité. Les rêves, et le brouillard qui les apporte, sont les souvenirs anciens et profondément enfouis d'événements qui ont eu lieu des centaines ou des millions de fois ; les déchirures sont, elles, précises et brèves. Les deux phénomènes sont chacun causés par les énergies du Piège Divin, mais prennent des formes très différentes.

horrible mais immatérielle. À cet instant, le bord du monde fuit et s'estompe, l'horizon au-dehors s'efface, les montagnes s'élevant ou s'effondrant en une fraction de seconde, la terre elle-même, en dessous, bouillonnant et se soulevant comme un être vivant, alors que des images de ce lieu en des ères lointaines apparaissent en même temps et s'entrechoquent, puis disparaissent.

Comme le brouillard des rêves de la Cité, la vague modifie toutes les perceptions. Mais la vision est plus claire, plus précise et dépourvue du voile qui auparavant occultait providentiellement détails et souvenirs. L'esprit hurle devant l'atrocité ; l'instant d'après, la vision n'est plus.

Durant ce terrible laps de temps, le *Belle* est frappé lui aussi. Ceux qui l'observent peuvent constater que le petit aéronef s'étend puis se contracte, ses contours oscillant étrangement. Puis… l'effet s'évanouit. L'avion fait une violente embardée, et semble sur le point de décrocher, comme si le pilote s'agrippait aux commandes, et finalement atterrit rapidement et brutalement, se déportant vers la gauche avant de s'arrêter.

Les investigateurs pris dans ce vertige perdent 1/1D3 points de **SAN**, sous le coup de la surprise mais aussi en raison de la terrible sensation qui persiste lorsque le vertige se dissipe : c'est comme si le monde avait perdu un peu de son intégrité, de sa réalité en un instant. Ces terrifiantes perturbations ne laissent aucune trace, que ce soit sur le paysage à leurs pieds, ou sur l'avion et ce qu'il contient… excepté dans les souvenirs de ceux qui y ont assisté. S'ils souhaitent atterrir, le moment est venu.

Le vent est constant aux abords du Vortex. Il souffle du sud, à une vitesse de 50 nœuds, soulevant devant lui un tourbillon neigeux qui s'accumule sur les faces des objets solides qui se trouvent sous le vent, et laisse une couche de givre sur les surfaces exposées. Le lit de la rivière est orienté sous le vent à cet endroit (voir le plan de la Vallée destiné aux joueurs), et le pilote devrait maintenant piloter son avion pour atterrir avec le vent de face. Le terrain est loin d'être lisse ; l'avion tout entier frissonne et résonne tandis qu'il se frotte au terrain inégal, puis roule sur le sol jusqu'à s'arrêter dans une position stable, à quinze mètres du *Belle*.

Au sol

Les moteurs de l'aéronef hoquettent une dernière fois avant de laisser place au silence. Ce soudain retour au calme résonne dans les oreilles des passagers, et l'avion tremble légèrement lorsqu'une rafale ébranle ses ailes. À travers les vitres, le paysage extérieur semble désolé et austère, dévasté par des siècles de vents glacés permanents. Les extrémités de la barrière nuageuse semblent lourdes de ténèbres, surplombant au loin une rangée de collines basses et antiques
Le *Belle* se trouve presque au contact. De si près, il est désormais évident que le petit avion a rencontré des difficultés. Le fuselage est balafré et bosselé, et les montants du train d'atterrissage, brisés, ont dû être réparés. L'un des skis est tordu et désaxé, et l'avion tout entier penche légèrement vers la gauche.

Son équipage semble, lui, vivant et en bonne santé. Lexington et Priestley se tiennent près de l'avion, en compagnie de deux hommes arborant les parkas noires de l'expédition Barsmeier-Falken, l'expression de leur visage rendue indéchiffrable par le port de leurs masques respiratoires allemands. Dewitt se

trouve déjà aux côtés du Boeing, levant les yeux vers le cockpit et hochant vigoureusement la tête en signe de bienvenue. « Bonjour ! » s'exclame-t-il en saluant de la main « Alors ça, si je m'attendais à vous rencontrer ici ! »

L'imposante Tour est si haute qu'on en distingue à peine le sommet, se découpant comme un point sombre au-dessus du cœur de la tempête. Elle se trouve à moins de trois kilomètres.

Retrouvailles

Vallée du Complexe. Altitude : 5 614 mètres. Température : -24° C.

Les deux groupes se réunissent près du Complexe, dans le lit de la rivière asséchée. Ils viennent de traverser la déchirure temporelle ; aucun d'entre eux ne connaît la raison ou la signification d'un tel phénomène. Les deux équipages sont profondément ébranlés par l'expérience.

De nombreuses et complexes explications leur viennent à l'esprit, mais le temps manque pour les vérifier. Ils ont vu les ravisseurs de Starkweather se diriger vers la tour, et les rattraper constitue l'objectif immédiat.

Les membres de l'E.A.L. et de l'E.B.F. attendent près du *Belle*, avec leurs masques et leurs capuches. Lexington et Meyer ont des carabines chargées en mains ; Rilke porte un pistolet dans son étui sur sa hanche. Tous sont silencieux et ont l'air grave. Meyer accueille les nouveaux venus d'une voix grave ; Lexington hoche à peine la tête.

« C'est bon de vous voir », dit Acacia, et elle le pense vraiment.

« Comment se porte le professeur Moore ? »

C'est la première fois que tous ceux présents sont réunis depuis le Camp de Lake. Seulement quelques jours se sont écoulés, mais le temps a semblé long. Les suspicions et rivalités entre les expéditions sont devenues futiles et dépassées après tout ce qui s'est passé dans la Cité. Même les efforts désespérés de Danforth pour semer la discorde et décourager les trois groupes les ont seulement poussés à se serrer les coudes dans cette contrée étrangère et inhospitalière.

Lexington arrête son regard devant l'un des investigateurs.

« C'était James, n'est-ce pas ? » demande-t-elle posément. « Quand je les ai vues voler avec cet homme, j'étais sûre que c'était James. »

Dans la vallée

À moins d'un mille de là, visible au travers des rafales de vent et de neige, se tenait une tour titanesque – un repaire de géants, de dragons, ou de quelque fabuleuse mais répugnante créature, car sa taille était bien trop élevée pour que l'on puisse envisager qu'elle ait pu être l'œuvre de mains humaines. Elle s'élevait devant nous, enveloppée d'un voile de glace et de neige, gelée et tourbillonnant, plus haute que n'importe quelle tour ou citadelle médiévale… il émanait de cet édifice païen une affreuse sensation de monstruosité, comme s'il ne s'agissait pas d'une construction terrestre, mais d'une énorme et blasphématoire Tour de Babel, érigée pour railler Dieu et toutes Ses saintes créations.

– Les Aventures d'Arthur Gordon Pym

Il n'y a pas de danger ici, qu'il soit lié aux caprices du temps ou aux Choses Très Anciennes (à moins qu'elles n'aient eu à subir une attaque, elles n'ont pas conscience de l'arrivée d'autres humains, et seront, quelles que soient les circonstances, occupées pendant un certain temps par le sort de leur nouvelle victime). Une fois les avions arrimés par des liens capables de résister aux assauts du vent, ils peuvent être laissés sans aucun danger.

Le Complexe a été édifié à 6 000 mètres d'altitude, soit 900 mètres plus haut que la Cité. Aussi acclimatés qu'ils soient, les explorateurs ont besoin de leurs masques à oxygène pour pouvoir bouger et grimper sans gêne. Le climat semble plus froid et l'environnement plus rude que ce à quoi ils sont habitués. Ce terrain est réellement inhospitalier. En comparaison, la Cité apparaît comme une oasis chaude et protégée.

L'équipe de sauvetage remonte à pied l'antique lit de la rivière où se sont posés les avions, et qui serpente du nord au sud. Pour atteindre le Complexe, les investigateurs doivent gravir le faible dénivelé à l'ouest, puis redescendre dans la vallée proprement dite. La Tour n'est plus alors qu'à un kilomètre et demi.

Depuis le sommet de la berge, la vallée apparaît comme de longs et étroits croissants, fusionnés en un S qui s'étire sur cinq kilomètres, vers les contreforts occidentaux. Son extrémité opposée est masquée par une brume de neige fine soufflée par le vent. Lorsque la brume se dissipe l'espace d'un instant, on peut apercevoir la pointe occidentale de la vallée, s'élevant en une profonde ride entre deux collines de haute taille. Au-delà règne la tempête.

Le sol de la vallée est totalement immaculé. La glace s'est formée en masse au sommet de la plupart des surfaces exposées, et une neige abondante et compacte s'est amoncelée à la base de la grande Tour.

Juste devant les investigateurs, la Tour s'élève, nettement visible à présent, énorme obélisque pentagonal de pierre sombre, qui domine la vallée. Cet édifice unique se dresse, aussi haut qu'un immeuble de cinquante étages, mais sa base est si large qu'il en paraît trapu. Ses cinq faces sont dépourvues de toute couleur ou motif, et ne sont percées d'aucun balcon ou fenêtre. La Tour est immense, et son âge dépasse l'entendement.

La lumière au sommet de la Tour peut à peine être distinguée à présent. Elle vacille et miroite tel un mirage, d'un bleu si sombre qu'il en paraît presque noir. Elle semble, de façon inex-

Les réactions du groupe de Lexington

Priestley est ravi de raconter sa version des événements récents traversés par l'expédition :
« Et bien, Williams nous a posés sur une sale petite bande de glace déchiquetée, qui a presque éventré l'avion. Nous avons essayé de le réparer pendant quelques heures, mais il était assez clair que c'était peine perdue. Puis Williams a mis en scène sa disparition, en emportant la moitié du moteur avec lui. »

« Après vous avoir rencontré dans les ruines, Mademoiselle Lexington a laissé Dewitt et Baumann jeter un œil à l'avion. Ils l'ont plus ou moins rafistolé, comme vous pouvez le voir. Qu'avez-vous vu dans la Cité ? C'est la découverte du siècle, je vous le dis ! J'ai pris des photos, ils n'en reviendront pas, au pays ! Oui m'sieur, nous allons tous devenir célèbres. Si nous rentrons un jour, bien sûr. »

« Baumann a réparé le *Belle* aujourd'hui. Nous étions sortis prendre le plus possible de photos et d'échantillons quand nous avons vu deux des monstres qui emportaient votre homme dans les airs. Nous avons pris nos affaires et les avons suivis, et nous voilà. »

Lexington montre une certaine sollicitude à l'égard de Starkweather :
« Ainsi les Choses Très Anciennes l'ont eu. Je suis désolée de l'apprendre. Nous n'avons certes jamais été amis, mais je suis certaine qu'il souhaiterait au moins une tombe chrétienne. Et votre docteur. Nous les sortirons de là, morts ou vifs. C'est le moins qu'on puisse faire. »

Dewitt est heureux de retrouver ses compagnons de traversée :
« Les gars, je dois vous dire, c'est bon de revoir vos sales trognes. Et ça m'a manqué, de travailler sur les Boeings. Ce *Belle*, c'est un joli coucou, mais ça reste un jouet, vous savez. Et qu'est-ce qui se passe, avec ce Starkweather ? Qu'est-ce qu'il ne ferait pas pour arriver avant tout le monde, celui-là ! »

***Baumann est préoccupé par l'état du* Belle :**
« Comme vous pouvez le constater, il reste du boulot. Notre premier atterrissage s'est très mal passé, et nous n'avons pu réparer tous les dégâts qu'il a occasionnés. Je dois poursuivre cette tâche durant le temps que nous passerons ici. Au cours du vol, nous avons entendu des bruits que je préférerais ne pas entendre à bord d'un avion, et il faut immédiatement redresser ces skis dans une position correcte. Je vais m'en charger à présent, tandis que vous explorerez, et peut-être que ce sera plus rapide qu'il n'y paraît. »

Meyer est persuadé que la Tour est celle décrite par Pym, et souhaite presser le pas afin de pouvoir le confirmer :
« Bien sûr qu'il faut y aller ! Les créatures détiennent votre chef, et qui sait ce dont elles sont capables, n'est-ce pas ? Si c'est bien là qu'elles vivent, et qu'elles sont les dernières représentantes de leur espèce, il y aura sans aucun doute beaucoup de choses à apprendre sur elles en ce lieu. Cette lueur, cette immense tour, ce ne sont point là les œuvres de quelques peuplades primitives, mais bien la marque d'une civilisation puissante, doté d'un immense pouvoir. Le monde doit avoir accès aux connaissances de ces créatures. »

« Il serait vraiment dommage que nous soyons amenés à les tuer ! Songez aux merveilleux secrets qu'elles doivent posséder... »

Rilke moins assuré. Bien qu'il n'en dise rien, il est fiévreux et ne sent pas bien. Il préférerait ne rien tenter de risqué dans son état :
« Combattre les créatures sur leur propre territoire est très dangereux ! Nous avons tous aperçu ce... phénomène... dans les airs, avant l'atterrissage, et même si je ne sais pas ce que c'était, cela n'augure rien de bon pour nous. Docteur Meyer, j'espère que vous agirez avec la plus grande prudence en combattant ces créatures, et même au cours de votre exploration. L'expédition prime sur la vie d'un seul homme, qui, de plus, doit à présent avoir péri sous les assauts du vent et du froid... si les créatures ne l'ont pas déjà dévoré. »

plicable, traverser lentement le sommet de l'obélisque, comme une flammèche d'un feu de Saint Elme. Quand la lueur bouge, elle attire le regard et trouble l'esprit par d'étranges fantasmes.

Des observateurs attentifs peuvent constater que la neige et la glace tapissant le fond de la vallée ne sont ni lisses ni intactes. Il est très net que la neige a été remuée en différents points à la base du monstrueux édifice. Les jumelles et longues-vues révèlent que le sol en de tels endroits porte les traces de passages répétés, comme si quelque voyageur sans nom avait marché encore et encore le long de l'antique Tour au cours des jours passés, s'arrêtant ça et là pour creuser.

S'il est relativement aisé de deviner l'identité du voyageur qui a laissé ces traces, déterminer ce qu'il pouvait chercher dans la glace constitue un tout autre problème.

Les cinq passagers du *Belle* s'entretiennent brièvement, puis ajustent leurs masques respiratoires et leurs parkas, avant de s'approcher du groupe.

« On y va ! » dit Meyer d'un ton tranchant, « la route est longue pour atteindre la Tour, et la vie de votre chef est en jeu. Tout semble prêt. Pouvons-nous partir ? »

Mais avant que quiconque ne puisse répondre, le paysage se transforme une fois de plus.

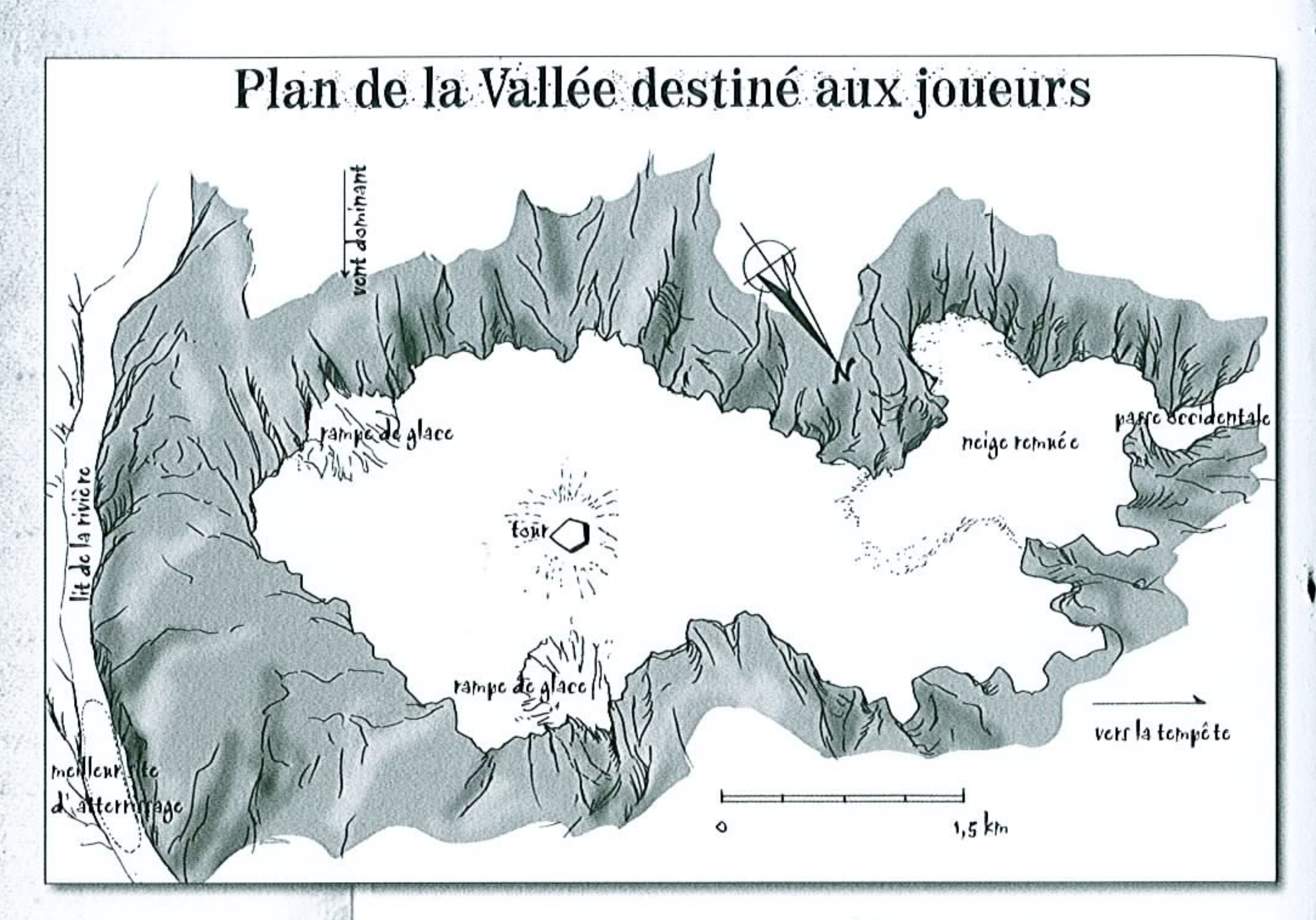
Deuxième déchirure temporelle

La lumière de la Tour scintille à nouveau ; le mur de nuages au-dessus de leurs têtes s'élance comme s'il était vivant. La vague de distorsion balaie la Vallée et les explorateurs. La réalité se dérègle autour d'eux ; l'avoir déjà expérimenté n'en atténue pas l'impact.

Encore une fois, les visiteurs se sentent altérés au plus profond d'eux-mêmes et le monde se brouille et s'estompe. Durant un court instant, un autre paysage déferle autour d'eux, et ils voient :

- La Tour, forme sombre sur fond de vive lumière solaire, entourée d'une étrange et luxuriante forêt d'arbres courts et massifs, luisant comme s'ils étaient couverts de toiles d'araignées.
- La Tour, massive et puissante au loin, dans une étendue de rocs nus stérile, garnie de milliers de flèches cristallines agitées de frénétiques pulsations, tandis qu'un lointain orage semble se tordre de détresse
- Le paysage à nouveau blanc de neige et sans vie. À seulement quelques dizaines de mètres, une Chose Très Ancienne vêtue de fourrure recule comme si elle était horrifiée par la présence des humains, et bondit dans les airs ; puis elle s'altère violemment et disparaît.

Ensuite, tout est comme avant. Les investigateurs pris dans la déchirure perdent 0/1D3-1 points de **SAN**.



S'ensuit un silence stupéfait. Les explorateurs se dévisagent. Puis Dewitt, visiblement ébranlé, se racle la gorge.

« Nom de Dieu ! » jure-t-il. « Ça va arriver encore souvent ? »

Meyer passe sa carabine à l'épaule.
« Nous devons y aller », dit-il, balayant le groupe du regard. « S'il vous plaît. »

Lexington hoche la tête.

Douglas Halperin tombe à genoux dans la neige, les mains tremblantes.
« Je… je crois que je vais rester ici », dit-il dans un murmure à peine audible.

Le regard de Meyer passe de lui aux investigateurs, puis se pose sur Rilke, pâle et en sueur.
« Herr Rilke, vous restez aussi avec cet homme. »

« Ja, Herr Doktor », répond Rilke avec reconnaissance en s'asseyant. « Danke sehr. »

Baumann et Dewitt préfèrent rester eux aussi, pour continuer de réparer le *Belle*, dans l'éventualité d'un départ précipité.

Les autres membres du groupe (Lexington, Priestley et Meyer) sont prêts à partir sur-le-champ vers la Tour avec les investigateurs.

« On guette votre retour », assure Dewitt au groupe, « et on garde les moteurs bien chauds pour quand vous arriverez. »

Si les investigateurs décident de ne pas pénétrer immédiatement à l'intérieur de la Tour, mais d'explorer l'extérieur d'abord, reportez-vous à la partie « Explorer la Vallée » à la fin de ce chapitre.

Atteindre le fond de la vallée

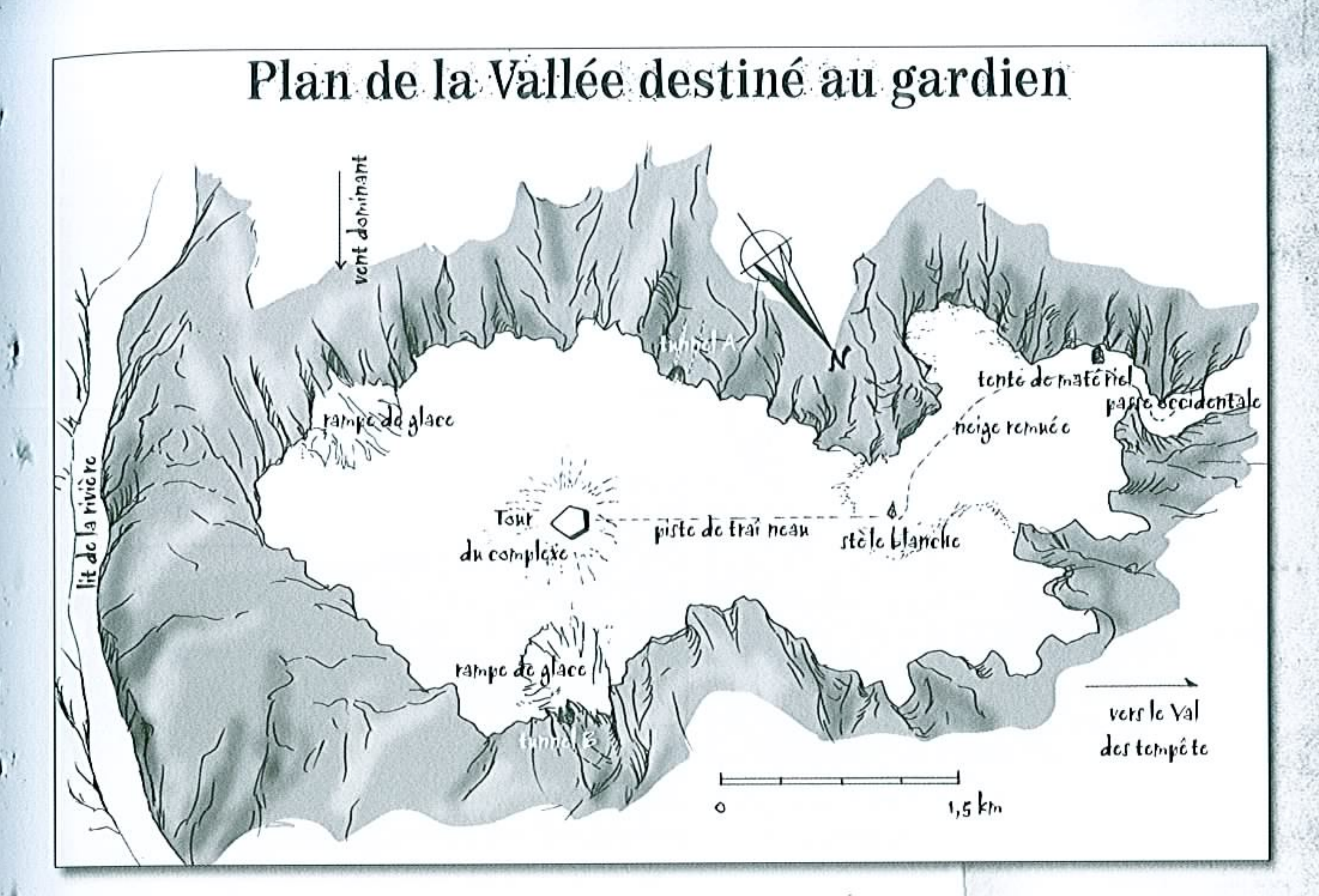
Descendre dans la vallée nécessite de prendre un certain nombre de précautions. La roche constituant les flancs de la vallée est ancienne et, polie et érodée par des millénaires d'exposition au vent et à la glace, présente des surfaces lisses et arrondies. Il n'y a que peu de prises pour les pieds ou les mains, et bien que la vallée ne soit guère profonde, une chute accompagnée d'une longue glissade suffirait à rompre des os ou pire. Quiconque souhaite escalader les parois devrait se servir de cordes et de piolets, et doit réussir un test d'**Athlétisme : escalade**, afin d'éviter une chute potentiellement mortelle.

Il existe des façons plus simples de descendre dans la vallée, et elles sont indiquées sur le plan de la Vallée du Complexe, à la page suivante. Des rampes de glace escarpées s'étendent en deux endroits au fond de la vallée, presque jusqu'au sommet du flanc sud, et peuvent sans difficulté être taillées ou coupées à l'aide de piolets, afin de fournir des appuis plus sûrs. Une rampe, identique mais moins praticable, existe dans la paroi nord. Si l'équipe choisit cette voie d'accès, le gardien doit effectuer un test de **Chance** : seuls des résultats de 96 à 100 indiquent un incident.

Les investigateurs qui chutent encaissent 2D6 points de dégâts. Si la perte occasionnée par cette chute dépasse cinq points, le personnage s'est cassé un membre.

Une fois le sol atteint, il se révèle être à peu près plat. La marche s'avère donc relativement aisée malgré l'altitude et le froid. Il ne faut que quinze minutes pour atteindre la base de la Tour.

Plan de la Vallée destiné au gardien



La Tour du Complexe

La Tour s'élève au centre de la vallée, en son point le plus large. Cet imposant obélisque à cinq côtés, pointé vers le ciel, mesure 150 mètres de haut et plus de 60 mètres de diamètre à sa base. Les parois de la Tour sont faites de pierre gris sombre. Elles sont lisses et dépourvues d'ornements et de marques, exceptées celles laissées par le passage du temps.

Tout dans la Tour évoque une immuabilité séculaire. C'est un bâtiment qui a visiblement été construit pour résister aux assauts du temps. À première vue, il a réussi jusque-là. Il n'y a ni marque ni défaut sur le côté lisse et à pic qui fait face à l'extrémité est de la Vallée, et le faible scintillement au sommet de la Tour témoigne de forces primordiales encore à l'œuvre à l'intérieur.

La Tour n'a ni portes ni fenêtres. Les seules entrées visibles sont de profondes et intimidantes arcades situées sous le niveau du sol, sur chacun des cinq côtés de la Tour. Autour de ces ouvertures, la neige et la glace ont été creusées et en grande partie écartées pour créer des rampes qui descendent jusqu'aux arches, trois mètres plus bas.

Les personnages qui examinent la neige et la glace à proximité de la rampe la plus proche remarquent des signes évidents du passage des Choses Très Anciennes : leurs empreintes triangulaires peuvent être trouvées tout autour de la base de la Tour.

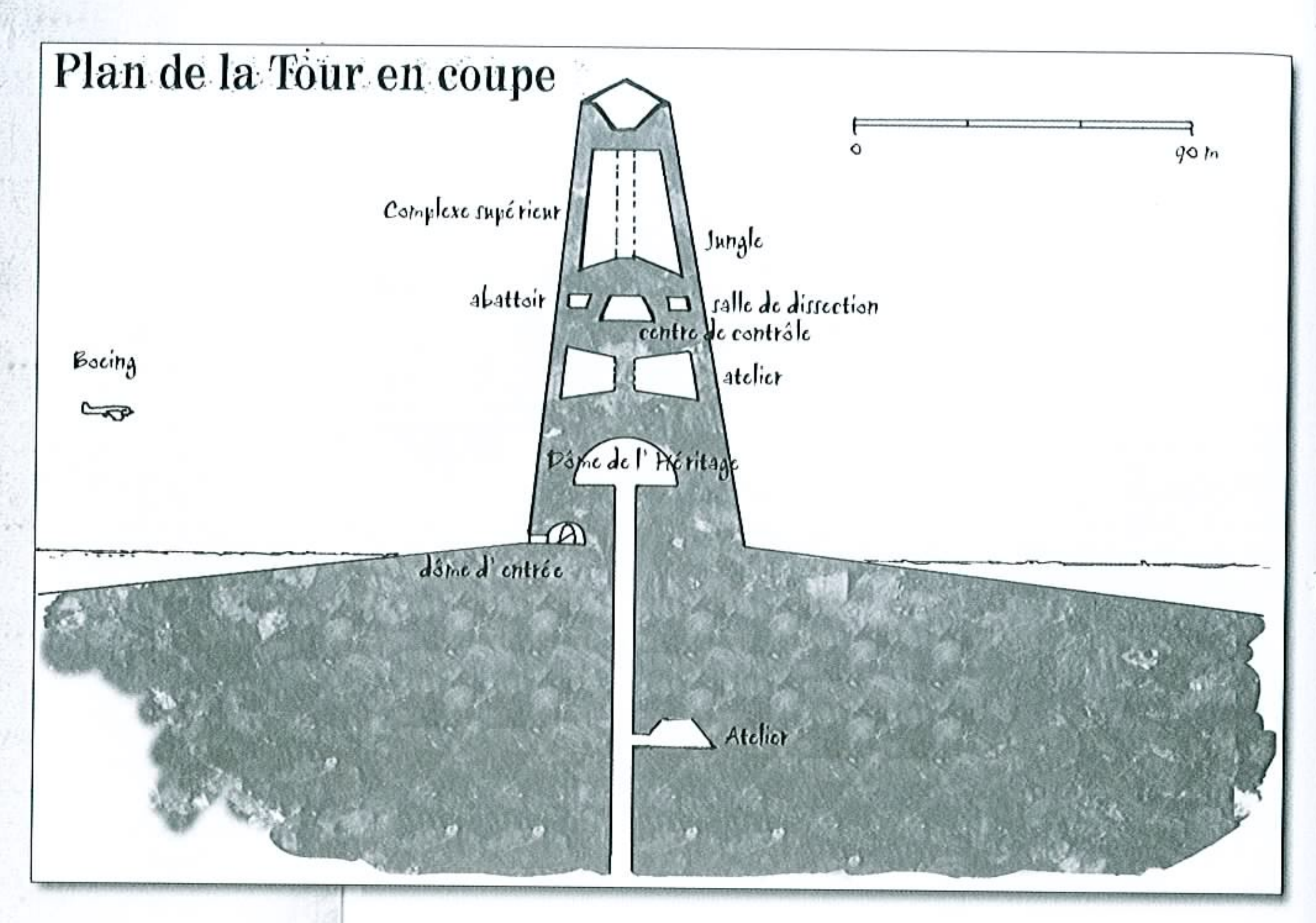
Pour une plus ample description de l'extérieur de la Tour et des alentours, voir « Explorer la Vallée » plus loin dans ce chapitre.

Entrer dans la Tour

Les points d'entrée

La Tour du Complexe est immense et sans âge, la majeure partie étant constituée d'une roche sombre à la solidité extraordinaire. Les plus grands bâtisseurs des Choses très Anciennes l'ont édifié pour défier l'éternité. La Tour ne contient que bien peu de chose qui soit fragile ou délicat. Ses diverses pièces et corridors présentent une architecture robuste et fonctionnelle, en opposition totale avec les salles et les galeries travaillées avec goût que l'on peut trouver dans la Cité.

Les gardiens peuvent se reporter aux deux plans de la Tour présents dans les pages suivantes. Mis à part les endroits spécifiquement mentionnés, les pièces et chambres sont inutilisées et vides. Les corridors ne font pas plus de deux mètres de large, mais s'élèvent généralement jusqu'à trois ou quatre mètres, en de hautes arcades soutenus par de solides murs de pierres. Les chambres, quant à elles, sont souvent très vastes et d'architectures variées. Les rampes sont raides, orientées suivant un angle d'environ trente degrés, et ne présentent ni prise ni balustrade, de quelque côté que ce soit. Leur sol est orné sur toute sa longueur d'arêtes cruciformes, disposées régulièrement tous les vingt centimètres environ. Meyer est convaincu que cette tour est celle décrite par Arthur Pym, est ravi d'ouvrir la marche. Il tente (en fait, feint) d'identifier la route qui le conduira vers les étages supérieurs, en quête des dispositifs mentionnés dans le récit, et arbore constamment un air d'attente réjouie. Les investigateurs qui réus-



sissent un test de **Psychologie** sont persuadés que Meyer en sait plus long sur cet endroit qu'il ne veut bien le dire. S'ils ont consulté ses documents, ils savent pourquoi.

Si les investigateurs décident de questionner Meyer sans détour (ou l'ont déjà fait), ce dernier n'a nulle raison de dissimuler sa connaissance des *Aventures de Pym*. Le cas échéant, il se contente de guider le groupe, se servant de ses souvenirs précis du récit comme d'une carte, et peut donc être employé par le gardien afin de conduire rapidement le groupe jusqu'à son chef capturé, dans la salle de contrôle, en haut de la Tour.

La Tour et le Leurre

La Tour fait partie du Leurre, mais celui-ci ne se restreint pas à elle, et celle-ci possède également d'autres usages.

Le Grand Appareil des Choses Très Anciennes est constitué de deux parties : le Leurre, qui attire les êtres de pouvoir, et les aspire, et le Piège qui les emprisonne, et permet de les neutraliser et d'utiliser leur puissance.

L'ensemble de la structure s'étend sur des centaines de kilomètres de caves et de tunnels, et comprend même un certain nombre de montagnes artificielles édifiées dans la Chaîne Occidentale, de même que certaines constructions dans la Vallée de la Tour. La structure la plus imposante du Leurre est constituée d'un unique pic vertigineux, à l'Ouest du Val des Tempêtes, qui, une fois actionné, émet son chant de sirène dans les interstices entre les mondes (elle pourrait constituer le modèle du Phare Antédiluvien, et aussi être à l'origine des motifs retrouvés sur les bas-reliefs muraux de la Tour, où de gigantesques puissances émanent des pics culminants de la chaîne montagneuse). La structure majeure constituant le Piège est bien évidemment le vortex tempétueux autour du Gouffre Gelé, mais celui-ci est généré et alimenté par plusieurs artefacts de la taille de montagnes, érigés à ce seul dessein.

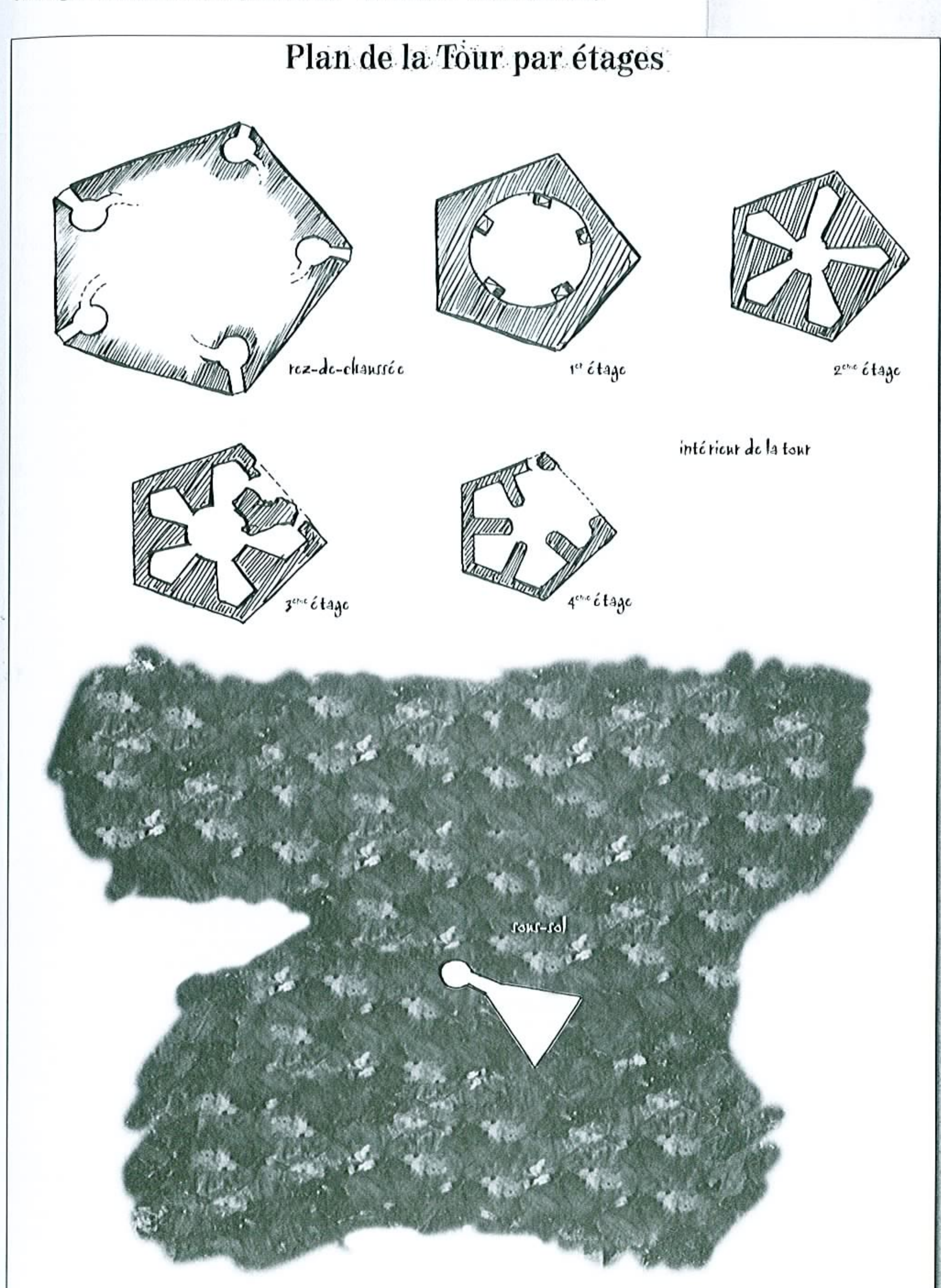
La Tour est le centre de commandes qui dirige à la fois le Leurre et le Piège. Depuis l'arrivée du Dieu Inconnu, le Leurre n'a plus été activé, il tremble et murmure seulement de brèves visions où le temps se distend, ou peut être cela se produit-il quand l'ensemble de l'ouvrage vacille et ne parvient plus à contenir son occupant.

L'environnement à l'intérieur de la Tour

La première chose qui frappe les investigateurs à l'intérieur de la Tour est la température. La Tour tout entière est bien plus chaude que l'air environnant. Dans les tout premiers couloirs donnant sur l'extérieur, la température ambiante est proche de zéro. Dans les couloirs et les chambres qui s'ouvrent sur le puits central, elle atteint presque 38°C, avec un air sec et une odeur amère, sauf mention spécifique.

La plupart des pièces à l'intérieur de la Tour sont plongées dans l'obscurité. Les Choses Très Anciennes n'ont un besoin que très limité de lumière pour effectuer leurs travaux quotidiens, et n'ont que peu de ressources à consacrer à leur bien-être. Les pièces et les

couloirs autour du puits central sont éclairés par sa faible lueur, qui parvient à se faufiler jusqu'aux chambres des étages supérieurs du Complexe à travers les murs brisés. En dehors de ces pièces, seules la salle de contrôle et la salle de dissection possèdent leurs propres éclairages. Ils consistent en de grossiers bols translucides contenant une matière faiblement phosphorescente. La lumière qu'elles produisent est verdâtre, et trop faible pour qu'on puisse s'en servir pour lire (pour leur description, référez-vous à la description des coupelles lumineuses dans « Trouvailles uniques », au sein de l'Annexe 7 : Guide de la Cité).



Explorer aux côtés du groupe de Lexington

Herr Doktor Meyer :

Meyer a lu le texte intégral de Dyer plusieurs fois, et il a étudié de près les photographies qui l'accompagnaient. Il a également pu accéder aux chapitres finaux du manuscrit de Pym, et est persuadé (à juste titre) que la Tour du Complexe est celle décrite par Pym. Il brûle de confirmer cela, et de retrouver et collecter des exemples de la technologie décrite dans le texte pour de plus amples études.

Le docteur Meyer va, de ce fait, s'efforcer de mener le groupe le long du chemin emprunté par Pym et Peters dans l'histoire : celui-ci s'enfonce dans la Tour, monte en spirale vers les étages supérieurs jusqu'au Dôme de l'Héritage, puis vers la salle de contrôle et la salle de dissection. Arrivé là, il se retrouve quelque peu désorienté. Sa rencontre avec le Shoggoth dévoreur de corps annihile tout son intérêt à poursuivre l'exploration.

Meyer souhaite trouver des spécimens issus de la science, de l'art et des productions écrites des Choses Très Anciennes, de taille suffisamment réduite pour pouvoir être emporté : quoi que ce soit qui puisse lui offrir un avantage substantiel au sein du monde scientifique. Les photographies et les frottis constituent un bon début, mais Meyer envisage les choses à plus grande échelle. Il espère trouver quelque chose de suffisamment croustillant pour justifier la levée de fonds supplémentaires, le lancement de nouvelles recherches, et un intérêt planétaire pour de futures expéditions. Les disques du « train souterrain » constituent notamment une formidable découverte, mais ils sont trop grands et trop lourds pour être retirés.

Meyer sait que le professeur Moore a lu le Texte Dyer. Il ignore s'il en va de même pour le reste des Américains présents. Il sait que « Williams » s'est emparé de sa copie de l'histoire de Pym, mais pas s'il est passé par d'autres mains. Tant que Meyer croit que la majorité du groupe n'a pas pris connaissance des deux documents, ses instructions sont formulées de façon à paraître spontanées, sans référence aucune à un quelconque raisonnement pouvant être relié aux textes. Par exemple : « Ah ! Regardez ! Une rampe menant aux étages supérieurs ! Suivons-la ! »

Cependant, si Meyer est questionné sans détour, ou que les investigateurs ont clairement explicité qu'ils avaient pris connaissance des textes, il met alors à jour ces objectifs avec franchise, et n'a désormais plus rien à cacher. « Par ici, Messieurs. Les créatures ont emporté leur victime en suivant ce chemin dans l'histoire, peut-être est-ce là que nous pourrons les trouver à présent. »

Il a apporté une carabine Kar 98.

Acacia Lexington :

Durant l'exploration initiale de la Vallée et des étages inférieurs de la Tour, Lexington incarne le professionnalisme même. Elle est prudente, d'humeur égale, et fait tout son possible pour stopper net les affrontements, et décourager les disputes et les dissensions.

Cependant l'ambiance malsaine qui émane de la Tour la perturbe au plus haut point. À compter du moment où les explorateurs entrent en contact avec les cristaux, elle devient de plus en plus nerveuse, et répugne à aller plus avant. Cette tendance s'accentue tout au long de la traversée de la portion abritant la jungle, et lorsque le Mur de Crânes est finalement découvert, seule son obstination extrême la retient de s'effondrer de peur. À cet instant la seule chose qu'elle désire est de quitter ce lieu ; à défaut, elle se rabattra sur une action radicale, quelle qu'en soit la nature.

Elle porte en bandoulière par-dessus sa parka une carabine, et, en dessous, un automatique calibre .32 dans un holster.

Albert Priestley :

Albert Priestley est un homme sympathique, mais certainement pas un héros. Malgré sa curiosité inextinguible, les dimensions de la Tour et de la Cité, et la sensation d'absolue étrangeté qui s'en dégage l'ont immédiatement mis mal à l'aise.

Et quand Priestley devient nerveux, ou angoissé, il a tendance à adopter un ton sarcastique, et à pointer du doigt les erreurs des autres. Lexington a très bien cerné ce trait de caractère, et est capable de le supporter de façon admirable, mais les autres membres de l'expédition pourraient rapidement trouver que ce type d'humeur acariâtre est plus qu'ils ne peuvent en supporter.

Face au Mur de Crânes, et à la révélation du destin de Starkweather, Priestley est pris d'une rage implacable. À compter de ce moment, il ne désire plus qu'une chose : ravager le Complexe et faire souffrir ceux qui l'ont bâti, qu'il s'agisse d'hommes ou de créatures.

Priestley est par contre beaucoup plus épanoui dès qu'il s'agit de prendre des photographies. Son petit appareil photo, qui l'accompagne partout, y compris au cours de cette incursion ne sera que de peu d'utilité dans la quasi-obscurité qui règne dans la Tour. Les pellicules photographiques qui seraient introduites à l'intérieur de la Tour sont détruites par les énergies présentes en ce lieu – les photographies seront irrémédiablement floutées, et très peu de détails seront visibles.

Albert Priestley ne transporte aucune arme sur lui.

Les arcades extérieures

« Mais… oui ! » Meyer hocha la tête. « Une entrée. Parfait ! Et je crois bien que c'est justement celles que les créatures ont empruntées ! Allons-y ! » Sans rien ajouter, le scientifique allemand entama la descente dans la cavité neigeuse.

Le sol glacé a été creusé en une pente abrupte s'inclinant sur trois mètres depuis la surface. Elle mène à une haute mais étroite arcade de roche gris sombre, aménagée à la jonction entre deux des flancs de la Tour. L'arcade, de moins d'un mètre cinquante de large, s'élève à presque trois mètres de hauteur. Elle est dépourvue de porte et d'ornement, brute, et contraste sinistrement avec la glace et la neige. Au-delà, un corridor se perd dans les ténèbres, au cœur de la Tour.

Cinq arcades identiques à celle-ci permettaient initialement de pénétrer dans la Tour pentagonale, chacune aménagée sur une de ses cinq arêtes, et accessibles grâce à cinq rampes de pierre s'élevant depuis le sol. À présent, trois sont inaccessibles, profondément enfouis sous des coulées de glace solidifiée. Les deux entrées restantes se situent aux coins sud-est (celle-ci) et ouest de la Tour. De fait, les explorateurs qui examineraient le sol neigeux au niveau de l'arcade, découvrent que celle-ci constitue le sommet d'une rampe de pierre sombre et ancienne, à présent totalement enfouie sous le sol gelé. Elle s'éloigne de la Tour et plonge dans les profondeurs de la glace.

Le corridor au-delà de l'arcade d'entrée s'étend sur soixante mètres et mène directement à proximité du centre de la Tour. Les pierres en constituant le sol et les murs sont lisses et propres, et parsemées çà et là de cavités quelque peu glissantes.

Le gel qui a massivement envahi les angles, occupe le plafond et descend jusqu'à mi-hauteur. Il s'épaissit au fur et à mesure que les explorateurs progressent vers l'intérieur. L'air est inexplicablement chaud, et de minces langues de brouillard flottent, immobiles.

Il n'y a aucun éclairage. Les investigateurs qui souhaitent explorer plus avant doivent trouver une torche, une lampe, ou tout autre moyen d'éclairer leurs pas. Le gardien devrait garder à l'esprit que, bien que les batteries électriques ne fonctionnent que difficilement dans le froid intense de l'Antarctique, les réchauffer améliore considérablement leur durée de vie.

Le dôme d'entrée

« Il fait sombre », murmura Priestley. « Peut-être que les créatures n'ont pas besoin de lumière », répondit Lexington. Les autres scrutèrent avec appréhension les ténèbres alentours. Voilà une pensée qui n'était guère réconfortante.

Quelques pas plus loin, l'étroit couloir s'ouvre sur une pièce presque hémisphérique de neuf mètres de diamètre, plongée dans l'obscurité. Les pierres du sol et des parois sont dénuées de marque, comme précédemment. Le brouillard est plus épais dans cette salle, et une couche de plusieurs dizaines de centimètres de glace recouvre les murs et le plafond, masquant d'éventuels ornements. L'air est pourtant plus chaud qu'auparavant, frôlant le 0°C. L'abondante couche de glace fondue qui tapisse le sol porte de nombreuses traces de passages. Des éraflures, des traces de glissades, et de multiples indentations triangulaires parsemant le pourtour de la salle prouvent que les Choses Très Anciennes ont emprunté ce chemin de nombreuses fois. Un test réussi de **Pister** permet de vérifier qu'au moins une des créatures en provenance de l'extérieur est passée par ici récemment.

Sa piste se poursuit vers une autre arcade élancée. Celle-ci vient rompre la courbe harmonieuse et lisse du dôme, à gauche de l'entrée. Au-delà, une rampe de roche sombre et lisse, couverte de glace et traversée à intervalles réguliers de fines crêtes, se dessine dans le faisceau des lampes des investigateurs : elle s'élève en pente raide vers le haut, tout en s'incurvant légèrement.

Sur la droite, une étroite alcôve s'enfonce de presque un mètre dans le mur. L'anfractuosité est recouverte de glace. Elle semble vide, à l'exception d'une pile de peaux pliées (deux manteaux de Choses Très Anciennes). L'entrée ouest contient également un Sceptre à Shoggoth (voir « Trouvailles uniques » au sein de l'Annexe 7 : Guide de la Cité, pour la description des manteaux et des sceptres).

La rampe d'accès

Le couloir voûté s'élève de façon abrupte et est légèrement incurvé. Il couvre presque un quart de la circonférence de la Tour, en un dénivelé de 18 mètres, avant de s'achever, sans interruption ni couloir secondaire. Le sol de la rampe a une inclinaison de presque trente degrés. Des nervures de pierre de la taille d'un doigt, arrondies et parfois brisées sous l'effet du temps, sont disposées de part et d'autre de la rampe, distantes de vingt centimètres environ, ce qui facilite l'ascension pour les humains. Le centre de la rampe, est quant à lui affaissé et les arêtes y ont été polies par l'usage. Escalader ces étranges marches représente un réel défi dans l'air raréfié du Plateau.

Les premiers 45 mètres de la rampe sont particulièrement lisses et difficiles à escalader, car une brume épaisse tourbillonne dans l'air et le sol est couvert d'une mince pellicule de glace nouvellement formée. Les explorateurs escaladant cette portion du couloir ont besoin de tests réussis de **Chance** ou d'**Athlétisme : escalade** pour éviter de déraper. Glisser au bas de la rampe est gênant, mais sans danger. Au fur et à mesure de l'ascension des explorateurs, la température grimpe. Elle s'élève rapidement et constamment, dépassant 26° au sommet où règne une odeur nauséabonde et suffocante de végétaux pourris, dans une ambiance chaude et humide. Il est insupportable, par une telle chaleur, de conserver les lourdes combinaisons polaires. Celles-ci doivent être soit enlevées et transportées, ou alors être abandonnées le long du chemin, afin d'être récupérées plus tard. Même les masques à oxygène, si utiles lors des explorations dans l'air raréfié, deviennent à leur tour extrêmement inconfortables.

La rampe ascendante aboutit à une large pièce, à demi éclairée par une lueur rougeoyante. Vue d'en bas, la seule chose qu'on puisse distinguer est la naissance d'un plafond profondément voûté, incrusté de gravures dans le style des Choses Très Anciennes. Aucun son n'en provient.

Le Dôme de l'Héritage

Le reste du groupe, en contrebas sur la rampe, observait Meyer tendre prudemment le cou dans la faible lumière rougeoyante. Tous purent entendre la brusque inspiration qu'il prît avant de tourner la tête de tous côtés, ses lunettes scintillant dans la lumière vermeille.
« Na ja », murmura-t-il doucement à travers le masque respiratoire. « Venez voir l'histoire se dérouler sous vos yeux, mes amis ! C'est tout simplement magnifique ! »
Il marqua une pause, soupesant sa carabine dans sa main, puis ajouta : « Mais venez sans bruit. Et ayez vos armes à portée de main. »

Le Dôme de l'Héritage est une pièce circulaire d'au moins trente mètres de diamètre, surmontée d'un dôme. La voûte du dôme s'élève d'une hauteur de deux mètres quarante à sa base jusqu'à douze mètres au centre de la pièce. Cinq rampes débouchent sur le pourtour de la pièce depuis les étages inférieurs, et un large puits, ou une fosse, s'ouvre au centre de la pièce. Une étroite ouverture en arcade dans le mur oriental de la pièce constitue la seule sortie visible.

L'air est chaud, sec et imprégné d'une odeur fétide, légère mais entêtante. Une lueur vermeille émane du puits central, illuminant tout juste assez la salle pour voir que chaque surface en est richement décorée de frises et arabesques dans le style élaboré de la période Mature des Choses Très Anciennes.

Le sol est constitué d'une carte taillée à même la pierre, décrivant la région telle qu'elle devait se présenter à une époque antérieure au règne du froid. Les ombres sont réalisées par de subtils changements de textures plutôt que de couleur, l'ensemble étant réalisé avec un talent et un sens artistique consommés. Le rendu en est si frappant, qu'à première vue le sol semble se déployer en trois dimensions, comme si le spectateur en avait une vue aérienne et s'apprêtait à descendre dans ses profondeurs. Les collines et vallées sont clairement représentées, tout comme la rivière. Le puits central de la pièce occupe la position du Piège Divin. La Tour elle-même est marquée par un petit pictogramme profon-

Si Starkweather est mort

Si, pour une raison quelconque, James Starkweather n'est jamais parvenu à la Tour, et de ce fait n'a pas été inséré à l'intérieur du Mur de Crânes, le scénario peut être joué comme suit : seule l'identité de la victime change, et les investigateurs découvrent dans le Mur Richard Greene, le médecin de l'expédition qui avait disparu un ou deux jours plus tôt.

Récit du Piège Divin

Les murs et le plafond du Dôme de l'Héritage illustrent le déroulement de la guerre la plus désespérée que les Choses Très Anciennes aient eu à mener, de l'arme qu'elles ont conçue pour y mettre fin, et de ce qui arriva lorsque celle-ci fut employée.

Première frise en spirale : une guerre ancienne

Le panneau dépeint de nombreuses scènes de bataille entre les Choses Très Anciennes et un ennemi toujours représenté par le même symbole noueux et encerclé de griffes. Les combats ont lieu sur terre, sous l'eau et dans les airs. Les Choses et les symboles se détruisent mutuellement à force de cônes et de lignes de pigment, mais les Choses Très Anciennes sortent rarement victorieuses de ces affrontements. L'ennemi fuit fréquemment en hauteur, où les Choses ne peuvent le suivre. Les cadres suivants montrent des ennemis de plus en plus nombreux, et les forces des Choses Très Anciennes qui s'amenuisent.

Dans leur terrible lutte contre les Mi-Go, seulement représentés ici à travers d'étranges formes et symboles, les Choses Très Anciennes terrestres étaient désavantagées de manière flagrante. Contrairement à leur ennemi, elles avaient depuis longtemps perdu leur capacité à voyager à travers l'espace, et leurs moyens d'action étaient limités par la nature même de leur enveloppe corporelle. À leurs yeux, la perte de la guerre semblait inévitable, leur adversaire profitant de refuges extraterrestres pour se multiplier sans contrainte, et lancer de nouvelles forces dans la bataille.

Deuxième frise en spirale : la grandiose création

On peut y voir cinq Choses faire face à une foule de leurs semblables. Au-dessus d'elles, de grandes formes se rassemblent, parcourus de lignes de force. Dans le cadre suivant, les formes sont maintenues dans trois pentacles desquels rayonnent des lignes de force. Le cadre qui suit montre ces mêmes formes enfermées dans des coffrets tenus par des Choses Très Anciennes. Des lignes de forces s'enfoncent dans les formes. D'autres émanent des coffrets et irradient de nombreuses Choses. Dans un troisième cadre, les coffrets sont emmenés vers le front par un groupe de Choses ailées. Des lignes de force diffusent dans toutes les directions et atteignent de nombreux ennemis qui s'écroulent. De nombreuses scènes de bataille s'ensuivent. Partout où les coffrets contenant les formes apparaissent, les Choses sont victorieuses.

Sages et clairvoyants, les dirigeants de la race décrétèrent que, puisque les Choses étaient confinées sur leur territoire, elles captureraient et assujettiraient des entités immatérielles pour les utiliser comme armes contre leurs ennemis. Un immense dispositif fut créé pour sonder les recoins chaotiques de l'Extérieur, et attirer ces entités à proximité. Un autre dispositif fut mis en place pour les prendre au piège et mettre leurs énergies au service de la race.

Troisième frise en spirale : la construction du Phare

De nombreux petits cadres et panneaux dépeignent un immense chantier de construction d'une complexité déconcertante, où les Choses Très Anciennes conversent, tracent des plans, creusent. D'étranges vapeurs dissolvent la pierre en brouillard ; des fleuves de lave sont astreints à de nouvelles formes. Des montagnes sont érigées et modelées, de grandes structures angulaires s'élèvent dans les airs. Des gouffres s'enfonçant à des kilomètres de profondeur et des tunnels traversant des continents entiers sont creusés, exploités et entretenus par des moyens mystérieux. Une immense structure tout en angles, bâtiments et lignes de force se déploie lentement au fur et à mesure des cadres. Les plus grandes parties, qui semblent atteindre des hauteurs phénoménales de plusieurs kilomètres, sont plantées à flanc de montagnes et s'enfoncent sous le sol selon des plans alambiqués. On peut voir des lignes et des toiles de force se superposer, couche après couche, tandis que les Choses Très Anciennes s'activent conjointement, encore et encore. Dans les derniers cadres, la Tour du Complexe elle-même apparaît, minuscule et perchée au bord d'un gouffre gigantesque qui plonge dans les entrailles de la Terre.

Durant des décennies, les ressources de tout un monde furent mises au service de la construction des deux dispositifs. Le Grand Leurre fut sculpté à partir des montagnes, et ses composants modelés à partir des forces, puissantes et invisibles, qui façonnent la réalité elle-même. Il fut placé ici, au pôle du monde, à la conjonction des plus anciennes énergies de la Terre, et mis en marche pour appeler de puissantes forces venant de profondeurs au-delà de notre univers. Le Piège fut construit en ce même lieu, dans l'ombre du Leurre. Ce dispositif, permettant de maintenir les entités asservies sous leur forme terrestre, était aussi la pièce maîtresse d'un réseau de construction qui creusait la croûte terrestre sur des centaines de kilomètres, canalisant et stockant la puissance de la nature pour les besoins de la cause.

Premier panneau mural : l'arme glorieuse

On y voit les immenses dispositifs à l'œuvre. Lignes et vagues de force irradient dans toutes les directions depuis les montagnes artificielles. Elles attirent de nombreux symboles étranges vers les profondeurs du Gouffre. On peut voir des Choses Très Anciennes en possession de coffrets qui contiennent ces symboles. Elles les brandissent vers l'Ennemi, et sont à chaque fois victorieuses. Les forces ennemies se mettent enfin à décroître.

Le Leurre et le Piège furent achevés avec succès. De petites Puissances issues de proches replis de l'espace furent attirées par le chant de sirène du Phare, et asservies. Elles devinrent effectivement des armes d'une grande puissance, et furent utilisées pour stopper la lente et implacable progression des Mi-Go.

Deuxième panneau mural : la terrible victoire

Ce panneau commence comme le précédent : on y voit toujours les immenses dispositifs à l'œuvre. Lignes et vagues de force diffusent dans toutes les directions. Mais cette fois, le symbole qu'elles attirent est énorme, tortueux, profondément gravé, dépassant de beaucoup la taille des autres signes, allant jusqu'à faire paraître les montagnes minuscules. Son aspiration dans le gouffre ressemble à un coucher de lune. Les nombreuses lignes de forces qui s'y enfoncent ou en ressortent sont sombres et épaisses. Plusieurs cadres dépeignent le Symbole plongeant dans le gouffre, enveloppé d'un nombre incalculable d'amarres de force, cependant que les montagnes proches sont réduites en lambeaux, que le sol se déchire en d'innombrables endroits, et que des lignes de force s'échappent du Symbole pour s'entrelacer le long de la Tour et au fond du Gouffre, tels deux

puissants lutteurs au coude à coude. Le Symbole s'efforce de remonter, le Gouffre l'aspire vers le bas, mais l'issue du combat n'apparaît pas dans la sculpture murale.

Vint un jour, durant le Crétacé, où l'efficacité du Phare dépassa considérablement ce pour quoi il avait été conçu. Attiré par le chant de sirène du Leurre, vint sur terre, dans le Piège, le Dieu Inconnu (le « Symbole »). C'était un être colossal et inattendu, peut-être un Dieu Extérieur, en tout cas une créature d'une taille et d'une puissance démesurées, comparé à ce pour quoi le Piège avait été conçu. Le Piège contint la chose, mais avec peine. Le prix à payer pour cette victoire fut effroyable. Toute la région environnant le Phare fut tiraillée et déformée dans toutes les directions, tour à tour expulsée puis réintégrée à l'espace par la force de l'être inconnu qui luttait pour sa liberté. En fin de compte le Piège tint bon, mais mobilisa toutes ses ressources dans la tâche. Le Dieu Inconnu ne pouvait être ni asservi ni relâché, tout simplement parce qu'il était trop puissant. Le piège ne pourrait jamais plus être refermé, ni réutilisé. Toute son énergie serait employée à retenir l'abominable prisonnier en son sein.

Troisième panneau mural : catastrophes et renaissance

Dans le premier cadre, le Symbole et le Gouffre sont de petite taille, et placés à l'écart sur le côté. D'épaisses lignes de force en rayonnent et serpentent le long de tous les cadres de ce panneau. Cet effet suggère que chaque scène est affectée par la lutte entre le Gouffre et le Symbole, et laisse penser que si ces lignes s'étiraient, le monde entier serait détruit.

Les autres cadres montrent dévastation et catastrophes. Des vagues géantes balaient des villes entières ; des fissures éventrent le sol ; de longues chaînes de volcans surgissent du jour au lendemain ; une gigantesque comète transperce le ciel et s'écrase dans la mer ; le soleil disparaît ; partout les plantes meurent. Dans chaque cadre, on voit des Choses Très Anciennes, les membres écartés, faire des gestes singuliers qui ne peuvent indiquer qu'un grand désarroi.

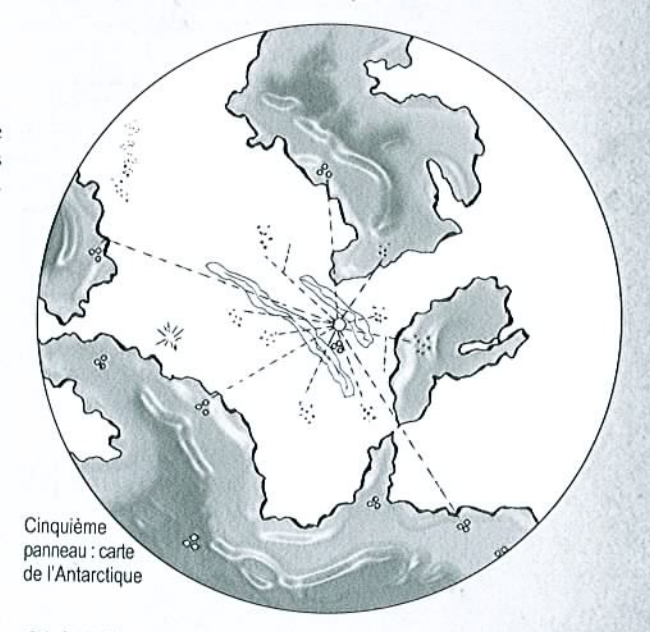
Les quelques cadres finaux dépeignent les Choses Très Anciennes attelées à la construction de nouvelles cités. Mais ce ne sont que de simples bâtiments fonctionnels, plus trapus, et moins nombreux qu'auparavant.

Les conséquences de l'arrivée du Dieu Inconnu furent désastreuses pour le reste du monde. Tandis que séismes, incendies, raz-de-marée et volcans se multipliaient, la croûte et le noyau terrestre étaient mis à rude épreuve au cours de la lutte menée par l'être pour s'échapper du Piège. De nombreuses cités furent détruites, et des millions de vies s'éteignirent en l'espace d'un seul jour. Avec le temps, les cités furent reconstruites. Mais les pertes avaient été si grandes que ces nouveaux bâtiments n'étaient que de pâles copies des précédents

Quatrième panneau mural : construit pour durer

Cinq Choses Très Anciennes font face à une foule des leurs, d'une manière qui n'est pas sans évoquer le début de la deuxième frise en spirale. Le Symbole flotte au-dessus d'eux. On peut voir des montagnes au loin. Les cadres suivants mettent à nouveau en scène le conflit entre le Gouffre et le Symbole. Sur l'un des cadres, le Symbole se libère et le monde est déchiqueté par les lignes de force qui en émanent. De nombreux cadres dépeignent de petits groupes de Choses affairées à ébaucher des schémas ; certaines d'entre elles présentent à d'autres d'étranges plantes et animaux, sans raison apparente. Plusieurs tours sont représentées, chacune contenant une série distincte de caractères dans l'écriture pointillée des Choses Très Anciennes. Sur l'imposant cadre final, on peut voir la Tour et le Gouffre entourés d'une grande forêt composée d'arbres hauts, massifs, et à l'apparence extraterrestre. Ils poussent tant à l'extérieur qu'à l'intérieur de la Tour.

Toute la puissance et l'astuce des Choses Très Anciennes s'étaient conjuguées dans la construction du Phare. Maintenant, cette virtuosité était de nouveau mise à l'épreuve, dans le but de s'assurer que le Piège Divin ne faillirait jamais. Il était nécessaire de reconstruire le Piège sans l'arrêter un seul instant, et de manière à ce qu'il reste toujours actif et efficace, jusqu'à ce que la dernière des Choses Très Anciennes ait quitté la Terre. Les mécanismes cristallins initiaux furent étendus et redoublés, et d'étranges organismes semblables à des tiges, mi-végétales mi-animales, furent créés pour consolider et entretenir les machines.



Cinquième panneau : carte de l'Antarctique

Cinquième panneau mural : le Gouffre Gelé et les conduits

Le dernier panneau est la carte d'une Antarctique tout à fait différente de ses représentations habituelles. La Vallée du Complexe se situe en son centre. Les montagnes et autres détails sont ébauchés à grands traits. Un grand nombre d'épaisses lignes droites rayonnent depuis la vallée. Trois d'entre elles s'étendent sur des centaines de kilomètres, et achèvent leur course au-delà des côtes, non loin de symboles indiquant une des cités des Choses Très Anciennes. D'autres s'arrêtent au milieu de nulle part, sans autre explication qu'un amas de caractères en pointillés. Voir « Cinquième panneau : carte de l'Antarctique » ci-contre pour plus de détails.

C'est une carte de l'Antarctique représentant entre autres le Piège, le Leurre, et une série de conduits et d'échangeurs de chaleur qui courent sous la surface du continent vers différentes destinations situées à sa périphérie.
Note au gardien : cette carte présente l'Antarctique telle qu'elle était durant le Jurassique. Les terrains représentés sont difficilement reconnaissables, mais les groupes de trois points indiquent les positions relatives des huit dernières cités, dont les ruines sont susceptibles d'avoir perduré jusqu'à ce jour.

dément gravé dans la dalle, à mi-chemin entre le puits et la sortie est. Divers autres symboles peuvent être observés à différents points du pourtour du puits central.

Les plus proches montagnes environnantes sont aisément repérables sur la carte-sol. Quiconque pense à les examiner est immédiatement frappé par leur symétrie. Comme le gardien peut le constater sur la carte (fournie), les pics entourant le Piège Divin sont tous de forme identique, et composent un pentacle parfait autour du puits central. On ne peut qu'aboutir à la conclusion que ces montagnes ont été fabriquées ou remodelées.
La majeure partie de la carte est en excellent état ; toutefois, de larges pans en ont été profondément érodés. Un passage d'un mètre de large conduit de la rampe sud-ouest à l'arche orientale, en passant au bord du puits central. Ce chemin évite scrupuleusement la portion de la carte qui décrit le fond de la vallée. Sur cette piste, les pierres ont été usées, et sont désormais dépourvues de toute inscription. Il s'agit à l'évidence d'un chemin utilisé de longue date, et en son centre, l'abrasion a creusé la pierre sur presque la profondeur d'une main.

La voûte du dôme est décorée par une série de larges frises en spirale, qui débutent à la naissance du dôme, et s'incurvent gracieusement pour se réunir en un large bas-relief au centre. La figure centrale est austère mais puissante dans son dénuement : elle dépeint une haute et mince tour touchant un ciel zébré d'éclairs tandis que, depuis un puits insondable situé sous elle, une forme noueuse et énigmatique irradie des lignes délicates dans toutes les directions.

Note au gardien : *ce symbole noueux, le glyphe du Dieu Inconnu, était également gravé dans le sol de la salle n° 20 dans le « zoo cauchemardesque », au Chapitre Dix-C. Un test d'**Intuition** réussi le rappelle aux investigateurs qui l'ont traversé.*

Les murs qui supportent le dôme relatent elles aussi une histoire. Elles composent des bas-reliefs muraux, disposées en une série de panneaux, et séparés par de hautes colonnes de l'écriture pointillée des Choses Très Anciennes.

Explorer l'arcade orientale révèle un autre tunnel, qui une fois encore monte en s'incurvant vers la droite.

L'ouverture en forme de puits au centre de la pièce se prolonge en une cavité circulaire et extrêmement profonde. Du fond de cet abîme, des centaines ou des milliers de mètres en contrebas, n'apparaît qu'une vive lueur rouge orange, source de toute luminosité dans la pièce. Une rampe d'un mètre de large descend en spirale dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, le long de la paroi du puits, jusqu'à disparaître dans la lumière éblouissante.

Les investigateurs qui souhaitent étudier les scènes murales de cette pièce n'obtiennent qu'une vague notion de l'ensemble du récit, après une demi-heure d'étude minutieuse. Une compréhension plus approfondie nécessite un succès en **Écriture des Anciens**, pour chaque frise ou panneau. Il y en a huit au total. Leur contenu est détaillé dans l'encadré « Récit du Piège Divin ».

Sous le Dôme de l'Héritage

Cette partie décrit les corridors et les salles que l'on peut atteindre depuis le Dôme de l'Héritage en empruntant la rampe située dans le puits central.

La rampe descendante

La rampe qui descend en spirale le long du puits central est escarpée et traîtresse. Elle fait un peu moins d'un mètre de large et n'est pourvue d'aucune prise, balustrade ou garde-fou. Elle descend dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, avec une inclinaison de trente degrés. Des diagonales parfaites, espacées de la longueur d'une main, en strient la surface et sont les seules concessions faites à la sécurité de ses usagers. Ces stries ont été utilisées pendant si longtemps qu'elles sont totalement érodées en de nombreux endroits. Courir ou se battre sur cette rampe est synonyme de catastrophe. Tout investigateur manquant aux précautions de mise pour la parcourir doit réussir un test d'**Agilité**, sous peine de glisser ou de tomber. S'il rate un nouveau un test de **Chance**, il court le risque de continuer à glisser jusqu'à basculer dans le vide, vers une mort certaine. La route est longue jusqu'au fond, ce qui lui laissera largement le temps de hurler.

L'air est torride dans le puits (presque 38°C), et très sec. Il s'élève en une brise constante depuis les profondeurs rougeoyantes. Les investigateurs qui portent leurs vêtements polaires trouvent rapidement la chaleur insupportable. Il leur est impossible d'avancer à moins d'ôter leurs lourds habits d'extérieur, et même ainsi il fait désagréablement chaud (Rappelez aux explorateurs réticents que dans le froid polaire, laisser ses vêtements s'imprégner d'humidité est un réel danger, et doit être évité autant que possible. Une parka imbibée de sueur peut littéralement tuer).

Les murs cylindriques du puits sont lisses et sans ornement. Rien ne vient rompre cette monotone régularité, si ce ne sont des suites de petites alcôves vides, de vingt centimètres de large, vingt-cinq de profondeur, et soixante de haut (elles arrivent environ à hauteur de cuisse), longeant la rampe tous les dix mètres environ. Ce sont les seules irrégularités apparentes jusqu'à l'entrée de l'atelier, 75 mètres plus bas (voir ci-après).

Les investigateurs ne peuvent pas atteindre le fond du puits en sûreté. La rampe ne descend pas plus bas que le niveau de l'atelier. Elle s'achève brutalement un mètre plus loin, dans un ultime à-pic. En contrebas, le puits continue sans interruption durant trois kilomètres, jusqu'à la bouche volcanique qui fournit l'énergie au Complexe.

L'atelier et le leurre

Après seize tours complets, une arcade haute et étroite vient perturber la courbe harmonieuse de la rampe. L'arche mesure presque cinq mètres de haut, et un peu moins de deux mètres et demi de large. Elle ne présente aucune trace de porte ou de gonds, et était à l'origine grande ouverte. Mais à présent, un rideau fait d'épaisses fibres végétales a été suspendu de la voûte jusqu'au sol. Le rideau n'est pas accroché sur les côtés et s'écarte facilement dans un bruissement d'herbe séchée.

Derrière l'arche, un vaste corridor s'incline en pente douce. Les murs sont là aussi striés, de même que le sol. L'air est plus frais que dans le puits central, aux alentours de 27°C. Quatorze mètres plus loin, le tunnel arrive à un nouveau rideau tressé. De l'autre côté se trouve une longue salle unique, en éventail, au sol légèrement courbé. Le mur du fond est rectiligne, et se situe à dix-huit mètres de distance. La salle est remplie de dalles de pierre tenant lieu de tables, et d'imposants blocs cristallins. Il n'y a aucune lumière, mais un faible bourdonnement sans origine distincte ronronne aux oreilles des investigateurs. L'air est frais (pas plus de 16°C).

Les tables et les mastodontes de cristal alternent de chaque côté de la salle, ne laissant qu'une travée étriquée en son milieu (moins d'un mètre de large). Des petits disques de pierre plats, des bols peu profonds et des outils en pierre encombrent les deux tables les plus proches de l'entrée. Il n'y a rien sur les autres tables.

Les cristaux géants mesurent presque deux mètres de haut, et pèsent plusieurs tonnes. Ils sont constitués de pierre entrelacée de veines de cristal, qui scintillent faiblement dans le faisceau des lampes des investigateurs. Ils n'ont pas de commande apparente, et aucun indice ne permet de deviner leur raison d'être. Cependant, s'ils viennent à être touchés à mains nues, le léger bourdonnement se transforme pendant quelques secondes en un sifflement sonore et alambiqué, puis revient à son niveau initial. Rein d'autre ne change.

***Note au gardien :** Les formes cristallines font partie du mécanisme du Leurre. Si elles étaient détruites ou endommagées, des flots d'énergie se déverseraient dans la salle, tuant probablement tous ses occupants. En revanche, le Complexe serait simplement mis en veilleuse.*

Au-dessus du Dôme de l'Héritage

Cette partie décrit les passages et les salles que l'on peut atteindre depuis le Dôme de l'Héritage en remontant la rampe incurvée située à son extrémité est.

Meyer fit un geste avec son pistolet : « Ah ! Regardez ! Une rampe qui mène aux étages supérieurs ! Ce sont des créatures ailées, elles doivent avoir un penchant pour les hauteurs. Allons par là ! »

Priestley secoua la tête en signe de désaccord.

« Les étages supérieurs sont en ruine », objecta-t-il. « Et les monstres ont laissé leurs manteaux à l'entrée. Vous vous souvenez ? Non, s'ils sont ici, ils sont en bas, bien au chaud ! » Il fit un signe de tête en direction du puits central.

L'Allemand n'était guère convaincu. « Faites comme bon vous semble. Je vous suggère de ne pas y aller seul. Pour ma part, je suis certain que nous trouverons les réponses à nos questions en haut. Madame, m'accompagnerez-vous ? »

« Albert... » commença Lexington, aussitôt interrompue par le cameraman : « D'accord, d'accord. Ne dites rien. Je vous suis. Ce serait stupide de se séparer dans un tel endroit. Mais si vous voulez mon avis, nous sommes tous des idiots de le suivre comme s'il était un joueur de flûte, tout ça pour une histoire vieille de plusieurs siècles ! »

Tout le monde se figea, y compris Meyer qui resta immobile pendant un long moment, avant de jeter un regard froid à Priestley et aux autres.

« Ah bon ? » s'enquit-il. « Je vois que vous êtes au courant de l'histoire. Mais voyez-vous, ça n'a aucune importance. Nous sommes ici pour secourir James Starkweather, et vos chamailleries ne font que nous retarder dans cette tâche. Je pense que nous le trouverons sur l'autel de Pym, plus haut, où les monstres le donneront en pâture à leur dieu, s'ils ne l'ont pas déjà fait. Moi, je vais le chercher. Faites ce que vous voulez ! »

Le scientifique se retourna d'un mouvement vif, et disparut sous l'arche.

« Bon sang ! » grommela Priestley. Il évita de croiser le regard des autres, qui commençaient déjà à suivre Meyer.

À l'est du Dôme de l'Héritage, un autre couloir haut et étroit s'incurve vers les étages supérieurs. L'entrée mesure un peu plus d'un mètre de large sur deux mètres cinquante de haut. Elle n'est pas éclairée et il y règne une chaleur étouffante. Une légère brise s'engouffre dans le tunnel depuis le Dôme de l'Héritage.

La rampe est en pente raide. Il y avait autrefois des arches croisées servant à faciliter la traction, mais elles sont à présent trop érodées, hormis celles situées aux extrémités du tunnel. Le sol est lisse, sec et profondément marqué par les nombreux pas qui l'ont sillonné depuis des millénaires.

Le tunnel grimpe, effectue un tour complet pour parvenir au-dessus du Dôme de l'Héritage, puis s'enroule en une spirale qui se resserre vers le centre de la Tour desservant successivement le Complexe inférieur, la salle de contrôle, le Complexe supérieur, et finalement le Prisme.

Le Complexe inférieur

Le groupe s'arrêta au bout du tunnel. Devant eux s'étendait un espace immense et dégagé, dont l'obscurité était envahie de miroitements cristallins. Ils avaient la nette sensation d'être observés. Acacia Lexington leva la main pour obtenir le silence. « Éteignez vos lampes », souffla-t-elle.

Contact avec les Choses Très Anciennes

À partir du moment où ils empruntent la rampe ascendante, et tout au long de l'ascension de la Tour, les explorateurs sont à portée de voix des Choses Très Anciennes situées au niveau du Complexe supérieur. Les sons produits par l'exploration ou par une conversation ordinaire n'attirent pas l'attention des Choses, mais des bruits plus forts ou plus violents, tels que des cris ou des coups de feu, suscitent intérêt et inquiétude de leur part. Elles arrivent en l'espace de dix rounds.

Les deux Choses Très Anciennes qui viennent déterminer l'origine du remue-ménage sont prudentes et prêtes à faire face au danger. Elles ne sont armées que de couteaux de pierre, mais sont puissantes et agiles. Si possible, elles se dissimuleront d'abord pour observer les intrus, et n'attaqueront qu'au corps à corps, utilisant ainsi leur vivacité et leur masse à leur avantage. Si l'une d'elles est gravement blessée (c'est-à-dire une perte de plus de six Points de Vie), ou si les explorateurs sont exceptionnellement bien préparés au combat, les Choses battent promptement en retraite. Dans la mesure du possible, elles tenteront de se diriger vers les étages inférieurs, sans quoi elles fuiront vers le Complexe supérieur, alerteront le Shoggoth jardinier, et sortiront de la Tour par le mur endommagé.

Les Choses Très Anciennes cherchent autant que possible à immobiliser plutôt qu'à tuer. En effet, chaque être humain qu'elles récupèrent constitue une pièce de rechange supplémentaire pour le Complexe. Tuer les explorateurs serait un gaspillage criminel, et elles ne s'y résoudront qu'en dernier recours.

Les deux Choses Très Anciennes présentes dans les étages supérieurs de la Tour sont décrites en détail dans la partie « Les derniers mètres de la rampe ». Voir « Les Choses Très Anciennes et un autre Shoggoth » à la page 332 pour leur apparence et leurs compétences.

De l'oxygène en abondance

L'air des étages supérieurs de la Tour, depuis le Centre de Contrôle jusqu'au Prisme, voit sa teneur en oxygène plus que doublée par rapport à l'air extérieur. Les bouteilles d'oxygène et les masques n'y sont pas nécessaires. La Jungle du Complexe génère plus d'oxygène qu'il n'en faut aux explorateurs pour respirer. Les allumettes et autres objets inflammables brûlent facilement, émettant une vive clarté.

Les investigateurs qui oublieraient de revêtir leurs masques en redescendant des étages supérieurs de la tour sont rapidement affectés par les symptômes liés au manque d'oxygène : engourdissements, vertiges, vision trouble et nausées.

Les ténèbres de la salle se refermèrent sur eux. Mais...
Au-dessus de leurs têtes, le vide s'animait de fantômes indigo et violets, vaporeux et vacillants. À leurs oreilles résonnait, presque imperceptiblement, le chant de volutes d'ombres ondoyantes qui s'immisçaient dans les confins de leurs esprits.
« Ils peuvent voir dans le noir », continua Acacia à voix basse. « Mais pas nous. Vous voulez qu'ils vous voient venir ? Gardez vos lampes basses et soyez aussi silencieux que possible. » Meyer s'agita nerveusement, mais personne ne dit rien en retour. Les explorateurs reprirent leur progression, dans les ténèbres qui psalmodiaient silencieusement, comme des milliers de plaintes muettes s'unissant en un murmure.

À cet endroit, les parois du tunnel s'écartent. La rampe s'élève entre cinq immenses salles tout en hauteur, disposées en éventail autour du cœur de la Tour comme les pétales d'une fleur. Ces salles sont remplies par un treillis cristallin complexe, tissé d'une manière ordonnée mais incompréhensible. La lumière qui s'engouffre dans la toile du Complexe est capturée, déviée, et réfléchie en un millier de faisceaux prismatiques aux couleurs adoucies. L'effet est à la fois d'une beauté à couper le souffle, et parfaitement extraterrestre.

Le scintillement du Complexe est toujours visible, même lorsque toutes les lampes sont éteintes. Ses contours sont soulignés par un million d'étincelles fantomatiques d'un bleu à peine perceptible, qui courent et ondulent le long de la structure.

Le Complexe ne fait aucun bruit ni mouvement, et pourtant ceux qui empruntent la rampe ont le sentiment oppressant d'être observés de toutes parts. Une sensation qui n'est pas sans rappeler celle provoquée par le brouillard des rêves, mais amplifiée une centaine de fois. Ils entendent des chuchotements et des échos qui n'existent pas. Ils entrevoient des formes qui se meuvent dans l'obscurité, aux limites de leur champ de vision. Cette sensation diffuse d'une présence inhumaine en ces lieux est discrète, mais profondément dérangeante. Tous les investigateurs perdent 0/1D2 points de **SAN** pour chaque tranche de quinze minutes passée à proximité du Complexe.

Une fois les investigateurs dans la salle du Complexe, le gardien devra effectuer secrètement un test de **Volonté** pour chacun d'entre eux ; ceux qui échouent sont plus sensibles que les autres aux émanations du Complexe. Ils voient des motifs qui leur évoquent quelque chose dans les faibles ondulations de la

Bribes de mémoire

Les investigateurs qui obtiennent leur score de **POU** ou moins au test effectué lorsqu'ils sont à proximité du Complexe acquièrent une bribe de mémoire de quelqu'un – ou de quelque chose – qui a été installé dans le Complexe. Il s'agit d'une vision fragmentaire qui ne raconte pas une histoire complète, mais elle peut néanmoins s'avérer profondément perturbante (perte de 0/1D2 points de **SAN**).

Si le test d'un investigateur est inférieur à son **POU**, consultez la table suivante pour connaître la source du souvenir.

01	James Starkweather
02 – 03	Dr. Richard Greene
04 – 06	Un marin européen sacrifié au début du 19ème siècle, ou un autre explorateur capturé (si d'autres ont été enlevés par les Choses durant la campagne)
07 – 40	Un Tsalali sacrifié au 18ème ou 19ème siècle
41 – 90	Un animal commun et contemporain (manchot, phoque ou équivalent)
91 – 99	Un animal ou hominidé ancien (plus de 50 000 ans)
00	Une Chose Très Ancienne, il y a plus d'un million d'années

Chaque investigateur ne peut pas expérimenter plus d'une seule de ces visions.



Le Complexe inférieur

lumière, entendent des fragments de mots et de phrases qu'ils peuvent presque comprendre. Plus l'investigateur est proche de la matrice de cristal, plus forte est la sensation et plus clair est la signification. Ces messages semblent provenir des cristaux eux-mêmes. Cet effet est exacerbé pour les investigateurs qui quitteraient la rampe et grimperaient sur la matrice du Complexe.

En dépit de son apparence éthérée, le Complexe est très solide. La matrice cristalline peut facilement supporter le poids d'un homme. Si quelqu'un attaque le treillis, l'arme utilisée doit infliger au moins quinze points de dégâts en un seul coup pour provoquer des dégâts. Si le Complexe est frappé, ou s'il est la cible d'un coup de feu, toute la salle résonne comme si un gigantesque gong en verre venait d'être frappé. Ce bruit est immanquablement entendu par les habitants de la Tour, qui viennent alors immédiatement inspecter les lieux.

Si elle est amenée dans le Complexe, la Pierre de Localisation du Camp de Lake se réchauffe rapidement, jusqu'à atteindre la température corporelle, et s'y maintient. Aucun autre effet n'intervient, même en cas de contact entre la Pierre et le Complexe. La Pierre de Localisation refroidit à nouveau dès qu'elle est éloignée du Complexe.

Tout investigateur quittant la rampe pour monter sur le treillis du Complexe se retrouve empêtré dans la toile des énergies subtiles et puissantes qui y circulent. Un léger halo bleu sombre s'arque et tournoie entre son corps et la matrice. À chaque round qu'il passe en contact étroit avec le Complexe, un test de **Volonté** doit être effectué. Si le test est réussi, les sensations de pression et de voix environnantes s'accentuent fortement, et l'intéressé sent les vagues d'une substance épaisse et contre nature se frayer un chemin à l'intérieur de son corps. Il est cependant capable de bouger et de réagir normalement.

Si le test échoue, il est submergé par les forces qui l'entourent. Des sensations de distorsion, de déferlement et d'étirement envahissent son corps jusqu'à le rendre incontrôlable. La victime est parcourue de spasmes et de légers soubresauts, et n'a plus aucun contrôle volontaire sur son corps pendant 1D3 rounds, avant de sombrer complètement dans l'inconscience. Chaque round que la victime passe à l'état conscient lui fait perdre 1D2/1D6 points de **SAN**.

Le corps de la victime continue à être secoué de spasmes et de contractions à intervalles réguliers, même après qu'elle ait perdu connaissance. Elle ne subit aucun dégât dura-

Entrer en résonance avec le Complexe : le Témoin Muet

Les investigateurs qui succombent aux forces parcourant le Complexe, la jungle ou le Prisme, deviennent pour un temps partie intégrante de la machine, des Témoins Muets associés aux buts poursuivis par le Complexe. Ils sont traversés d'énergies douloureuses et puissantes, qui n'ont pas été conçues pour être supportées par un esprit humain et qui s'emparent temporairement de leur système nerveux et cérébral.

Ce processus peut facilement annihiler un esprit. Une personne sombrant dans l'inconscience suite à un contact avec le Complexe perd 5 points de **SAN**, en plus de ceux déjà perdus lorsqu'elle était encore consciente. Elle s'éveille dans un état de folie temporaire. Sa mémoire et ses pensées ont été mises en pièces et évidées sans aucune considération pour ce qu'elles contenaient. Il peut s'écouler beaucoup de temps avant que ces brèches ne se referment.

Il est conseillé au gardien et au Témoin de traiter cet état comme une forme instable de stupéfaction. Elle dure jusqu'à ce que le Complexe soit endommagé et agonise. Le Témoin Muet peut continuer à interagir avec ce qui l'entoure, mais sur la base de perceptions étranges et déformées. Il est incapable de parler intelligiblement, de communiquer par signes précis ou par n'importe quel moyen autre que de vagues gestes. Il ne comprend pas ce qui se dit autour de lui. Il trouve son corps étrange et inconfortable. Chacun de ses mouvements est erratique et mal contrôlé. Une réussite spéciale sera requise pour toutes les **compétences d'action** et les tests d'**Agilité** de la victime tant que l'effet subsiste.

Être entré en résonance avec le Complexe donne cependant à la victime un maigre avantage. Ayant fait partie intégrante du Complexe, le Témoin Muet connaît avec une absolue certitude la raison d'être de la Tour et des structures qu'elle abrite. Il est au courant de l'existence du Leurre, pourtant silencieux à cet instant. Il peut sentir la puissance du Piège Divin, à même de distordre l'espace. Sans l'intermédiaire de ses yeux ni de ses mains, il a vu et touché le Dieu Inconnu par des voies qui dépassent les capacités humaines, et connaît sa force et les terribles désirs qui l'animent. Sans l'intermédiaire de ses oreilles, il a entendu les hurlements déments des autres rouages vivants du Complexe. Il a tissé, sans l'aide de mains, les contrepoints d'harmonies extraterrestres, raréfiées et magnifiques, émises par les restes de la machine originelle.

Le Témoin Muet sait, intimement et sans aucun doute possible, que la Tour renferme un mécanisme qui contrôle une cage colossale. À l'intérieur de cette cage se trouve une créature à la puissance et la malveillance inimaginables, qui s'est déjà partiellement frayé un chemin hors des murs de sa prison, et qui d'une manière ou d'une autre se nourrit du monde extérieur pour accroître sa force et précipiter son évasion.

Le Témoin sait aussi que le mécanisme qui maintient la cage en place est gravement endommagé, et qu'il peine à tenir son rôle à présent. Des réparations ont été effectuées, mais elles sont fragiles et désespérées : des corps et des cerveaux vivants qui servent à prendre la place des matrices de cristal qui ont été détruites dans un ancien cataclysme. Les pièces vivantes qui maintiennent l'ensemble en place ne sont efficaces que peu de temps. Elles doivent être continuellement remplacées, sous peine de voir le Piège entier s'effondrer, et l'entité qui y est prisonnière se libérer.

Cette possibilité est trop effroyable pour être envisagée. Il sait que rien ne survivrait à la libération de l'entité.

Le Témoin Muet comprend tout ceci, d'une façon aiguë et extraterrestre, qui ne peut s'exprimer par des mots. Le Complexe doit demeurer intact et puissant, ou le monde court droit à sa perte : voici le message essentiel que délivre le Complexe. Le Piège Divin est le seul rempart entre l'humanité et le néant. Pour qu'il fonctionne correctement, il a besoin de plus d'esprits, de plus de cerveaux - autant que possible - afin de se fortifier et de colmater les effroyables plaies ouvertes par le temps.

La difficulté pour la victime va consister à expliquer cette situation à ses compagnons.

Le gardien peut choisir un joueur précis pour jouer le Témoin, plutôt que de laisser le rôle s'imposer aléatoirement. Le Témoin Muet a une fonction cruciale pour la compréhension de la situation au sein de la Tour du Complexe ; sans ce personnage, le groupe pourrait bien ne pas être en mesure de résoudre l'énigme à temps, et y laisser la vie. De plus, un Témoin joué avec talent fera de la détérioration du Complexe une expérience de jeu bien plus enrichissante pour tout le monde.

Jouer le Témoin Muet est un rôle stimulant. Le gardien et le joueur concerné doivent se rappeler sans arrêt que l'essence même de cette expérience est extraterrestre, à même de bouleverser n'importe quel esprit humain, et qu'elle ne pourra jamais vraiment être décrite de façon fidèle. Il revient à la victime de jouer le rôle de quelqu'un dont l'humanité a été étirée jusqu'à ses limites et au-delà. Les détails les plus familiers qui l'entourent (ses amis, et même son propre corps) semblent déformés et étranges. Il est totalement incapable de parler, d'écrire, de comprendre un discours, ou de bouger normalement. Au lieu de cela il assiste, impuissant, au déroulement des événements, tandis que ses compagnons ne peuvent qu'ignorer ses suppliques incohérentes.

ble si elle est dégagée de la matrice en l'espace de quelques rounds, à l'exception bien sûr de sa perte de Santé Mentale. Elle se réveille alors d'elle-même quelques rounds plus tard.
Les visions anormales accordées par le gardien suite à cette exposition à la matrice seront dues au fait que cet infortuné explorateur est devenu, pour un temps, une pièce impuissante et inadaptée de cette immense et antique machine, et de l'entité qu'elle garde prisonnière : il est devenu le Témoin Muet.

Le Centre de Contrôle

« Nous y sommes ! C'est ici ! Regardez les sculptures murales ! » exulta Meyer. Sa voix était basse, mais tremblante d'excitation. « L'autel de cristal a disparu... mais il était sûrement juste ici... vous voyez ? Ces deux ouvertures obstruées de plantes grimpantes ! Il n'y a aucun doute possible, c'est bien la salle décrite par Arthur Pym ! »
« Et en quoi cela nous intéresse-t-il ? » rétorqua Priestley avec aigreur.
« Cela nous intéresse, parce que Herr Starkweather a été emmené à coup sûr dans l'une de ces trois pièces pour y être sacrifié. » Le ton de l'allemand était brusque tandis qu'il brandissait sa carabine en direction des trois embrasures béantes. « Nous devons maintenant voir si nous sommes arrivés à temps pour le sauver. »
« Et s'il est trop tard ? » s'interrogea Acacia à haute voix.
« Dans ce cas, nous devrons faire payer ces créatures. Et après les avoir éliminées, étudier les lieux en détail. »
Meyer opina du chef pour lui-même, fort satisfait de son plan.

Après avoir traversé la salle du Complexe inférieur, les parois de la rampe se resserrent à nouveau. La rampe s'enroule en spirale, sur un peu moins de dix mètres, puis pénètre dans une vaste pièce, tandis que ses parois s'abaissent à nouveau.

Le Centre de Contrôle a la forme d'un cône tronqué, traversé tel un gigantesque pilier par la rampe en spirale. Le sol forme un disque d'un diamètre d'environ quatorze mètres, dont les cloisons sont inclinées abruptement vers l'intérieur, interrompues par un plafond à peine plus grand que la rampe en spirale qui le perce en son centre.

Les parois de la pièce sont tapissées de pierres à l'apparence pâle et sableuse. Une aire ovale et surélevée domine un côté de la salle, tandis qu'en face d'elle les murs fortement inclinés sont recouverts de bas-reliefs muraux aux couleurs vives et étranges profondément incrustées dans la pierre. Le sol est couvert de débris, en particulier dans les recoins de la pièce, contrastant de façon saisissante avec la propreté qui règne ailleurs.

La température de la pièce est d'au moins dix degrés en dessous de celle des salles en contrebas. L'air est chargé d'humidité et d'une odeur désagréable. La brise constante provenant de la Salle de l'Héritage poursuit son ascension, transportant la légère odeur de métal fondu de l'air sec et chaud qui émane du puits sans fond.

La pièce est faiblement éclairée par sept coupelles lumineuses (voir leur description dans la partie « Trouvailles uniques » de l'Annexe 7 : Guide de la Cité), placées dans des alcôves situées à hauteur d'yeux, sur chaque paroi. Elles projettent une lumière tamisée qui accentue l'atmosphère sinistre de l'endroit.

Cinq des hautes et étroites arches, maintenant familières aux investigateurs, percent les murs de la pièce en autant d'ouvertures. De chacune d'entre elles part une courte rampe menant à une salle surélevée. Trois de ces ouvertures sont obscures et béantes. Les deux autres sont en partie encombrées par les feuilles flasques et les tiges humides et pâles de plantes épaisses et malsaines.

Les investigateurs désireux d'étudier les bas-reliefs muraux, constitués de cinq panneaux, qui ornent cette pièce peuvent en comprendre approximativement le sens après une demi-heure d'un examen minutieux. Une compréhension plus approfondie de l'histoire qu'elles relatent nécessite un test réussi d'**Écriture des Anciens** pour chacun des panneaux. Voir « Récits du Mur de Crânes » pour les grandes lignes de ce récit.

Les arches envahies par les plantes laissent échapper de nombreuses tiges rampantes, molles et pâles, pourvues de vrilles étranges, qui s'engouffrent dans la rampe en spirale et la gravissent jusqu'à se perdre dans l'obscurité.

Quelque chose de malsain émane de l'aspect de ces plantes. De leur moiteur, et des curieux gonflements, perceptibles dans la pénombre, qui les agitent. Elles provoquent une vague sensation de malaise. Des filets luisant d'humidité ruissellent le long des murs aux endroits où leurs vrilles se cramponnent. En dessous d'elles, le sol est humide et glissant. Quand on les examine, il apparaît qu'elles sont recouvertes non pas d'eau, mais d'une substance épaisse et huileuse, qui s'attache à tout ce qui entre en contact avec elle. Elle est à l'origine de l'odeur désagréable qui baigne la pièce. Le chemin vers les étages supérieurs n'est pas obstrué : les plantes ont tendance à raser les murs, laissant accessible le sol incliné de la rampe.

Le gardien est invité à effectuer secrètement des tests de **Volonté** pour chaque investigateur qui examine les plantes de près. Si le test échoue, ce dernier est brièvement affecté par les puissantes énergies qui parcourent les tiges. Les symptômes sont alors similaires à ceux provoqués par un contact avec les cristaux du Complexe, mais moins marqués : nausées, vertiges, et l'horrible sensation que les plantes sont animées de mouvements constants et furtifs, et que l'obscurité s'emplit de toutes parts de murmures lancinants. Un résultat inférieur au **POU** de l'investigateur concerné lui confère une bribe de mémoire, comme décrit plus haut, s'il n'en a pas encore reçu.

Un test de **Pister** ou de **Trouver Objet Caché** réussi par l'un des membres du groupe révèle des traces de pas huileuses, légères mais distinctes, appartenant aux Choses Très Anciennes. Leur orientation indique des allers et retours entre la salle latérale n° 5 et la

Récit du Mur de Crânes

Premier récit : le Temple

Trois des panneaux de cette salle sont élaborés dans le style Décadent des Choses Très Anciennes. Malgré la relative grossièreté de l'exécution, les gravures se distinguent des panneaux rencontrés jusqu'à présent par leur utilisation de la couleur : elles ne sont ni vives, ni même vraisemblables à nos yeux – nous ne voyons pas de la même manière que le Choses Très Anciennes – mais participent à la clarté des scènes, et les rendent aisément interprétables. Certaines images sont légendées par quelques lignes d'écriture pointillée, mais les scènes centrales en sont totalement exemptes.

À l'aide d'un graphisme sobre, les panneaux dépeignent les éléments d'une cérémonie ou d'un rituel destiné à apaiser le Dieu Inconnu somnolent.

Le premier panneau présente des groupes de Choses se recroquevillant ou fuyant devant une forme immense et complexe, qui s'élève au-dessus d'une représentation de la Tour et des montagnes en dents de scie. Les Choses Très Anciennes apparaissent soit mortes, soit en vol, ou encore gesticulant frénétiquement de tous leurs membres. La taille de la Forme s'accroît au fil des cadres qui composent le panneau, jusqu'à la scène finale où on le voit entourant un petit globe, tandis que des Choses se contorsionnent de tous côtés. Les investigateurs ayant étudié les plus grands panneaux qui décorent le Dôme de l'Héritage se rendent compte que cette Forme est identique à celle qui était représentée piégée dans le Gouffre.

Finalement, le Complexe commença à se déliter, et l'influence maligne du Dieu Inconnu s'étendit sur notre monde. Partout sur le globe, les Choses Très Anciennes en furent affectées et furent terrifiées par sa Présence soudainement grandissante. Elles craignaient que si le Complexe n'était pas réparé sur-le-champ, le dieu se libérerait et engloutirait le monde.

Sur le deuxième panneau, on voit un certain nombre de Choses émerger de l'océan en compagnie de Shoggoths. Elles capturent ce qui apparaît comme de nombreuses silhouettes, petites et effilées, qui représentent en fait divers animaux et humains. Des groupes de Choses et de silhouettes captives avancent le long de chemins ou de tunnels obscurs, jusqu'à atteindre la Tour. De nombreux cadres dépeignent alors les captifs allongés dans de grandes cuves, dévorés par les Shoggoths. Seules les têtes sont épargnées puis placées dans des coupes et transportées cérémonieusement jusqu'à une grande créature charnue, composée d'une myriade de bras semblables à des plantes grimpantes et d'un corps large et plat, incrusté de têtes. Le dernier cadre montre les Choses Très Anciennes se penchant vers la créature aux têtes, touchant ces dernières de leurs membres tendus en une apparente prière.

Le mécanisme qui fut construit avec l'énergie du désespoir pour suppléer au Complexe et à la Jungle défaillants était rudimentaire, mais efficace. Des mécanismes vivants furent créés à partir des cerveaux et des tissus nerveux des êtres vivants capturés. Plus le système nerveux était perfectionné, plus le mécanisme était efficace. Ceux des êtres humains se révélèrent agréablement complexes et adaptables, et ils furent capturés en grand nombre quand cela était possible, et placés dans la structure réparatrice.

Le dernier panneau dépeint la Tour, remplie de faciès humains et animaux, étendant une sorte d'influence (représentée par des vagues effilées de pigment d'un bleu intense) au-dessus du large Gouffre contenant la Forme divine, tandis qu'ailleurs sur la sculpture murale un grand nombre de Choses Très Anciennes se déplacent puis se rassemblent sous l'eau, traversant une apparente période de prospérité.

Les réparations furent couronnées de succès. Bien que les composants animaux dussent être remplacés après quelques années voire quelques mois d'usage, le Prisonnier fut encore à nouveau contenu. Et une fois de plus, la Tour sombra dans l'oubli, sauf pour une poignée de Choses Très Anciennes qui avaient pour tâche de réapprovisionner le Complexe.

Deuxième récit : le récit du Revenant

Les deux panneaux restants sont en opposition totale avec les trois précédents. Ils ont apparemment été récemment polis ou nettoyés. Les pierres exposées ont une couleur plus claire que celles des panneaux voisins et sont, contrairement à elles, dotées d'une finition brillante.

Ils sont tous les deux inachevés. Les histoires mises en scène dans ces sculptures murales sont incomplètes, et s'achèvent par une surface vierge. Aucun pigment ou couleur n'a été utilisé ici, mais le rendu de l'œuvre est magnifique, bien plus subtil et complexe que celui de des peintures voisines aux couleurs vives. Les frises et cartouches d'écriture en pointillés sont omniprésents.

La première scène montre un grand nombre de Choses sous terre, attelées à une tâche obscure, impliquant l'excavation et l'extraction de pierres dans une vaste caverne. Un mur s'effondre, et une vague d'une substance épaisse enveloppe le groupe. Dans la scène suivante, on voit les Choses revenir à elles dans un lieu plat et imprécis, parsemé de petites tentes légères. Avec un peu d'imagination, on réalise qu'il s'agit d'une représentation du Camp de Lake. Des créatures semblables à des loups attaquent les Choses, mais sont massacrées. Huit Choses Très Anciennes rassemblent des objets et les transportent au-dessus des cimes en dents de scie, jusqu'à la Cité. Une Chose fait un geste empli de détresse en direction des ruines qui s'y trouvent. Un panneau montre ensuite le groupe sous terre, attaqué par des Shoggoths. Quatre d'entre elles sont laissées pour mortes. Dans la scène suivante, on voit les quatre survivantes rassemblées en une sorte de cérémonie mortuaire, en cercle autour de quatre petites étoiles. La sculpture murale s'achève par une scène représentant les quatre Choses rescapées s'envoler vers la Tour, qui, à leur grand désarroi, s'avère à moitié détruite et prise dans une terrible tempête.

Le second panneau mural poursuit le récit à travers une série de petits cartouches. Des Choses chassent des phoques et des manchots sur la banquise ; elles creusent dans les décombres de bâtiments et dans le sol. Sur l'un des cartouches, deux Choses guident quelques petits Shoggoths le long d'un couloir. Sur un autre, trois Choses Très Anciennes de grande taille sont entourées par des centaines d'autres plus petites. Signes de désarroi et tumulus d'étoiles mortuaires sont omniprésents dans cette sculpture murale. Plusieurs scènes dépeignent les Choses en train de s'occuper de plantes grimpantes ou de troncs épais et noueux. L'un des cartouches met en scène une Chose Très Ancienne occupée à retirer des crânes humains de la créature aux têtes décrite dans le deuxième panneau, désormais décharnée, puis à les entasser sur le sol.

Sur la dernière scène de la sculpture murale, encore inachevée, on peut aisément reconnaître un avion, entouré d'humains. À côté de lui, à peine esquissés, on distingue les contours de l'une de ces créatures aux têtes, telles qu'elles sont représentées sur les panneaux colorés de l'autre côté de la pièce.

Ces deux sculptures murales racontent la découverte des Choses Très Anciennes par le professeur Lake.

rampe, et continue en direction des étages supérieurs.

Les salles latérales

Les plus petites salles situées autour du Centre de Contrôle sont toutes de formes et de tailles identiques ; situées en surplomb d'environ un mètre par rapport à la pièce centrale, on y accède grâce à de courtes rampes escarpées d'un peu moins de trois mètres de long. Ces pièces à cinq côtés mesurent un peu moins de cinq mètres d'une extrémité à l'autre, et sont surmontées d'un plafond plat à trois mètres de hauteur. Les murs ne présentent aucun ornement, mais le plafond est percé d'un certain nombre de trous obliques, dont la taille varie entre la largeur d'un pouce et celle d'une main.

Une cuve à l'apparence singulière occupe le centre de chacune de ces petites salles. Elle ressemble à un pot de fleur ou à un seau de deux mètres de haut, à demi enseveli dans le sol. Elle mesure un mètre de diamètre au fond, mais ses parois s'évasent jusqu'à atteindre deux mètres de diamètre à son sommet. Un rebord de pierre, de l'épaisseur d'une cuisse et d'une hauteur de 25 centimètres, délimite les contours de la fosse. Le passage du temps et un usage prolongé en ont fortement érodé les arêtes, les rongeant en certains endroits jusqu'au niveau du sol, voire plus profondément.

Si le docteur Meyer guide toujours le groupe, il commence par examiner la salle n° 3, puis la salle n° 4, toujours à la recherche de Starkweather.

Salle latérale n° 1

Les murs de cette salle sont profondément endommagés. D'immenses fissures les balafrent. Une portion d'un de ces murs s'est effondrée, et n'est plus qu'un amas de gravats épars. La brèche ainsi ouverte est à présent remplie de glace antédiluvienne et grêlée d'impacts scintillants. Un vaste réseau de bandelettes de peaux et de fibres végétales court entre la paroi glacée et la cuve centrale, y acheminant l'eau qui s'écoule du mur. Le sol est trempé.

La cuve est remplie d'une vase grisâtre, à peine visible sous la profusion de stolons et de tiges charnues qui s'en échappe. Ces saillies végétales, luisantes d'une rosée livide, occupent la moitié de la pièce et recouvrent entièrement les quatre murs intacts. Elles s'échappent vers la pièce centrale et par les trous du plafond.

Tout investigateur qui observe attentivement cette pièce peut effectuer un test de **Trouver Objet Caché**. S'il réussit, il remarque que les plus épaisses des tiges sont en fait animées d'un mouvement perceptible. Elles se contractent et se relâchent au rythme de faibles et lentes pulsations, s'étendant sur une minute ou plus.

Salle latérale n° 2

Les murs entourant cette salle sont très endommagés, mais pas autant que ceux de la salle n° 1. Des lézardes parcourent leur surface, et des débris de maçonnerie, ancienne et érodée, craquent sous les bottes des investigateurs. Un grand nombre de vrilles et de lianes s'extirpent du plafond fissuré et ébréché, forment un rideau végétal jusqu'au sol, et viennent s'entasser dans la cuve centrale, tandis que d'autres, plus imposantes, filent vers le seuil de la pièce et s'en échappent.

La cuve est recouverte d'une croûte, et les fissures et les sillons qui la parcourent révèlent sous la surface une matière luisante et sombre. Cette bouillie visqueuse exhale une odeur nauséabonde de corps morts et de chair putride. Si on la remue, l'odeur devient insupportable. Les appendices charnus de la végétation s'enfoncent avidement dans la cuve. Des tâches et des éclaboussures visibles sur les tiges indiquent que les plantes ou le contenu de la cuve ont été récemment déplacés.

Tout comme dans la salle n° 1, les plantes ondulent lentement. Les investigateurs le remarquent sur un test réussi de **Trouver Objet Caché**.

Salle latérale n° 3 : l'abattoir

Cette salle, dont les murs et le plafond sont intacts, est envahie d'ossements. Les os, entassés depuis des temps immémoriaux, se comptent par milliers. De nombreux squelettes sont disloqués, certains ont même été littéralement réduits en poussière par le passage des millénaires et le manque d'égards, mais des centaines d'autres restent encore reconnaissables.

La plupart des ossements les plus anciens proviennent d'êtres humains. Ce sont les vestiges des innombrables victimes sacrifiées aux Choses Très Anciennes par les Tsalalis décrits dans le texte de Pym, et leurs ancêtres. Un test réussi de **Sciences humaines : archéologie** ou en **Sciences de la vie : paléontologie** indique que certains ossements datent de quelques décennies seulement, tandis que d'autres sont bien plus anciens.

De nombreux ossements plus récents recouvrent les plus anciens. Leur blanc éclatant contraste avec l'ivoire jauni de leurs antiques voisins. Ce sont presque exclusivement des os d'animaux, généralement de phoques ou de grands manchots albinos provenant de l'Abîme. Ils ont tous été collectés durant ces trois dernières années.

Enfin, au sommet de ce tas désordonné, plusieurs os humains luisent faiblement dans l'obscurité. Ces ossements sont les plus récents. Ils sont encore humides suite à une récente immersion, et ont été entièrement nettoyés de leur chair. Ce sont ceux des malheureux emportés par les Choses Très Anciennes ces derniers jours, dont James Starkweather, et peut-être aussi le docteur Greene. Examiner ces os, et deviner leur provenance, entraine la perte de 1/1D4 points de **SAN**.

Le gardien peut également préciser que parmi les centaines de squelettes réunis dans cette pièce exiguë, on n'aperçoit pas un seul crâne.

Note au gardien : *les squelettes Tsalalis rassemblés ici constituent une trouvaille inestimable pour n'importe quel anthropologue. Certains ossements sont vieux de presque dix mille ans. La race Tsalalis est maintenant éteinte, mais l'étude de la branche de l'évolution qui y a mené fournirait des éléments de comparaison fascinants avec celle de l'espèce humaine. Si ces squelettes pouvaient être préservés et ramenés en terre civilisée afin d'y être étudiés, ils pourraient aisément assurer la carrière d'un spécialiste dans le domaine.*

La découverte de ces os humains, dont certains appartiennent vraisemblablement à Starkweather, trouble Acacia au plus haut point. Après avoir quitté la pièce, elle se fait discrète et plus vigilante. Priestley, de son côté, semble gagné par la colère. Avec un air aussi menaçant que cruel, il glisse une phalange d'un blanc étincelant dans sa poche. Sa détermination en semble ravivée. Si quelqu'un l'interroge sur les raisons d'un tel geste, il ressort l'os de sa poche, le considère attentivement, puis l'y enfouit à nouveau. « Disons que c'est un souvenir », répond-il d'une voix tranchante.

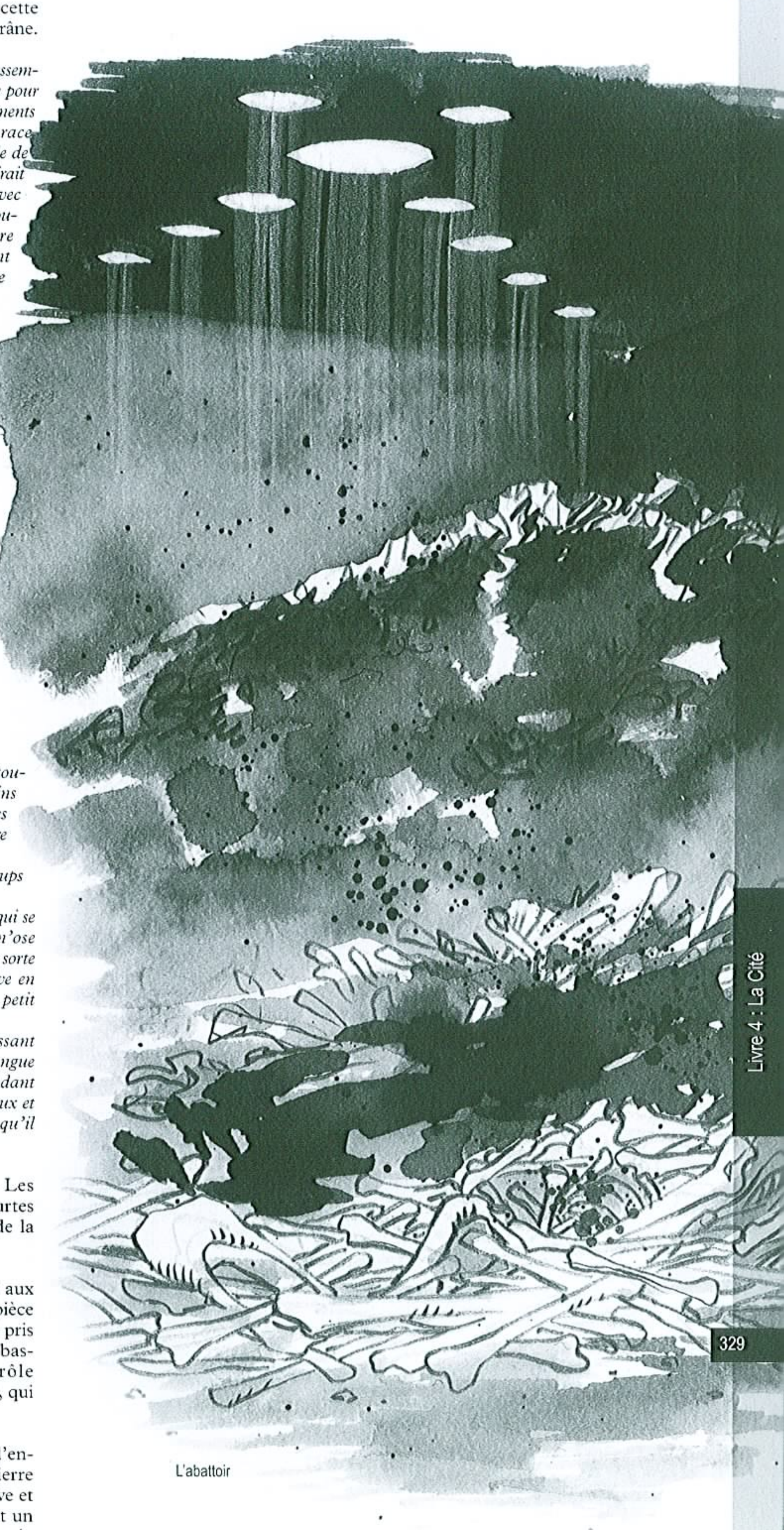
Salle latérale n° 4 : la salle de dissection

« Ah oui. Je reconnais aussi cette salle. Ne touchez pas à la table. Elle contient, ou du moins elle contenait, de puissantes énergies capables de vous priver de toutes vos forces au moindre contact. »
Meyer se glissa dans la pièce en jetant des coups d'œil prudents autour de lui.
« Par contre, je me suis toujours demandé ce qui se trouvait dans cette fosse, pour que Pym n'ose même pas le décrire. Hmm. Un liquide. Une sorte d'acide, peut-être ? » Il approcha de la cuve en sortant une petite fiole de sa poche. « Un petit échantillon serait… AAAAAH ! »
Meyer se jeta brutalement en arrière, poussant un cri strident, à l'instant où une énorme langue sinueuse jaillit brutalement de la fosse, tendant inexorablement vers lui sa masse criblée d'yeux et de petites bouches hurlantes, alors même qu'il chutait.

Les murs de cette salle sont intacts. Les ouvertures du plafond débordent de courtes lianes filiformes, qui ondulent au gré de la moindre brise.

Trois coupelles lumineuses permettent aux intrus d'entrapercevoir le contenu de la pièce depuis l'extérieur. Les explorateurs ayant pris le temps d'examiner attentivement les bas-reliefs muraux du Centre de Contrôle reconnaissent instantanément cette salle, qui était dépeinte dans plusieurs scènes.

La partie de la salle la plus éloignée de l'entrée est dominée par un large bloc de pierre vermeille et striée. C'est une dalle massive et pentagonale, chacun des côtés mesurant un peu moins de deux mètres. Elle est encastrée


L'abattoir

Le Shoggoth dévoreur de corps

« Pas le plus gros, pas le meilleur, mais encore fidèle ! »

Cet ouvrier Shoggoth atypique a été élevé pour remplir une tâche spécifique : capable de générer un nombre considérable de petites bouches aux dents acérées et d'appendices extrêmement sensibles, ressemblant à des langues, il s'en sert pour ronger la chair de sa victime tout en épargnant les fragiles fibres des nerfs principaux, qu'il incorpore ensuite au sein de sa propre masse pour les nourrir et les protéger.

Le Shoggoth ronge 1D4 Points de Vie par round, jusqu'à ce que sa victime soit éloignée ou dévorée (PV = 0). Cette expérience cause également à cette dernière la perte de 2/2D4 points de **SAN** par round, jusqu'à ce qu'elle meure, qu'elle perde connaissance ou qu'elle soit secourue. Tout autre témoin de la scène encaisse une perte additionnelle de 1/1D6 points de **SAN**, du simple fait d'avoir vu le monstre se nourrir.

Il est possible d'échapper à l'emprise du Shoggoth à tout moment, en effectuant un test de **FOR** contre **FOR** contre la créature sur la Table de Résistance. S'il est réussi, le Shoggoth retourne doucement dans sa cuve.

Le Shoggoth a moins de deux ans. Il est donc assez jeune, et plein d'enthousiasme. Il atteindra sa taille adulte dans une décennie. Cela mis à part, ses caractéristiques sont celles n'importe quel autre Shoggoth.

Caractéristiques

CON	18	Endurance	90 %
DEX	04	Agilité	20 %
FOR	22	Puissance	99 %
TAI	26	Corpulence	99 %
INT	04	Intuition	20 %
POU	08	Volonté	40 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 2D6
Points de Vie	22
Mouvement	10/10 nage

Compétences

Écouter	40 %
Obéir	99 %
Rester dans la cuve	95 %
Se Cacher dans un liquide	90 %

Attaques

- Tout dévorer à l'exception des os, des nerfs et de la tête 98 %, dégâts 1D4
- Broyer 60 %, dégâts 2D6.

Voir la description des Shoggoths dans le Bestiaire pour ses autres caractéristiques.

entre la cuve centrale et le mur, penchée selon un angle de 45 degrés. Une de ses arêtes vient s'appuyer contre le rebord de la cuve, tandis que le coin opposé repose contre le mur du fond, à environ deux mètres.

Cette dalle étrange a peut-être naguère été lisse, mais le temps et un usage continu en ont marqué la surface de leur empreinte, en autant de rigoles et de rainures sinueuses. La plupart d'entre elles sont situées sur la moitié la plus basse de la dalle, et convergent vers la cuve.

Juste devant la cuve, sur le bord faisant face à l'entrée, un petit bloc de pierre large comme un homme dépasse de quelques centimètres du sol. Il est recouvert de taches de couleur sombre.

Des relents légèrement fétides, mais particulièrement désagréables, flottent dans la pièce. Ils sont comparables à une odeur de poisson pourri, agrémentée de relents acides qui brûlent la gorge des explorateurs. S'ils ont déjà rencontré un Shoggoth avant, ils reconnaissent cette odeur sans avoir besoin de jeter les dés.

Les investigateurs réussissant un test d'**Écouter** remarquent que la pièce n'est pas tout à fait silencieuse. La cuve émet périodiquement des petits clapotis.

Les investigateurs qui se tiennent sur le seuil de la porte et réussissent un test de **Trouver Objet Caché** remarquent également une parka d'homme en lambeaux, un masque à oxygène et des bottes de bonne qualité, à demi masqués par la cuve. Ils identifient immédiatement ces objets comme ayant appartenu à James Starkweather.

La dalle inclinée et striée représente un grave danger pour les investigateurs. Si l'un d'eux entre en contact avec sa surface supérieure, même à travers des gants ou toute autre protection, il tombe immédiatement en léthargie. Le joueur a une unique chance de résister à la puissance de la dalle, en effectuant un test de **Volonté** avec un malus de -20 %. S'il échoue, il ne peut plus se servir de ses muscles. Il reste paralysé, mais conscient de ce qui se passe autour de lui, jusqu'à ce que quelqu'un ou quelque chose vienne l'en écarter.

La cuve centrale est remplie presque à ras bord d'un liquide trouble et visqueux, tirant sur le rouge sombre, qui est à l'origine de l'odeur fétide et du bruit. Une à deux fois par minute, cette substance se convulse brièvement, éclaboussant le pourtour du réservoir et exhalant une nouvelle vague de puanteur. Les témoins de ce phénomène répugnant perdent seulement 0/1D2 points de **SAN**.

Si le liquide est remué ou déplacé de quelque manière que ce soit, ou si les investigateurs se penchent trop près de sa surface, le contenu de la cuve se soulève en une masse épaisse qui ressemble à une langue. Elle pointe vers la source du dérangement de gros pseudopodes élastiques, qui s'étirent et se déforment sans cesse. Une myriade de protubérances éclate le long de la masse, et révèle des yeux et des bouches qui laissent échapper un chœur insensé de hurlements extraterrestres. Tous les témoins de cette scène subissent une perte de 2/1D8 points de **SAN**.

Meyer et le Shoggoth

Si Meyer est le premier à entrer dans cette salle, la scène d'introduction présentée ci-dessus a lieu. Il n'est pas poursuivi par le Shoggoth après que celui-ci se soit soulevé de sa cuve. Le malheureux scientifique survit donc, mais cette soudaine attaque le laisse en état de choc. Il perd momentanément la raison. Même si ce n'est pas lui qui a été attaqué, il garde de la rencontre un traumatisme profond et durable.

Durant les cinq minutes qui suivent, le corps tremblotant de Meyer reste recroquevillé au sol. Il émet des petits gémissements et ne fait aucun cas de ce qui se passe autour de lui.
Une fois l'attaque passée, il semble avoir plus ou moins recouvré ses esprits. Mais sa détermination est en miettes. À la moindre surprise ou bruit inattendu, il laisse tomber ce qu'il pouvait avoir dans les mains et recule en frissonnant. Il n'a plus le désir ni la volonté de diriger l'exploration, ni même de la poursuivre, et reste au milieu du groupe en marmonnant pour lui-même des jérémiades en allemand. La seule raison pour laquelle il n'abandonne pas ses compagnons est qu'il se retrouverait alors tout seul dans la Tour, et cette pensée le remplit d'un effroi encore plus grand.

Les réactions des autres personnages non-joueurs varient. Une fois que les os ou l'équipement de Starkweather sont retrouvés, Lexington s'enfonce dans un silence pensif, tandis que Priestley devient de plus en plus impatient d'en découdre. Mais aucun des deux ne prend l'initiative.

À partir de là, les rênes de l'expédition sont clairement entre les mains des investigateurs.

Le Shoggoth dévoreur de corps n'est pas hostile, il fait simplement ce pour quoi on l'a éduqué. Il se soulève en direction de la personne la plus proche, et les pustules dont il est recouvert se gonflent et laissent échapper de légers sifflements lorsqu'elles éclatent. Si l'humain bat en retraite, le Shoggoth continue à s'étirer quelques instants puis se rétracte dans sa cuve.

Mais si le Shoggoth attrape quelqu'un, et particulièrement si sa proie est en contact avec la dalle et ne peut plus bouger, le spectacle promet d'être effroyable. Le Shoggoth rampe le long des membres de la victime, sous ses vêtements, et ce faisant dévore sa chair à l'aide d'innombrables petites bouches. En l'espace de quelques rounds, il ne reste rien de l'explorateur que ses os, ses vêtements (rapidement mis de côté), sa tête, sa colonne vertébrale et son système nerveux. Le monstre ramène délicatement ces éléments dans la cuve, dans laquelle ils restent jusqu'à être détruits ou collectés par les choses Très Anciennes. Les autres restes du corps sont laissés à l'état de boue épaisse. Le visage de la victime est la seule partie encore reconnaissable.

Le Shoggoth dévoreur de corps ne dévore jamais le visage.

Si quelqu'un réussit à séparer le Shoggoth de sa proie, la créature retourne là encore douce-

ment dans la cuve. Mais les parties dévorées du corps de la victime sont perdues à jamais ; il ne subsiste qu'os et nerfs aux endroits rongés par le Shoggoth. Un homme de corpulence moyenne sera entièrement dévoré en moins de six rounds. Réussir des tests de **Premiers Soins** peut servir à stopper les hémorragies et à soigner les commotions, mais ce traitement d'urgence n'est pas en mesure de remplacer la chair perdue.

Attaquer la créature est une très mauvaise idée. Les armes de poing lui infligent peu de dégâts, et si on lui tire dessus, elle projette rapidement la majeure partie de sa masse contre son adversaire et essaye de l'entraîner dans la cuve. Si elle y parvient, elle dévore le malheureux de la façon évoquée ci-dessus.

De plus, le son produit par les coups de feu attire l'attention des Choses Très Anciennes situées plus haut dans la Tour. Leurs statistiques et compétences sont réunies dans l'encadré intitulé « Deux Choses Très Anciennes et un autre Shoggoth » ci-après.

Salle latérale n° 5 : l'atelier supérieur

Cette salle est manifestement un atelier. Des cadres rudimentaires faits de bois, de peau et de ligaments sont alignés aux côtés d'étranges constructions composées de pierres magnifiquement polies et de minces cristaux sans défauts. Trois grands sacs en cuir, gonflés d'eau, reposent contre le mur de gauche. Celui de droite a été creusé de manière à offrir un certain nombre de rebords et d'alcôves, à présent garnis d'outils.

Une table installée au-dessus de la cuve domine le centre de la pièce. Elle est faite de peau de phoque tendue sur une armature en os. Dessus, un mince et magnifique bol de pierre polie est posé sur un support en verre d'aspect fragile. Le centre du bol présente une fente de cinq centimètres de long et est percé de deux trous. Il est difficile de comprendre à quoi peut servir une telle structure. On peut trouver un bol similaire, dépourvu de son support en verre, sur l'une des étagères du mur de gauche, à côté d'un petit bouquet de tiges de verre tenues ensemble par des bandes de peau de manchot. Une étagère plus bas se trouvent deux berceaux de la longueur d'un bras, faits d'osier et de peau de phoque.

Si les investigateurs fouillent les alcôves et les étagères à la recherche d'indices ou d'objets utiles, ils s'aperçoivent que la plupart des outils de petite dimension sont de facture simple, généralement en os sculpté ou bien en pierre taillée et polie. Mais ils trouvent également un fourreau de cuir contenant une panoplie d'instruments médicaux en acier inoxydable (scalpels et autres outils de coupe, brucelles, pince chirurgicale) qui semblent avoir été entretenus avec soin : il n'y a aucune trace de sang ou de corrosion, et les lames sont affûtées. Si les investigateurs pensent à vérifier, ils remarquent que les outils sont marqués des sceaux britannique et allemand.



Les Choses Très Anciennes et un autre Shoggoth

Premier Disciple

Corps pâle, appendices faciaux plus longs

CON	20	Endurance	99 %
DEX	19	Agilité	95 %
FOR	38	Puissance	99 %
TAI	29	Corpulence	99 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 3D6
Points de Vie	25
Protection	7 (peau épaisse)
Mouvement	8/9/10 nage/vol

Compétences

Athlétisme	70 %
Dissimulation	15 %
Métier : équipement de laboratoire	65 %
Sciences de la vie : biologie	80 %
Sciences formelles : chimie	35 %
Vigilance	60 %

Attaques

- Tentacules (x5) 40 %
  dégâts 3D3 de constriction, une nouvelle attaque par round
- Couteau (x1) 30 %
  dégâts 1D4 + 2 + 3D6
- Lance 30 %
  dégâts 1D6 + 3D6

Sortilèges

Invoquer/Contrôler un Shoggoth, Commander un Shoggoth, Signe des Anciens

Perte de SAN : 0/1D6



Plus haut

La rampe dépasse le Centre de Contrôle et continue sa spirale vers les étages supérieurs. Le tunnel est étroit et parcouru par la brise constante provenant d'en bas. La température chute au fur et à mesure que le groupe poursuit son ascension ; toute personne ayant ôté ses vêtements chauds est rapidement gênée par le froid. Les plantes grimpantes et les stolons de la jungle extraterrestre sont omniprésents, rendant la marche périlleuse et le passage étriqué. Tous les explorateurs empruntant la rampe sont périodiquement sujets à des crises de claustrophobie passagères. S'ils frôlent la végétation frémissante, ils sont envahis par les énergies qui la parcourent. La sensation est identique à celle décrite dans la partie sur le Centre de Contrôle.

La rampe monte environ dix mètres de plus en effectuant trois tours complets, et débouche à nouveau au centre de plusieurs salles anguleuses.

Le Complexe supérieur et la jungle

Les murs du tunnel s'ouvrent de la même manière qu'à l'étage du Complexe inférieur. La rampe monte entre cinq immenses pièces verticales placées en éventail autour du centre de la Tour. Autrefois, le treillis de la structure cristalline était ici encore plus dense que dans les salles du Complexe inférieur. Mais ce n'est plus le cas. Les ravages du temps et de la végétation se manifestent cruellement. Sous une faible lumière cendrée, qui semble provenir de très haut, la salle ne révèle que destruction et tragédie. L'air est froid (tout juste au-dessus de 0°C) et lourd d'un brouillard épais et d'une odeur de mort. Cette brume glaciale empêche de distinguer en détail quoi que ce soit à plus d'un mètre de distance. Le vent s'engouffre depuis les sombres hauteurs de la Tour et emplit la pièce de sifflements et de gémissements dissonants.

Un côté de l'immense salle sectionnée est parfaitement préservé et scintille sous les magnifiques chatoiements cristallins, à la manière de la matrice située beaucoup plus bas.

Le reste se perd dans le chaos charnu de la jungle inconnue, qui a érigé de toutes parts des murs de branches noueuses et serpentines.

L'ancien cataclysme qui a fracturé les parois occidentales de la Tour a également démoli une grande partie de la matrice. Le sol est jonché de hautes piles d'éclats de cristal et de gravats. D'un côté, le dense treillis de verre et d'énergie est éclatant ; de l'autre, il est mutilé par d'énormes brèches, à travers lesquelles poussent les étranges frondes et tiges rampantes.

À première vue, le Complexe semble submergé par cette végétation blafarde, omniprésente. Elle couvre le sol, s'enroule autour de la structure cristalline, emplit l'espace de ses grosses masses humides suspendues à d'innombrables toiles filiformes, et noie les vestiges des armatures de verre sous des nœuds de vignes et d'étranges feuillages plumeux, qui palpitent faiblement au rythme de lentes vagues sinueuses. La structure tout entière paraît sur le point de s'effondrer sous l'immense poids de cette invasion végétale.

Mais les plantes ont en fait été cultivées à dessein, et continuent à être entretenues. Avec des tests de **Trouver Objet Caché** réussis, les investigateurs remarquent sur le sol un grand tas de vasques en pierre, presque entièrement dissimulé sous les vrilles nourricières, qui en jaillissent et croissent avidement par-dessus. D'autres bassines, en cuir, ont été laissées un peu partout dans la jungle. Tous ces récipients sont en partie remplis d'une eau qui a ruisselé le long des vignes depuis un point non identifié dans les hauteurs de la salle.

En dépit de ces aménagements, la jungle est loin d'être florissante. De vastes zones de végétation sont noires, desséchées et agonisantes, particulièrement dans les hauteurs. À de nombreux endroits, les vignes mortes ont été coupées, laissant de grands espaces vides que les nouvelles pousses commencent à coloniser. Mais ces jeunes plantes sont pour la plupart flasques et chétives, et leur pouls est à peine perceptible.

Entrer en contact avec la jungle ou les structures subsistantes de la matrice du Complexe supérieur a les mêmes conséquences que précédemment. Référez-vous à la partie décrivant

le Complexe inférieur et à l'encadré « Entrer en résonance avec le Complexe : le Témoin Muet » page 325 pour de plus amples détails.

La rampe monte et tourne sans fin entre les murs végétaux. Elle est recouverte de tiges moites et charnues qui rendent l'ascension délicate. Si les personnages continuent à monter sans marquer de pause, le gardien devra se référer à la partie suivante intitulée « Les derniers mètres de la rampe ». Mais un autre chemin est visible au pied de l'imposante salle : une allée haute et étroite, exempte de verre et de gravats, bordée de plantes soigneusement taillées ou attachées sur les côtés. Elle serpente hors de vue vers les recoins les plus reculés de la matrice. Après quelques virages, elle débouche sur le Mur de Crânes.

Si le groupe est silencieux, les investigateurs réussissant un test d'**Écouter** perçoivent quelques sons qui ne proviennent pas seulement du vent. Depuis loin au-dessus de leurs têtes parviennent les bruits étouffés de craquements et de collisions, comme si un corps massif se frayait un passage dans les hauteurs de la matrice, et de temps à autre le tintement complexe de sifflements à peine audibles, évoquant les bribes d'une mélodie extraterrestre jouée sur des instruments inconnus de l'homme.

Les derniers mètres de la rampe

La rampe en spirale monte encore à plus de trente mètres. Un brouillard blanc et glacé s'installe quelques mètres au-dessus du sol, et s'épaissit six à sept mètres plus haut. La visibilité est limitée : les explorateurs ne distinguent aucun détail au-delà de trois mètres, et même les formes les plus volumineuses s'évanouissent au-delà de six.

La jungle continue à pousser dans cette zone, mais son aspect est maladif. Les frondes sont fragiles et ne pourraient supporter le poids d'un homme. Nombre d'entre elles sont gelées, noires et moribondes. De larges rideaux de vrilles depuis longtemps desséchées drapent certaines des plus grosses plantes grimpantes.

Quelqu'un a été récemment à l'ouvrage ici. Des bâches de peau et de ligaments sont disposées entre les plantes et les armatures de cristal, afin de capter l'humidité et de détourner la brise glaciale. La plupart des pousses mourantes ont été élaguées et empilées en hauts tas sur la rampe, rendant le passage délicat. Les investigateurs souhaitant poursuivre leur ascension doivent réussir un test d'**Athlétisme**, sous peine de glisser et de chuter dans la matrice.

Le Shoggoth jardinier et deux des Choses Très Anciennes adultes survivantes sont à vingt mètres du sol, en plein travail. À l'arrivée des explorateurs, ils sont occupés à suspendre de nouveaux pare-vent et des capteurs d'humidité sur les brèches du mur d'enceinte. Dès qu'ils prennent conscience de la présence d'humains dans la Tour, ils tentent de les capturer pour un usage ultérieur (Voir « Les choses Très Anciennes et un autre Shoggoth » ci-contre pour leur description).

Les Choses se battent uniquement si elles sont sûres de l'emporter, et fuient si l'une d'elles subit plus de 10 points de dégâts (non absorbés par ses points de protection). Le Shoggoth attaque les intrus si l'ordre lui en est donné, et ne s'interrompt ni ne bat en retraite tant que lui ou les explorateurs ne sont pas hors d'état de combattre.

Les deux Choses Très Anciennes décrites ici font également partie du groupe d'assaut du Chapitre Quatorze. Si l'une d'elles est tuée ou estropiée, le gardien devra rectifier ce chapitre en conséquence.

Le Shoggoth jardinier a été élevé par les Choses Très Anciennes afin qu'il entretienne la jungle et le Complexe. Il a été créé à partir de matières laissées à cette fin dans la glace de la Vallée il y a bien longtemps. Il est sous le contrôle des Choses et ne se rebelle pas. Il sait que la survie du Complexe et de la jungle est la seule chose qui compte, et il les défendra jusqu'à la mort.

Les humains œuvrant à protéger ou à réparer le Mur de Crânes recevront la protection du Shoggoth en retour. Il ne les attaquera pas, et fait même ce qu'il peut pour les aider dans leur tâche. S'ils apportent de nouvelles victimes pour réparer le mur, il complétera l'installation pour eux – c'est l'une de ses spécialités.

Le Shoggoth est âgé de moins de deux ans, ce qui est assez jeune. Il atteindra sa taille adulte dans une décennie. À l'exception de ce qui vient d'être indiqué, considérez-le comme n'importe quel autre Shoggoth.

Le sommet de la rampe : le Prisme

Le pinacle de la Tour est constitué d'un bloc tétraédrique de pierre noire, de dix mètres de côtés. Cette pierre est le cœur de l'antique machinerie qui habite la Tour.

La rampe en spirale poursuit son ascension vers le sommet et s'arrête brutalement sous le point inférieur du Prisme. Le Prisme se présente sous la forme d'une masse angulaire plus sombre, en suspension à environ un mètre cinquante du sol.

D'immenses énergies parcourent encore le Prisme. Si l'un des explorateurs le touche, cela a les mêmes conséquences qu'un contact avec la matrice du Complexe (voir « le Complexe inférieur » page 323 pour plus d'informations). Mais cette fois, il n'a aucune chance d'y résister. Comme avec le Complexe inférieur, un léger halo bleu sombre s'arque et tournoie entre son corps et la pierre. Il ressent des vagues d'une substance épaisse et malsaine se forcer un passage à travers sa peau et ses organes internes. Il succombe alors aux forces qui l'encerclent, envahi d'une sensation de distorsion et par l'impression que quelque chose triture chaque partie de son

Second Disciple

Corps immense et couvert de cicatrices, un tentacule manquant

CON	27	Endurance	99 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	40	Puissance	99 %
TAI	38	Corpulence	99 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées
Impact + 4D6
Points de Vie 33
Protection 7 (peau épaisse)
Mouvement 8/9/10 nage/vol

Compétences
Histoire naturelle 70 %
Histoire 70 %
Métier : tisserand 70 %
Dissimulation 15 %
Athlétisme 30 %
Vigilance 70 %

Attaques
• Tentacules (x4) 35 %
dégâts 4D3 de constriction, une nouvelle attaque par round
• Couteau (x1) 30 %
dégâts 1D4 + 2 + 4D6

Perte de SAN : 0/1D6

Shoggoth jardinier

CON	30	Endurance	99 %
DEX	03	Agilité	15 %
FOR	35	Puissance	99 %
TAI	35	Corpulence	99 %
INT	08	Intuition	40 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées
Impact + 3D6
Points de Vie 33
Mouvement 10/10 nage

Compétences
Écouter 40 %
Obéir 90 %

Attaques
• Tailler 88 %
dégâts 1D2
• Broyer 75 %
dégâts 3D6

Perte de SAN : 3/1D10 (jeune Shoggoth)

Voir la description des Shoggoths dans le Bestiaire pour ses autres caractéristiques.

Sortilège : Commander un Shoggoth

Ce sortilège contraint un Shoggoth situé dans un périmètre de deux kilomètres autour du jeteur du sortilège à approcher et à obéir à un ordre précis. Ce sortilège coûte 2 points de Magie et 1D4 points de **SAN** à chaque lancer. Il peut être lancé autant de fois que le jeteur du sortilège en est capable. Néanmoins, chaque fois qu'il cible le même Shoggoth, le ressentiment de ce dernier s'accentue, ce qui augmente le coût du sortilège d'1 point de magie et d'1 point de Santé Mentale à chaque fois. Le Shoggoth doit être capable de comprendre l'ordre qui lui est donné. Ainsi, il est préférable de lui intimer des ordres simples et clairs, tels que « détruis ce mur et retourne d'où tu viens. » Des ordres tels que « cueille six bouquets de lys » seraient abscons pour le Shoggoth, et il en viendrait à suspecter qu'on abuse de lui.

corps. Cette sensation augmente jusqu'à échapper à tout contrôle. Ses sens et ses pensées s'écoulent hors de lui. Perdant la maîtrise de ses membres et de ses mouvements, il est parcouru de spasmes et de soubresauts apathiques pendant 1D3 rounds, avant de sombrer dans l'inconscience. Chaque round qu'il passe à l'état conscient lui coûte 2/1D6 points de **SAN**.

Même inconscient, son corps est contracté de spasmes réguliers. Il ne subit aucun dégât durable s'il est éloigné de la pierre dans les quelques rounds qui suivent, à l'exception notable de sa santé mentale.

Voir « Entrer en résonance avec le Complexe : le Témoin Muet » page 325 pour se faire une idée de ce que la victime retire de cette expérience.

Vers le Mur de Crânes

La piste s'éloigne de la rampe pour plonger dans la jungle, s'enroulant autour d'anciens supports cristallins et d'amas noueux de plantes grimpantes charnues. Les investigateurs sont cernés de toutes parts par les troncs pâles et moites et les rideaux de plantes grimpantes. Au moindre contact, les plantes émettent des ondes provoquant nausées et vertiges. Seuls les investigateurs les plus robustes sont épargnés. Des éclats de verre et d'os craquent sous les pieds des explorateurs. Les sons sont étouffés et aucun écho ne leur répond. Sur un test de **Vigilance** réussi, les investigateurs remarquent que la majeure partie du « sol » est constituée de fragments d'anciens crânes broyés.

Si personne n'est encore entré en résonance avec le Complexe, il est conseillé de soumettre l'investigateur qui a le plus haut **POU** à ses attentions. Un contact fortuit avec les amas de lianes suffit à lancer le processus. Voir « Entrer en résonance avec le Complexe : le Témoin Muet » pour plus d'information sur cette expérience et ses retombées. Le rôle du Témoin Muet est essentiel pour que les joueurs comprennent ce qui les entoure. Sans lui, ils n'ont que peu de chances de recoller les pièces du puzzle à temps et de préserver le Piège Divin. Après une dizaine de mètres de courbes sinueuses, les investigateurs débouchent sur un espace dégagé qui occupe la partie la plus éloignée de la salle, et dont les hauteurs se perdent dans la brume. Hormis quelques-uns, la plupart des supports cristallins ont été réduits à l'état de fragments avec le temps.

Au sein de cet espace, les troncs et les branches des plantes de la jungle s'enchevêtrent avidement les unes aux autres, grinçant et palpitant doucement, en un mouvement continuel, comme si la jungle respirait lentement et bruyamment. Les plantes grimpantes s'accrochent aux montants de cristal, serpentent le long des murs, et s'enlacent fermement autour de l'immense et horrible structure qui domine toute la clairière.

C'est ici que réside la puissante créature recouverte de têtes aperçue dans les sculptures murales de la salle de contrôle située à l'étage inférieur. Ici réside le « Dieu » sacrificiel des Choses Très Anciennes.

Au cœur d'un entrelacs de plantes colossales, une structure massive s'élève à perte de vue dans la brume. Elle est composée de cristal, de pierre et de tissus organiques. À mi-chemin entre un être vivant et une machine, elle est là, tapie dans sa clairière, telle un gigantesque amas de chairs corrompues, tressautant et respirant doucement dans l'air immobile. De la moisissure luit sous ses flancs et s'étend sur le sol alentour. Les mille frémissements de la jungle semblent confluer vers elle. D'innombrables filaments piliformes convergent vers la structure et frémissent lorsque les investigateurs braquent leurs lampes sur eux, tandis qu'une file toile de rhizomes gluants recouvre ses flancs, à la manière d'une peau membraneuse. L'ensemble frémit et ondule faiblement sous l'effet du même feu bleu que l'on pouvait apercevoir depuis les ténèbres cristallines en contrebas. Et lorsque cette énergie parcourt la surface de la chose, la chair elle-même tressaille et frissonne, en une effroyable osmose.

Le Complexe répugnant dévisage les investigateurs de ses milliers d'yeux morts.

De nombreuses têtes sont incrustées dans cette armature de chair. Certaines ont appartenu à des oiseaux, d'autres à des phoques ou à des morses. Mais la plupart sont humaines. Elles observent aveuglément dans toutes les directions, leur peau noircie et flétrie par le passage du temps, enduite d'un revêtement visqueux. La majeure partie d'entre elles, dépouillées de leur chair depuis bien longtemps, ne sont plus que des crânes grimaçants et immobiles. Il en est toutefois certaines qui montrent de faibles signes de vie. Ce sont les plus terrifiantes d'entre toutes.

Au milieu de la masse, à hauteur d'yeux, faisant face aux investigateurs, est logé ce qui reste de James Starkweather, les yeux écarquillés, vides, et la mâchoire béante. Des filets de moisissure ruissellent le long de ses globes oculaires impassibles et forment une flaque luisante à l'intérieur de sa bouche grande ouverte. Ses lèvres se plissent et tressautent au rythme des pulsations des plantes, comme s'il essayait de parler sans se souvenir comment faire. S'il est également présent, le docteur Richard Greene se trouve un peu plus bas, dans un état à peu près similaire.

La structure entière est silencieuse, à l'exception de légers bruissements moites. La voir entraîne la perte de 1/1D4 points de **SAN**.

Perturber le Complexe

« Mon Dieu ! Mon Dieu ! Mon Dieu ! »
« Oh… » Sanglots silencieux. « Oh, le pauvre imbécile ! »
« J'en ai assez vu ! Mettons cette anomalie en pièces ! »

Pendant un moment, tout le monde fixe la tour de chair en silence, à l'exception de Priestley qui profère quelques brèves obscénités. Si les investigateurs décident d'endommager ou de détruire le Complexe, le gardien doit les laisser agir. Acacia

Un stade crucial de la campagne

L'arrivée des investigateurs au Mur de Crânes marque le début de la partie décisive de ce chapitre. Le gardien se doit de planifier cette scène avec soin, car l'impact émotionnel de la suite de l'histoire dépend de ce qui va se jouer dans les prochains instants.

En bref, le Complexe *doit* être endommagé par le groupe des investigateurs. L'une des têtes peut être retirée, ou bien l'un des membres du groupe peut causer de légers dégâts à la structure. Il faut cependant veiller à ce que ces dommages soient assez légers pour pouvoir être réparés par les investigateurs, au risque de voir le scénario se finir de manière fulgurante et chaotique.

Priestley est là pour agir à la place des investigateurs si nécessaire. Mais, autant que possible, il faut que les investigateurs soient laissés libres d'agir et de réagir à leur guise.
Le Mur de Crânes provoque l'étonnement de Meyer. Il s'attendait à tout sauf à ça. Il se contente de le fixer, bouche bée, de la même façon que l'on regarde une araignée ou un serpent prêt à mordre. De temps à autre, il est parcouru de frissons de manière manifeste, et jette des regards à la jungle autour de lui. Mais il finit toujours par ramener son attention au Mur de chair.

Lexington éprouve un mélange d'indignation terrifiée et de regret. Elle voit le Mur comme une profanation pour ces pauvres hommes et animaux ainsi exposés, et voudrait qu'ils en soient tous retirés puis convenablement enterrés, avec tout le respect qui leur est dû. James Starkweather, même lui, mérite mieux que ça. La longue inimitée qu'ils ont entretenue lui semble tout à coup des plus futiles, et ses larmes coulent autant pour cette injustice que pour la mort de l'explorateur.
À l'inverse, Priestley n'éprouve pour le Mur que de l'écœurement. Il adorerait faire disparaître le tout à grands coups de torche, mais des années d'expérience lui ont appris qu'il valait toujours mieux attendre que d'autres prennent le risque à sa place. Plutôt que de laisser libre cours à ses envies destructrices, il essaie de convaincre ses compagnons, y compris les investigateurs, à l'aider dans sa tâche. Voici quelques arguments qu'il pourrait avancer :

- « Cette chose est répugnante ! Ça ressemble à des intestins, vus de l'intérieur ! Vous m'aidez à raser tout ça ? »
- « Si seulement on avait de l'essence. On pourrait au moins offrir à ces pauvres gars un bûcher funéraire. »
- « Hé, Meyer ! Vous ne vouliez pas attraper un monstre ou deux ? Je suis sûr qu'ils rappliqueraient par paquets si on faisait quelques trous là-dedans, non ? »

Mais Priestley parle plus qu'il n'agit. Il n'entreprend rien tout seul, à moins qu'il n'y ait plus que lui pour le faire.

Le Témoin Muet en sait plus que les autres. Le gardien devrait l'informer que cet endroit est le cœur même de l'antre. Mais il n'a rien d'horrible. C'est au contraire le fil, magnifique et fragile, qui maintient en place le Piège Divin. Porter atteinte à cette structure serait une grave erreur, et mettrait tout le monde en danger.

Lexington insiste néanmoins pour que soit retirée la tête de James Starkweather, afin qu'il ait droit à des funérailles convenables.

Si les investigateurs n'agissent pas, ou décident de ne pas perturber le Mur de Crânes, Miss Lexington réclame que la dépouille de Starkweather soit retirée de la masse et emmenée loin de la Tour.

Dans tous les cas, Lexington s'avance, pâle et tremblante, jusqu'au visage de James Starkweather, et lui chuchote : « Tu ne mérites pas ça. »

Elle tourne son regard vers les autres membres du groupe avec une soudaine détermination, et demande alors : « Est-ce qu'on a quelque chose dans lequel on pourrait le mettre ? Je veux le sortir de là et lui offrir des funérailles décentes. » Elle se tourne vers l'investigateur le plus affable : « Vous pourriez m'aider à le tirer de là ? »

Quelques minutes peuvent être nécessaires pour trouver un récipient approprié pour emballer la tête. N'importe quelle boîte ou vêtement épais fera l'affaire, mais les contenants les plus adéquats dont dispose le groupe sont les « berceaux » en cuir situés sur l'étagère de l'atelier supérieur. Ils sont utilisés par les Choses Très Anciennes pour amener et mettre en place les victimes récentes dans le mur.

Les forces qui parcourent le reste du Complexe sont ici à leur paroxysme. Tous les investigateurs examinant le Mur de Crânes de près, ou aidant Lexington à libérer la tête de Starkweather, sont sujets aux sensations de tension et de vertige habituels à cet endroit. Mais ils sont également envahis et déroutés par des bribes de pensées folles et inhumaines. C'est une occasion pour le gardien de leur concéder quelques indices ou informations, mais de tels contacts entraîneront obligatoirement la perte d'un point de Santé Mentale.

La chair du Mur de Crânes est souple, moite, et enveloppée d'une sorte de sirop sucré dégageant de vagues relents de putréfaction. Elle est étonnamment chaude. La tête de Starkweather repose dans un mince bol de pierre, ressemblant à ceux entreposés sur les étagères de l'atelier supérieur en contrebas. Elle est recouverte d'une fine couche du fluide qui suinte sans interruption des fibres situées plus haut. Mais cette tête n'est pas simplement juchée là ; elle est toujours rattachée à la colonne vertébrale du défunt. Une fine toile de nerfs s'étend depuis la moelle épinière pour s'entrelacer avec les solides filaments des plantes de la jungle, qui eux-mêmes enveloppent et soutiennent l'ensemble. Il ne suffit donc pas de tirer sur la tête. Elle doit être découpée de la masse.

Au premier contact, les yeux de Starkweather se ferment et sa bouche s'étire en un sourire macabre. Le rictus s'estompe quelque temps après. Sa tête ne manifeste aucune autre réaction. Tous ceux qui aident Acacia Lexington dans sa tâche perdent 0/1 points de **SAN**, sous l'effet de la surprise.

Lexington grimace de dégoût puis, en quelques coups de couteau assurés, sectionne la tête, la libère de la masse tremblotante, et la place dans le réceptacle préalablement choisi. La tête meurt immédiatement. Ses traits se relâchent, comme si le défunt avait enfin trouvé la paix.

La réaction

À l'instant où Starkweather est extrait de la trame qui l'enveloppait, la jungle entière frissonne et tressaute violemment. Toutes les autres têtes ouvrent grandes leurs mâchoires, dans un cri silencieux. Tout en haut, grincements et bruissements emplissent la pénombre, bientôt suivis par le vacarme sauvage des cana-

lisations, qui sifflent et cliquettent tandis que le Shoggoth jardinier se jette dans la matrice en direction des intrus.

Meyer hurle à la vue du Shoggoth et court aveuglément vers la rampe. Priestley pousse un juron tout en cherchant frénétiquement une arme à sa portée. Il finit par ramasser un éclat de cristal.

« Fichons le camp d'ici ! » lance Acacia. « Maintenant ! » Elle colle son macabre fardeau contre sa poitrine et se précipite vers Meyer et la rampe, laissant le Mur de Crânes derrière elle.

Rounds 1 à 3 - L'attaque du Shoggoth

Le Shoggoth jardinier est décrit dans « Les derniers mètres de la rampe » et dans « Les Choses Très Anciennes et un autre Shoggoth ». Il se jette sur tous ceux ou celles qui se trouvent à proximité du Mur de Crânes, et les frappe avec frénésie pour les repousser. Si les humains s'enfuient, il les laisse partir. S'ils tiennent leurs positions, il poursuit ses attaques en visant les membres et le bas du corps, mais jamais le visage. Les investigateurs peuvent le tenir à distance en utilisant le sceptre à Shoggoths, mais il ne bat en retraite que si sa vie est en danger.

La cadence des bruissements et des contractions de la jungle s'accélère au fur et à mesure du combat. Le Témoin Muet, s'il est toujours présent, ressent la grande détresse de la matrice face à son imminente désagrégation. C'est une sensation terrifiante : il est au cœur d'une machine monumentale sur le point de se disloquer (cette sensation, faite de sons et de mouvements, dure pendant les trente prochaines minutes, au terme desquelles les dégâts seront irrémédiables, mais cela les investigateurs l'ignorent).

Le choc provoqué par cette fracture est également l'occasion pour le Témoin Muet de se libérer de sa prison mentale. Le joueur doit réussir un test de **Volonté** afin de ramener son personnage à la raison et ainsi pouvoir le faire agir et parler normalement. Le test peut être tenté une fois par round, jusqu'à ce qu'il soit réussi.

Pendant ce temps, le reste du groupe a d'autres problèmes à régler.

Round 4 - Les deux Choses Très Anciennes et la déchirure temporelle

Le Shoggoth attaque durant trois rounds, après quoi le premier et le deuxième disciple des Choses Très Anciennes (décrits dans « Les derniers mètres de la rampe » et dans « Les Choses Très Anciennes et un autre Shoggoth ») descendent à la charge depuis la rampe en spirale et rejoignent le combat. Ils cherchent à désarmer et à mettre hors combat les humains, dans le but de les lier à la Machine et de réparer les dégâts qui s'étendent déjà rapidement. Les Choses ne capitulent pas et n'essaient pas de communiquer. Elles battent en retraite uniquement si l'une d'elles est gravement blessée (c'est-à-dire une perte de plus de 10 Points de Vie). Si c'est le cas, elles battent en retraite ensemble et promptement vers la rampe, dans la direction la plus commode, laissant le Shoggoth protéger seul le Mur de Crânes.

Meyer et Lexington atteignent la rampe avant les Choses, et s'enfuient vers le bas. Tout investigateur qui fuit le Mur de Crânes immédiatement, sans engager le combat avec le Shoggoth, parvient lui aussi à s'en tirer. Les autres, cependant, ne sont pas assez rapides et doivent affronter les Choses Très Anciennes à leur arrivée.

Simultanément à l'attaque des Choses Très Anciennes, une vaste déchirure temporelle se produit.

L'intérieur de la Tour semble s'altérer et se tordre autour des investigateurs, qui sont envahis par une intense sensation de vertige. La jungle, les Choses Très Anciennes, les intrus, tout semble osciller entre vie et néant, entre multiplication et disparition, réapparaissant en d'autres endroits et dans d'autres postures, comme si le futur et le passé proches se chevauchaient. L'espace d'un instant la jungle entière disparaît pour céder la place à la matrice de cristal, complète et radieuse sous une étincelante lumière, entourée de plus d'une douzaine de Choses Très Anciennes qui reculent d'horreur devant la distorsion, avant que cette vision ne disparaisse à son tour, remplacée par une autre, puis une autre, tant que dure la déchirure.

Pour le Témoin Muet, ça ne s'arrête pas là. Dans l'éclair qui précède la fin de la déchirure temporelle, il a une effroyable vision. Celle d'un futur où le Dieu Captif est libéré, non pas à cause d'une défaillance du Piège Divin mais parce que, par un moyen inconnu, ÇA a réussi à renaître au-dehors, et à s'accroître par-delà le piège, dans une douzaine de directions à la fois. Le monde est englouti. Toute vie est dévorée. Et tout commence ici et maintenant. Ici et maintenant.

Tous les investigateurs perdent 1/1D3 points de **SAN**, et doivent lancer 1D100. Sur un résultat de 00, le personnage est pris dans un tourbillon temporel durant la déchirure, est projeté dans le futur, et en revient quelques minutes ou millénaires plus tard, selon l'humeur du gardien. Même les Choses Très Anciennes assaillantes semblent affectées. Elles reculent le temps d'un round, et agitent leurs membres frénétiquement, hurlant de leurs myriades de voix sifflantes, avant de repartir à l'attaque.

Les effets de la déchirure temporelle durent pendant trois rounds, durant lesquels les chances de réussir une attaque sont réduites de moitié, car les combattants se retrouvent dans des positions futures ou passées sans crier gare. Les joueurs pourraient penser que les Choses sont, d'une façon ou d'une autre, responsables de la déchirure temporelle, mais ce n'est pas le cas. Ce n'est qu'un effet secondaire de l'effondrement imminent du Piège Divin.

Round 8 - La déchirure temporelle s'estompe ; le premier séisme

Au cours du huitième round, la Tour entière s'ébranle sous le coup d'une unique et colossale secousse sismique. Les cristaux résonnent et tintent avec retentissement. La pierre se fissure et s'effrite. Toute personne debout doit réussir un test d'**Agilité** à -20 %, sous peine d'être renversée au sol. Après la secousse initiale, la terre est calme pendant six rounds. Le sol est alors pris d'un tremblement régulier, qui commence au douzième round. Un grondement qui résonne de plus en plus fort, semblable aux lents battements d'un cœur cyclopéen. Les investigateurs ayant réussi un test d'**Intuition** réalisent que ces battements s'accordent au rythme des contractions des plantes de la jungle. Mais ils sont beaucoup plus brusques et violents.

Plus tard

À partir de ce point les secousses telluriques se poursuivent, chacune plus forte que la précédente. Dix minutes plus tard, il devient difficile de se déplacer. Dix minutes de plus, et il est impossible de se maintenir debout. Encore dix minutes, et la Tour commence à s'effondrer. Plus rien ne peut alors stopper la destruction du Complexe.

Durant cette demi-heure, des déchirures temporelles mineures continuent à se produire toutes les trois à cinq minutes. Elles durent l'espace d'une seconde ou deux, mais peuvent être très déroutantes, et servent à accroître la confusion et la tension de la scène. Lorsqu'ils s'engouffrent dans l'une de ces déchirures, les investigateurs peuvent être témoins de scènes remontant à n'importe quelle période de l'histoire de la Tour. Si la plupart sont sombres et désertes, le gardien peut vouloir tourmenter les investigateurs en mettant en scène des Choses Très Anciennes tout droit sorties d'autres âges, par exemple occupées à mettre en place l'une des précédentes victimes dans le Mur de Crânes.

L'ultime, et le plus horrible contrecoup de la destruction du Complexe, est la présence grandissante du Dieu Inconnu. Elle se manifeste d'abord par une sensation croissante d'être épié par une menace venue de l'ouest, menace distinctement perceptible malgré la présence de murs et d'autres objets tangibles. Au fur et à mesure que le dieu et sa puissance se libèrent, les choses changent. Les investigateurs ont tous l'impression que de puissantes vapeurs malfaisantes ou empoisonnées s'infiltrent à travers les murs, s'écoulent dans l'air ambiant et plongent au fond d'eux-mêmes, guidées par une main inconnue. Cela met les investigateurs mal à l'aise, puis anxieux, jusqu'à ce que tout soit baigné et teinté du rayonnement invisible du Prisonnier.

Acacia, Meyer, et les Choses Très Anciennes

Meyer déserte le Mur de Crânes, dévalant la Tour dans sa fuite. Il se précipite à l'extérieur, en proie à une terreur irrationnelle. Lexington le suit avec inquiétude. Alors qu'il s'engouffre dans le froid polaire, sans prendre le temps de s'arrêter pour récupérer ses vêtements chauds à l'entrée, Lexington court à sa suite avec deux parkas. Si aucun des investigateurs ne l'accompagne, elle le rattrape, le force à mettre son manteau, et s'enfuit avec lui vers les avions.

Les deux Choses Très Anciennes, vaincues, battent en retraire vers les niveaux inférieurs de la Tour par l'un des deux itinéraires suivants : elles s'enfuient soit directement par la rampe en colimaçon soit, plus probablement, par le sommet de la Tour, en sortant par l'un des murs effondrés, pour finir par entrer à nouveau par l'entrée à l'extrême ouest au niveau du sol. Dans tous les cas, les Choses descendent, se regroupent, et organisent la riposte. Elles retournent aux niveaux supérieurs en l'espace de quelques minutes, prêtes à en découdre.

Note au gardien : *dans le même intervalle, des déchirures temporelles débordant du vortex de la tempête commencent à balayer la Vallée avec une grande virulence. Cela se traduit principalement par un léger dérèglement du paysage (peu de chose a changé dans le passé proche). Mais de temps à autre, quelques visions fugitives dévoilent la Vallée telle qu'elle fut autrefois, peuplée des étranges plantes à spores qui constituaient la jungle primordiale du Complexe.*

Tandis que le Complexe se détériore, le Val des Tempêtes se déforme et part en lambeaux, comme s'il était déchiré par des vents violents. Le Dieu Captif, désireux de regagner le monde, est visible par intermittence, se contorsionnant et bondissant contre les murs de sa prison éternelle. Une gigantesque présence ténébreuse qui révulse les yeux et déchire l'âme de ceux qui ont l'infortune de la discerner.

Chaque faille dans la structure du Piège Divin est accompagnée par une fine pluie de Graines, rejetée par le prisonnier à chacun de ses mouvements, et qui s'éparpille à perte de vue dans les environs. Voir la description des Animalcules dans l'Annexe 8 : Bestiaire pour plus de détails à propos de ces pierres.

Une terrible erreur

Le temps est venu pour le Témoin Muet d'accomplir sa destinée. Il reprend totalement ses esprits lorsque la Tour est ébranlée par la première secousse. Il se retrouve au beau milieu d'un combat qui oppose ses camarades à un Shoggoth, tandis que le Complexe se désagrège de toutes parts. Le Témoin est la seule personne du groupe à comprendre à quel point la situation est désespérée, et ce qu'il faut faire pour y remédier.

D'une manière ou d'une autre, pour chaque tête perdue (ou détruite), les explorateurs doivent insérer un nouveau système nerveux vivant au Mur des Crânes.

Le Témoin Muet peut sentir le Complexe se disjoindre et rendre l'âme tout autour de lui. Il ressent les ondes destructrices émanant de la terre, signe que le prisonnier met à rude épreuve les murs fragilisés de sa prison. Il sait qu'il ne reste que quelques minutes pour agir.

Il sait également que, pour accomplir la réparation à temps, quelqu'un doit être offert à la machine, son corps dépecé, et son âme condamnée à errer entre la vie et la mort jusqu'à la démence.

Et il faut le faire tout de suite. Immédiatement. Le temps n'est plus aux hésitations ni à la réflexion.
Le devoir du Témoin est d'expliquer tout cela aux autres, et de les convaincre que c'est la seule chose à faire. Ce n'est pas une tâche facile, mais il n'a littéralement aucune autre alternative.

Le gardien devrait gérer cette scène en temps réel et bien noter l'écoulement du temps. À intervalles réguliers de quelques minutes, une déchirure temporelle ou une secousse sismique vient renforcer l'urgence de la situation. Meyer et Lexington ont décampé, et le temps manque pour parcourir la Tour à leur recherche. Il n'y a plus que Priestley et les investigateurs à disposition. L'un d'entre eux doit être sacrifié, et Priestley ne se portera certainement pas volontaire !

Qui sera choisi ?

La première étape, vitale, consiste à choisir une « pièce de remplacement ». Albert Priestley est le seul personnage assez proche du groupe pour être utilisé à temps, mais il se battra sauvagement pour ne pas finir dans « ce foutu mur ». S'il se sent menacé, il va même aller jusqu'à coller son pistolet contre sa tempe, jurant ses grands dieux qu'il est prêt à se faire sauter la cervelle, ce qui le rendrait du même coup inapte à la tâche. La solution tout indiquée serait, malheureusement, que les investigateurs abattent l'un des leurs.

Si les joueurs sont déjà à bout, ou si le gardien souhaite se montrer extrêmement bienveillant et miséricordieux, Priestley peut devenir la pièce de remplacement. Dans ce cas, il laissera Acacia dangereusement seule pour filmer la Cité, au Chapitre Quatorze.

Savoir quoi faire

Réparer le Mur de Crânes est une tâche aisée, qui nécessite quelques connaissances, mais pas de compétence particulière. La procédure se déroule comme suit :

- Le sacrifié est placé sur la dalle de dissection. Le Shoggoth dévoreur de corps apparaît et dépouille le corps de son cerveau et de son tronc cérébral. Il dépose les morceaux utiles dans un réceptacle placé au pied de la cuve, et baigne le tout d'un suc opaque constitué d'agents de conservation et de nutriments.
- Le réceptacle est emmené au Mur de Crânes à l'aide de l'un des bols en forme de crâne qui se trouvent dans l'atelier.
- Le Shoggoth jardinier s'empare de ce nouveau composant puis le tresse à la matrice, en déployant la colonne vertébrale et les nerfs de manière à ce qu'ils soient le plus possible en contact avec les filaments des plantes de la jungle. Les forces de la matrice se chargent du reste.

L'ensemble de la marche à suivre est décrit en détail, illustrations à l'appui, sur les panneaux qui couvrent les murs de la salle de contrôle. Arthur Pym la relate également en partie. Le Témoin Muet, ou quelqu'un d'autre, peut en avoir eu un aperçu lors d'hallucinations passagères. Le reste peut-être deviné par déduction, en s'aidant de ce que le Témoin Muet sait déjà. Si le gardien le souhaite, un test d'**Intuition** réussi suffit à fournir un ou deux indices supplémentaires. Les Shoggoths s'occupent des tâches délicates.

Si les investigateurs ont tué l'un des Shoggoths, la besogne est bien plus ardue, et le résultat ne sera pas aussi satisfaisant. Mais cela servira au moins à éviter le désastre, en attendant que les Choses Très Anciennes puissent se remettre au travail.

Les humains ne peuvent pas apprêter le corps de manière adéquate sans l'aide du Shoggoth dévoreur de corps, et ils n'ont aucun moyen d'anesthésier celui qu'ils auront désigné pour le sacrifice. La tâche sera ignoble, et sanglante. Ils devront au minimum retirer la tête et la colonne vertébrale du reste du corps, et extraire la moelle épinière de l'intérieur des vertèbres.

Si le Shoggoth jardinier n'est plus là, l'installation ne sera pas aussi bien réussie, mais sera tout de même en mesure d'éviter la tragédie, tant que les humains seront précautionneux. Ils doivent placer la tête dans l'un des supports en forme de bol disponibles, et disposer minutieusement les restes du tissu nerveux en éventail autour du bol, de manière à ce qu'ils aient le plus possible de points de contact avec les filaments des plantes de la jungle.

Réparer le Mur de Crânes

Créer un composant

Le sacrifié est emmené à la salle de dissection, et placé sur la dalle. Un réceptacle adéquat est posé au pied de la cuve. Si le dévoreur de corps est présent, il se met au travail, et dépose le « composant » ainsi créé dans le réceptacle, prêt à être transporté. Tous ceux qui assistent à la scène perdent 1/1D4 points de **SAN**.

Il faut cinq minutes au dévoreur de cadavres pour préparer un composant.

Si le réceptacle n'est pas à sa place habituelle, le Shoggoth dévoreur de corps maintient la tête dans la cuve jusqu'à ce qu'un contenant approprié lui soit amené. Le gardien peut avoir recours à des tests d'**Intuition** afin de faire comprendre aux investigateurs ce qu'il manque.

Si le Shoggoth dévoreur de corps est absent, et que les investigateurs doivent procéder à l'opération eux-mêmes, un test de **Premiers Soins** ou de **Médecine** réussi est nécessaire pour accomplir la procédure sans détruire les composants vitaux. Chaque participant perd 1D6+1 points de **SAN** pour avoir aidé à la cruelle vivisection de l'un de leurs camarades. À ce stade, chaque autre membre du groupe

perd 0/1D3 points de **SAN**, parce qu'ils savent ce qui est en train de se passer, et sont consentants.

Il faut 10 + 1D10 minutes aux humains pour préparer un composant, s'ils réussissent les tests appropriés.

Et, chose qui ne va pas forcément de soi, l'opération doit être pratiquée dans la cuve de la salle de dissection. C'est le seul endroit où le fluide imprégné de conservateurs est en quantité suffisante pour permettre la survie du composant jusqu'à son installation dans le Mur. S'il n'est pas plongé dans le fluide à cet instant, le sacrifié l'aura été en vain.

Pendant tout ce temps, la Tour est agitée de secousses de plus en plus violentes, et des déchirures temporelles viennent, à intervalles réguliers, interrompre momentanément le processus.

Installer un composant

Une fois créé, le composant doit être transporté jusqu'au Mur de Crânes pour y être mis en place. La remontée de la rampe se déroule sans incident, hormis d'occasionnelles déchirures temporelles et secousses sismiques de faible ampleur.

Mais lorsque le groupe parvient au Mur de Crânes, le Shoggoth jardinier réapparaît, transperçant la voûte végétale pour s'écraser dans la clairière, à proximité d'eux et du Mur. Une centaine d'yeux s'élèvent de la masse, et une douzaine de bouches émettent des gémissements doux et moites. La créature n'attaque pas. Elle se contente de les observer avec attention.

Le Shoggoth remplit sa fonction, à savoir protéger le Complexe. Il n'attaque pas les investigateurs, à moins que ceux-ci ne l'endommagent, ou en cas de légitime défense. Il observe et attend.

Il est recommandé au gardien de demander aux joueurs d'annoncer leurs actions futures avant de poursuivre. Peu après, les deux Choses Très Anciennes arrivent depuis la rampe en spirale, armées de couteaux et de lances, et prêtes au combat.

Le Shoggoth s'avance promptement pour leur bloquer la route, gonflant, poussant ses « *Tekeli-li ! Tekeli-liiii !* » stridents, et bousculant les investigateurs sur son passage. Les Choses Très Anciennes répliquent en se déployant, lentement, mais le Shoggoth fait de son mieux pour rester entre elles et les humains. Il recule petit à petit en direction du Mur, y conduisant les investigateurs comme un troupeau.

Si l'un d'eux a la présence d'esprit d'offrir au Shoggoth le composant fraîchement créé, il s'empare du réceptacle, l'amène jusqu'au Mur, et l'y tresse aussi vite que possible, tout en gardant une partie de son corps en alerte et prête à s'abattre sur tout ce qui oserait bouger.

Il faut une minute au Shoggoth jardinier pour installer un composant. Un humain a besoin de 1D4 minutes.

Si les humains choisissent d'installer eux-mêmes le composant, le gardien doit leur rappeler que les énergies dégagées par le Complexe sont ici considérables. Tous ceux qui s'approcheront assez du Complexe pour pouvoir y insérer la tête ou pour déployer les filaments sous la surface de la structure canaliseront en même temps les forces qui contrôlent le Piège Divin. L'impression de tension, de distorsion, et les hallucinations fragmentaires qui s'ensuivent sont identiques à celles décrites plus haut dans cette partie.

Les Choses très Anciennes, immobiles et tendues, regardent l'installation s'effectuer.

Une fois le composant en place, le Shoggoth se remet en mouvement pour se placer entre les Choses très Anciennes et les investigateurs. Il hurle, tandis que sa masse engendre et absorbe tour à tour des membres massifs qu'il brandit vers les Choses. Celles-ci s'écartent de son chemin. Les investigateurs sont autorisés à partir, toujours sous la houlette du Shoggoth jardinier, lequel s'efforce de maintenir les Choses Très Anciennes à distance. Il ne quitte pas la clairière, et reste devant la sortie. Un test de **Psychologie**, d'**Intuition** ou de **Sciences de la vie : biologie** réussi indique d'une manière ou d'une autre que ce qui devait être fait l'a été, et qu'il est à présent temps de partir. Les investigateurs sont avisés de fuir les étages supérieurs de la Tour. Il est plus que probable qu'ils soient pressés d'en sortir. Il n'est pas possible de s'approcher davantage du Mur de Crânes. Le Shoggoth attaquera quiconque en aurait l'intention. Tandis que les secousses diminuent et que la malignité ambiante s'estompe, il se place aux côtés du Mur de Crânes, en répugnant et valeureux gardien.

Les Choses Très Anciennes sont relâchées quelques minutes plus tard et partent immédiatement fouiller la Tour de fond en comble, à la recherche des humains. Quiconque encore à l'intérieur à ce stade est attaqué sans pitié, et a de bonnes chances de finir dans le Mur.

Explorer la vallée

L'extrémité orientale de la Vallée du Complexe est un lieu désolé et impressionnant. L'immense mur de nuages qui se dresse à l'ouest emplit la moitié de l'horizon, surplombant la passe occidentale (voir le plan de la Vallée page 314) en rouleaux aux tonalités sombres et vermeilles qui semblent sur le point de s'effondrer, pour tout engloutir sous eux. Le vent gémit autour de chaque relief et s'agrippe aux combinaisons fourrées des explorateurs. De fines lanières de neige strient l'air en une brume constante. À peine exhalée, la condensation du souffle est déjà dispersée par le vent, et une fine pellicule de glace enserre toute chose.

Les sons se propagent difficilement, quoique de temps à autre un mot ou une phrase entière résonne avec une netteté saisissante. Les rafales de vent amoncellent la neige, modelant des silhouettes sinueuses qui vacil-

lent un instant avant de s'évanouir. Les détails du sol semblent apparaître et disparaître au gré des bancs de brume. Les distances sont trompeuses. Perdre de vue les points de repère s'avère étonnamment aisé dans cette semi-obscurité blafarde.

Du fond de la vallée, seuls les pics les plus hauts sont visibles. La ligne des collines qui se dressent à l'ouest, est masquée par la masse tournoyante des nuages. La silhouette massive de la Tour ne se découpe qu'en négatif sur ce Maelström.

Il est recommandé aux explorateurs qui s'aventurent dans la vallée de s'encorder les uns aux autres par prudence. Quoique la direction générale menant à la Tour demeure parfaitement évidente tout au long de la progression, un explorateur peut perdre la trace de ses compagnons avec une facilité déconcertante. Les tests de **Trouver Objet Caché**, de **Vigilance** et d'**Écouter** devraient subir des malus de 25 % lorsqu'ils sont effectués dans le cadre de l'exploration de cette vallée.

En allant vers l'ouest, la tempête éternelle étend progressivement son emprise. Les flancs des collines s'élèvent plus abruptement, abritant légèrement le défilé des vents violents alentours, mais la neige s'y est accumulée en d'épaisses congères qui dissimulent parfois des fissures, voire des gouffres, qui pourraient piéger un homme ou au moins lui briser un membre. Les explorateurs qui se déplacent dans cette zone sans emprunter la pente doivent réussir des tests de **Chance** pour éviter de telles embûches. Un échec signifie que l'investigateur vient précisément de chuter dans une telle crevasse, avec des conséquences laissées à l'appréciation du meneur. L'extrémité de la vallée est étroite et sinueuse, enserrée entre deux escarpements à pic et à demi comblée par des amas de neige. Elle s'achève en une passe où les parois latérales se rejoignent pour former un goulet. Les parois escarpées ne mettent pas pour autant les investigateurs totalement à l'abri du vent, qui continue de les agripper, leur arrachant chaleur et souffle, tandis que ses sifflements aigus et assourdissants s'unissent en un hurlement constant et désaccordé. Au-delà de la passe s'étend le chaos turbulent du Val des Tempêtes.

Lieux marquants de la Vallée

Outre sa géographie propre, la Vallée abrite quelques sites remarquables dont bien sûr la Tour du Complexe, mais aussi la piste de traineau, les grottes de transit, la stèle blanche, la tente de matériel, et la passe occidentale.

La Tour du Complexe

La Tour s'élève au centre de la Vallée, au niveau où celle-ci atteint sa largeur maximale. Elle mesure plus de 150 mètres de haut, et son diamètre à la base dépasse 60 mètres. Elle constitue un obélisque à cinq faces qui dresse son imposante stature vers le ciel. Les murs de la Tour sont faits d'une pierre gris sombre. Ils sont lisses et dépourvus de tout ornement, sans aucune marque autre que celles des ravages du temps.

Il n'est nulle pierre qui n'évoque ancienneté et pérennité, au sein de cette construction qui était clairement destinée à perdurer à travers les âges. Au premier regard, elle semble y être parvenue. Nulle imperfection ou défaut n'altère les parois lisses et vertigineuses qui font face à l'extrémité orientale de la Vallée, et le scintillement vacillant au sommet de la Tour évoque des forces primordiales toujours à l'œuvre.

Les explorateurs qui contournent l'édifice jusqu'à la face opposée constatent toutefois que le temps a prélevé son dû. D'immenses fissures et lézardes courent le long de la façade ouest, et une immense balafre sombre s'ouvre, béante, au niveau des étages supérieurs de la tour. À cet endroit, les murs massifs semblent avoir littéralement disparu, leurs débris étant enfouis sous la neige en contrebas de la vallée. Des pierres aussi larges que des maisons se sont déchaussées de leur emplacement, et font saillie sur la paroi, leurs lignes parfaites rongées par le climat et les années jusqu'à ce que les murs autrefois lisses prennent l'apparence creuse et décatie d'un bâtiment en ruines depuis bien longtemps.

Les étages supérieurs de la Tour ne possèdent ni porte ni fenêtre. En dehors de l'ouverture béant à trente mètres de hauteur suite à l'effondrement des murs, les seuls accès possibles sont aménagés sous le niveau du sol, à chacune des cinq arêtes de la Tour. La neige et la glace autour de ces ouvertures ont été remuées et perturbées ; elles ont été profondément creusées afin de former cinq rampes qui mènent, trois mètres en contrebas, à autant d'arcades profondes et inquiétantes.

Les investigateurs qui examinent la neige et la glace formant la rampe, ou ses environs, sont récompensés par la découverte de traces, encore et encore. Ils semblent identiques aux empreintes striées à l'aspect étrange initialement découvertes par les hommes de Lake au sein de gisements précambriens. Des empreintes supplémentaires peuvent être découvertes en quantité dans la neige à proximité de la Tour ; en outre, une piste très nette, tracée par un objet large et plat, et bordée d'empreintes de Choses Très Anciennes, part de l'arcade la plus à l'ouest et serpente à travers la vallée en direction du mur tourbillonnant de nuages.

La piste de traîneau

Cette piste clairement tracée mène de la Tour à la stèle blanche et à la tente de matériel, puis au-delà à l'extrémité du Val des Tempêtes. Elle résulte du passage d'un large traîneau tiré par des Choses Très Anciennes, mais on n'y trouve nul indice susceptible de révéler le contenu de ce traîneau, ou les raisons qui ont poussé les créatures à le tirer plutôt qu'à l'emporter par la voie des airs. La profondeur et la netteté de la piste indiquent un usage fréquent et répété.

De la stèle à la passe ascendante, la piste sinue à travers une zone dont la surface neigeuse est perturbée. À cet endroit, la neige semble y avoir été brassée et retournée méticuleusement à la pelle. Les traces des Choses Très Anciennes sont visibles partout.

Note au gardien : Les Choses Très Anciennes ont inspecté cette région avec attention, à la recherche de Graines. Celles qu'ils ont repérées ont été traînées au bout de la vallée sur le traîneau, et rejetées dans le vortex. On peut les trouver en abondance juste au-delà de la crête, juste en face du Gouffre Gelé. Livrée à elles-mêmes, la poignée de Choses Très Anciennes projetait de fouiller l'intégralité de la vallée, mais après trois années de labeur, elles n'y sont parvenues que très partiellement.

Les grottes de transit

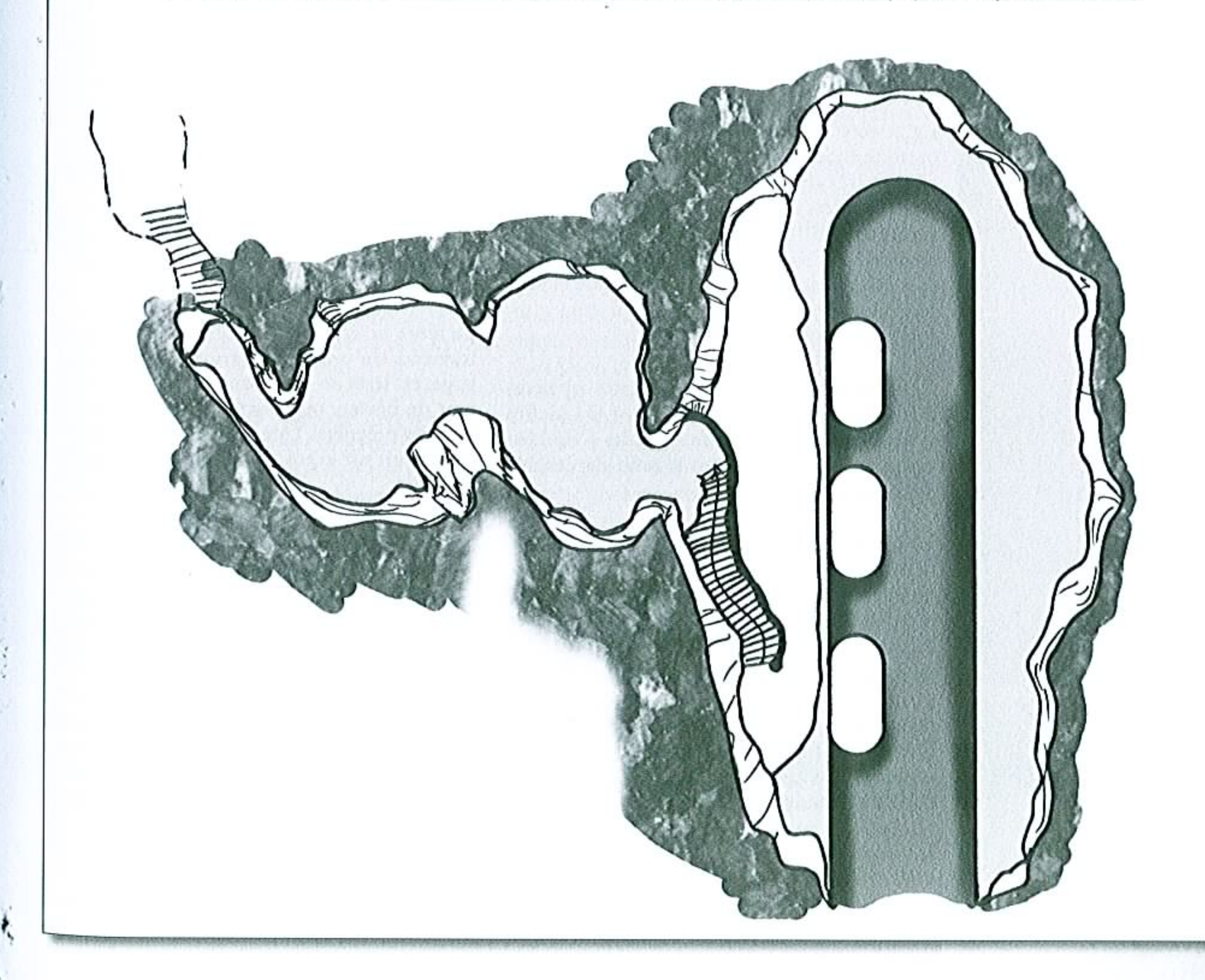
Deux grottes percent les parois nord et sud de la vallée, à environ un kilomètre et demi de la Tour. Elles sont marquées « tunnel A » et « tunnel B » sur le plan de la Vallée destinée au gardien. Le tunnel A, au milieu du bord sud de la vallée, est facilement repérable par tout explorateur curieux. Le tunnel B est caché à la base d'une large rampe de glace, et on ne peut le remarquer qu'après un test réussi de **Trouver Objet Caché**, depuis un angle de vue approprié.

Ces grottes constituent les points d'entrée d'un ancien réseau de tunnels de transit creusés par les Choses Très Anciennes. Elles étaient autrefois toutes les deux identiques, mais le passage du temps et le climat les ont érodées au point de leur donner l'apparence arrondie et irrégulière de grottes naturelles.

Chaque grotte est en forme de S, fait environ douze mètres de long et s'achève sur une rampe descendante et abrupte. La rampe mène à une cavité souterraine qui faisait office de terminus à un tunnel de transit.

- **Tunnel A** : C'est le tunnel utilisé par Arthur Pym et son compagnon il y a plus d'un siècle. Il ne contient pas de disque de transit, de lampe ou d'autres artefacts.
  Le tunnel de transit A relie la vallée de la Tour à la barrière de Filchner, près de la Stèle Blanche, en suivant de près un conduit thermique qui débouchait non loin autrefois. Le dispositif de transport du tunnel est encore opérationnel. Si un disque est inséré dans la rainure, il pourrait effectuer le voyage de plus de 3 000 kilomètres en moins de 24 heures. Mais à cinquante kilomètres du terminus de Filchner, le tunnel et le conduit sont brutalement interrompus. Les murs du tunnel sont fondus et déformés ; une fuite du conduit élève la température de la zone à presque 38°C. Les disques de transit ne fonctionnent plus entre la fracture et le terminus de Filchner. Pour terminer le voyage, il faut traverser la zone chaude et faire le reste du chemin à pied.
  Cette zone chaude est le foyer de plusieurs Animalcules, gros et mobiles (voir l'Annexe 8 : Bestiaire pour la description de ces entités).

Plan du terminus B des tunnels de transit



- **Tunnel B** : Ce court tunnel relie la vallée de la Tour à la Cité. Son autre terminus se situe dans la « gare » (site n° 30 dans l'Annexe 7 : Guide de la Cité). Il y a un disque de transit et sa barre de contrôle dans le tunnel, mais aucune lampe ou autre artefact. Le tunnel de transit B est encore opérationnel. Le disque requiert un test réussi de **Métier : mécanique** pour être activé, et fait le trajet de presque 400 kilomètres jusqu'à la Cité en moins de trois heures.

La stèle blanche

À deux kilomètres de la Tour, en remontant la Vallée le long de la piste de traîneau, une stèle faite d'un cristal infrangible et immaculé émerge du sol. En coupe, elle possède une structure pentagonale, et sa forme d'ensemble est identique à celle de la Tour du Complexe, quoique de dimension plus modeste : cinq mètres et demi de largeur à la base, pour quatorze mètres environ de hauteur.

Un examen approfondi de la stèle révélera, grâce à un test de **Trouver Objet Caché** réussi, les traces extrêmement ténues d'inscriptions gravées tout autour de la base, dans l'écriture pointillée des Choses Très Anciennes, formant une bande de la largeur d'une main et se distinguant bien de la neige. Les pointillés sont impossibles à déchiffrer, même pour quelqu'un qui s'est familiarisé avec cette langue. Si les explorateurs disposant du matériel adéquat souhaitent réaliser des empreintes de la frise par frottis, et qu'ils réussissent un test de **Chance**, les motifs partiels correspondant aux notions « temps », « froid » et « protéger » peuvent être traduits grâce à un test supplémentaire d'**Écriture des Anciens.**

La surface glissante et lisse de la stèle est presque entièrement épargnée par l'érosion, et elle est très difficile à rayer ou endommager avec les objets dont peuvent disposer les investigateurs. Elle est plus chaude que l'air environnant, sans pour autant dépasser 0°C, et si quelqu'un y colle son oreille, avec la protection adéquate, il perçoit la vibration d'un son aigu et affaibli.

Cette stèle constitue l'une des trois « pierres d'ancrage » utilisées pour stabiliser le Gouffre Gelé. Les deux autres sont réparties à équidistance du Piège Divin, dans la zone inaccessible des collines.

La pierre est enfouie dans le sol sur plus de neuf mètres, et s'élargit au fur et à mesure qu'elle s'enfonce sous terre. Il est quasiment impossible de la détacher ou de la déloger de la base dans laquelle elle est logée ; si cela devait se produire, le Gouffre Gelé se décomposerait immédiatement en une explosion rayonnante aux proportions nucléaires, et le Dieu Inconnu serait libéré, avec des conséquences quelque peu déplaisantes pour le reste du monde.

L'inscription figurant sur la stèle en formule l'avertissement. Une traduction grossière du texte pourrait être : « Ce dispositif sert d'attache à la singularité du Grand Leurre. Elle renferme des énergies mortelles. La manipuler sans autorisation est interdit. S'assurer que toutes les protections sont en place avant de la déconnecter. »

La tente de matériel

Un kilomètre et demi plus loin sur la piste, à l'endroit où la Vallée commence à s'élever vers la passe, une autre structure de taille modeste est nichée contre un escarpement protecteur. Il s'agit d'une large tente ou hutte, anguleuse, d'une surface au sol de deux mètres sur deux mètres cinquante, et haute de presque deux mètres en son centre.

Quelque chose dans cette tente semble familier ; un test réussi d'**Intuition** suggère que cette sensation de déjà-vu pourrait provenir de la forme globale et de la structure de la tente, qui évoquent furieusement celles des tentes Amundsen utilisées par l'expédition Miskatonic.

Un examen plus minutieux de la tente révèle qu'elle est en effet constituée de pièces de cuir cousues ensemble par de robustes lanières. Les mailles sont petites, resserrées, très précises et identiques. Un test réussi de **Sciences de la vie : biologie** confirme que les morceaux de cuir et les lanières proviennent de dépouilles de phoques. Les mats sont, quant à eux, élaborés à partir d'une matière végétale rappelant le roseau, qui a été humidifiée, redressée, puis solidifiée par le froid. La matière d'origine est désormais impossible à identifier.

Pénétrer dans la tente est chose aisée. Il suffit de couper ou de dénouer quelques lanières de cuir, soulever la toile extérieure, et écarter le rabat de l'ouverture ainsi ménagée. La tente ne possède pas de sol. La glace qui s'y trouve a été dégagée du moindre flocon de neige. La lumière de l'extérieur ne pénètre que faiblement à travers les parois en peau de phoque. Une odeur légère, âcre et un peu écœurante, mais difficile à identifier, imprègne l'abri, évoquant de la viande en décomposition… ou pire.

La tente ne contient que quelques objets. Un traîneau, ou une luge, sans patin, court mais large, est lesté de deux paniers en cuir, et d'autant de bêches ou courtes lances munies de longues poignées. Une pile informe de chutes de cuir gît sur le sol, non loin du traîneau.

La passe occidentale

Au-delà de la tente de matériel, la piste de traîneau continue de grimper jusqu'à l'extrémité la plus reculée de la vallée. Les parois rocheuses se resserrent, et les vents tempétueux soufflent sans trêve, emplissant l'air d'une brume blanchâtre. Au sein de la passe elle-même, il est difficile de distinguer quoi ce soit à plus de dix mètres. À cet endroit, la piste est balayée par des congères mouvantes, mais il n'y a aucun doute sur la direction à suivre.

Les parois de la passe sont lisses et escarpées comme des falaises. Elles ne sont visibles que grâce à la faible distance qui les sépare des

Les objets trouvés dans la tente de matériel

Le traîneau des Choses Très Anciennes :

Le traîneau, qui mesure environ un mètre de large sur un et demi de long, est fait d'une substance épaisse et fibreuse, semblable au copra, dont les brins ont été tissés et tressés ensemble, puis humidifiés, remodelés et solidifiés par le froid. Il est bien plus lourd qu'il n'y paraît (presque 45 kilos). Les Choses Très Anciennes l'utilisent pour transporter divers chargements, notamment les Graines vers la passe occidentale.

Les paniers de collecte :

Les paniers sont constitués de peau de pingouin cousue sur un arceau travaillé dans un végétal rappelant le roseau. Leur largeur dépasse la taille d'un bras humain, et leur profondeur atteint celle d'un chaudron. Les coutures sont réalisées sur un schéma régulier, identique à celui utilisé pour assembler les pièces du toit de la tente. Les paniers sont utilisés quand les Choses Très Anciennes collectent des Graines aux alentours.

Outils d'excavation :

Ces pelles à long manche possèdent toutes deux la même structure surprenante. Leur poignée atteint trente centimètres de long, et est faite à partir d'os anciens. Un test réussi de **Sciences humaines : archéologie** ou de **Premiers soins** identifie les os comme étant des fémurs humains. Les lames des outils sont triangulaires, de la taille d'un livre, et l'angle servant à creuser est aigu. Elles sont faites d'une ardoise dure qui a été polie. De courtes mais épaisses collerettes à la base de la lame d'ardoise permettent de la fixer à l'os à l'aide de lanières de ligaments de phoques. Quoique les bords des lames ne soient pas affûtés, les outils pourraient aisément creuser ou couper la neige ou la glace. Les Choses Très Anciennes les emploient effectivement pour creuser le sol de la Vallée, à la recherche de Graines, et pour dégager la glace et la neige des ouvertures et des pistes quand cela s'avère nécessaire. De façon intéressante, les lames de pierre possèdent une forme presque parfaite, et ne montrent aucune écaille ou brèche. La surface de la pierre est marquée par de légères stries, et un aspect finement marbré, qui constituent les seuls indices d'une fabrication artisanale.

Les capuchons des Choses Très Anciennes :

Il s'agit de vêtements épais et informes, faits de peaux de phoque séchées et suturées. Trois d'entre eux sont empilés. La vague d'odeur fétide qui flotte dans la tente est beaucoup plus marquée dans les capuchons. L'utilité de ces vêtements n'est pas aisée à appréhender sans les déployer. Un test de **Chance** réussi permet alors de remarquer qu'ils semblent destinés à envelopper un objet à cinq faces d'environ cinquante centimètres de diamètre, puis retombe en cinq pans d'une longueur identique. Un test d'**Intuition** supplémentaire permet de suggérer que ces vêtements grossiers sont destinés à protéger les têtes des Choses Très Anciennes.

Note au gardien : *En réalité, ces capuchons servent à aveugler ceux qui les portent. Les Choses Très Anciennes les enfilent quand elles s'approchent de la passe ascendante, à l'extrémité de la vallée, afin d'éviter les visions dévastatrices provoquées par le Dieu Inconnu.*

explorateurs. Toutefois, les explorateurs qui réussissent un test de **Trouver Objet Caché** y distinguent des bas-reliefs antiques. Elles se rattachent clairement au style Mature des Choses Très Anciennes, mais ont été estompées par le temps : les pictogrammes sont désormais réduits à leurs seuls contours. Les tests en **Écriture des Anciens** sont insuffisants pour traduire ces inscriptions, mais le sens général qui s'en dégage semble avoir trait à des menaces.

Au point le plus escarpé de la passe, ses parois s'affaissent brutalement, et le sol dégringole en pente raide vers le bassin en forme de cratère du Piège Divin. Le vent hurle, et cingle l'extrémité de la passe de rafales glaciales dépassant les 50 km/h, et seule la portion de la cuvette la plus proche est visible à travers ce brouillard. Juste en dessous, une poignée de Graines est dispersée à même le sol, et la piste s'interrompt brutalement.

Note au gardien : si la Pierre de Localisation trouvée dans les grottes du Camp de Lake est approchée à moins de trois mètres d'une Graine, elle devient rapidement trop brûlante pour être manipulée, ou nécessite le port de gants épais. Si la Pierre est tenue à moins de vingt centimètres d'une Graine, elle se pulvérise et devient inutile, causant au passage une perte de 1D2 Points de Vie à son détenteur.

Droit devant s'étend sur 800 mètres le puits abritant le Piège Divin. Les énergies incommensurables qui emplissent la vallée déchirent le monde et hurlent silencieusement à sa face. Elles ne peuvent être ressenties directement, et sont inaudibles par-dessus le rugissement de la Tempête Éternelle, mais elles se font ressentir puissamment.

L'endroit dégage quelque chose de malsain, d'horrible, ainsi qu'une incertitude profonde et terrifiante, comme si le monde lui-même partait à la dérive, et qu'une main cosmique et ancestrale s'était emparée des lois énoncées par Dieu, et régissant l'univers pour les dissoudre à un assemblage de rêves et de mensonges.

Quiconque parvient à moins de 800 mètres de la passe commence à ressentir l'influence désagréable du Piège. Les investigateurs qui pénètrent dans la passe ascendante perdent 2/1D8 points de **SAN**. Si un investigateur est assez insensé pour chercher à discerner le grand puits lui-même au travers de la tempête, la voix insupportable du Piège Divin lui inflige une perte de 4/1D20 points de **SAN**, et lui délivre des vérités indicibles relatives au terrible résident du piège.

Un investigateur qui insisterait pour entrer dans la vallée à la recherche de révélations supplémentaires est perdu à jamais. Si le gardien peut laisser libre cours à sa créativité pour mettre en scène cette folie, il n'en demeure pas moins certain que les énergies à l'œuvre dans le Val des Tempêtes sont létales pour la fragile chair humaine, et le simple fait de se tenir à proximité du prisonnier suffit amplement à ravager n'importe quel esprit.

Quitter la vallée

Une fois le Complexe réparé, et maintenant que les Choses Très Anciennes sont alertées de la présence d'humains dans les environs, il y a de fortes chances pour que les investigateurs souhaitent quitter les lieux. Explorer la Tour avec des Choses Très Anciennes hostiles montant la garde s'avère une entreprise périlleuse, avec de bien minces perspectives de réussite. Lexington et Meyer sont introuvables, de même que leur équipement polaire. Une piste facilement visible part du dôme d'entrée sud-est en direction de l'avion.

Les Choses Très Anciennes n'interfèrent pas avec le groupe si celui-ci quitte la Tour immédiatement. Elles vont devoir s'affairer des heures durant, renforçant ou réparant les dégâts que les récentes secousses sismiques ont infligés à la jungle.

À l'extérieur de la Tour, l'environnement semble relativement inchangé. La ligne des crêtes et les ténèbres menaçantes environnant la tempête éternelle sont toujours visibles. Des crevasses et des fissures dans le sol gelé révèlent toutefois les effets des violentes secousses sismiques, et des champs de neige immaculés auparavant parfaitement lisses revêtent désormais un aspect étrangement chaotique.

Les investigateurs qui examinent les étranges champs de neige crevassés réalisent que la vallée a été criblée de petites pierres noires alors que le groupe se trouvait à l'intérieur de la Tour. Ces pierres sont en réalité des Graines du Dieu Inconnu, projetées lors de son réveil brutal (voir la description des Animalcules le Bestiaire).

Trente minutes après que les investigateurs ont quitté la Tour, un spectacle inattendu s'offre à eux : le Boeing de l'expédition Starkweather s'élève en vrombissant au-dessus de la crête, vire sur l'aile et s'éloigne en direction de l'est, vers la Cité, la passe et les territoires au-delà.

Retour au site d'atterrissage

Il faut une heure au groupe pour rejoindre l'aire d'atterrissage en partant de la Tour. Parvenus sur place, les investigateurs découvrent le *Belle* intact et apparemment prêt à décoller, capots chauffants en place et les moteurs ronflant. À première vue, personne n'est visible à proximité, mais tandis que les explorateurs approchent, ils discernent du mouvement à l'intérieur du cockpit de l'avion.

La fenêtre du cockpit s'ouvre alors en coulissant de quelques centimètres et les investigateurs, avec un test réussi de **Vigilance**, aperçoivent le reflet du canon métallique d'une arme, au moment où quelqu'un, à l'intérieur, braque un fusil sur le groupe en approche. « Halte ! » s'écrie une voix. C'est celle de Halperin, le pilote de Starkweather. « Montrez-moi vos visages ! »

Priestley s'avance. « Monsieur Halperin ? Est-ce vous ? » demande-t-il. « Les autres sont avec vous ? »

Halperin tire une salve, et deux balles claquent dans la neige, à quelques mètres à peine des investigateurs. « Les visages ! » répète-t-il. « N'essayez pas de me tromper à nouveau ! » Figée un instant sous l'effet de la surprise, Acacia Lexington reprend ses esprits, et se découvre en retirant sa cagoule. Les yeux écarquillés discernables dans le cockpit s'animent en un mouvement approbateur de la tête. « Très bien, Monsieur Priestley, vous pouvez me rejoindre », dit-il. « Nous sommes presque prêts à partir. À présent, qu'en est-il de vous autres ? »

Halperin autorise ceux qui montrent leur visage à s'approcher du *Belle*. Les investigateurs qui tentent de s'échapper, de se replier ou de contourner l'appareil deviennent immédiatement les cibles du pilote. Le fusil dispose encore de trois cartouches dans le magasin. Si personne ne tente de s'enfuir, et que tout le monde accède à la demande d'Halperin et se dénude la tête, le pilote abaisse alors son arme, saute hors du cockpit et accueille le groupe. « Chargez vos affaires ! » dit-il, « nous décollons immédiatement ! Pas de temps à perdre ! »

L'état d'Halperin constitue un choc pour tous les membres du groupe. Un côté de son visage est à vif et entaillé, maculé de sang séché et gelé, et une profonde balafre lui barre le front. Ses joues sont marquées des taches blanches caractéristiques de gelures aggravées. Mais le pilote paraît n'en avoir absolument aucune conscience. Il est froid et bourru, presque sauvage, ce qui tranche avec sa bonhomie habituelle. Il semble obnubilé par le décollage du *Belle*. Il ne laisse personne l'approcher de trop près, quelle qu'en soit la raison. Ses mouvements sont brusques et saccadés, il est exigeant et suspicieux, et quiconque le questionne ou discute ses ordres a de bonnes chances d'être frappé, voire d'être abattu sur-le-champ.

Il a néanmoins effectué un travail remarquable pour apprêter le Belle au décollage. En quelques minutes, l'avion est en vol.

Note au gardien : *Comme un test de* ***Psychologie*** *l'atteste, Douglas Halperin a perdu la raison, apparemment sous l'effet d'un choc terrible, qui pourrait bien impliquer une agression physique. Son esprit a été dévasté par la brève apparition du Dieu Inconnu durant l'interruption temporaire du fonctionnement du Complexe. Halperin souffre désormais d'une psychose délirante, et est convaincu que les Choses Très Anciennes ont prévu d'adopter des physionomies humaines pour prendre secrètement le contrôle de la Terre. Il pense être le seul qui puisse les en empêcher. Il est totalement indifférent à la sécurité ou aux émotions de qui que ce soit, lui y compris. Les membres du groupe vont rapidement devoir apprendre à se comporter prudemment envers lui.*

Les investigateurs pourraient être surpris de retrouver Dewitt et Lexington au fond de l'avion. Ralph Dewitt est assis sur le siège arrière. Il est conscient mais fixe un point au loin, d'un regard vide, et ne montre aucune réaction. Il ne porte cependant aucune marque de coup. Acacia a perdu connaissance et arbore une ecchymose large et boursouflée à la tempe ; elle a été grossièrement attachée à l'aide de cordes servant à arrimer la cargaison et repose sur le sol, derrière Dewitt. La tête de Starkweather est là elle aussi, dans son emballage de toile. Celle de Greene peut également être présente, si Lexington l'a amenée avec elle.

Le récit d'Halperin

Halperin ne répond qu'à une poignée de questions, et ne fournit à personne d'explication détaillée. Si on l'interroge sur ce qui lui est arrivé récemment, il interrompt ses activités, plonge son regard dans celui de son interlocuteur, et déclare simplement : « Ils ont tenté de s'emparer de mon corps, je ne pouvais les

Attaquer l'aliéné

La conclusion de ce chapitre, et la majeure partie du Chapitre Douze tient pour acquis que Douglas Halperin reste aux commandes du Belle.

Si Halperin est le seul pilote accompli du groupe, alors il lui incombe de piloter l'avion. La survie de l'expédition en dépend. Toutefois, si un ou plusieurs personnages-joueurs possèdent une quelconque aptitude à piloter, le groupe peut décider qu'il est préférable de le neutraliser.

L'expédition Starkweather-Moore a traversé les montagnes avec au moins quatre pilotes à bord des deux Boeing, Halperin inclus. Six personnes seulement ont pu s'embarquer à la poursuite des ravisseurs de Starkweather ; deux d'entre elles au moins doivent être des pilotes. Il doit donc y avoir un second pilote à bord du Belle, mais cette personne est-elle toujours en vie ? Est-elle saine d'esprit ? S'agit-il d'un personnage-joueur ou pas ? Ces paramètres influenceront les décisions qui peuvent être prises pour gérer le comportement dangereux d'Halperin.

Tenter de capturer ou de tuer le pilote est plus aisé tant que le Belle est encore au sol. Le siège du pilote à bord du Northrop se trouve à l'avant et en hauteur par rapport à la cabine des passagers : il combine difficulté d'accès et quasi-impossibilité d'y mener un combat faute de place (référez-vous au plan intérieur du Belle pour plus de détails). Si quoi que ce soit arrive au pilote alors que l'avion est en vol, celui-ci s'écrasera presque à coup sûr.

Halperin garde en toutes circonstances deux armes à portée de main. L'une est un fusil, l'autre un revolver qu'il dissimule sous son manteau. Si Halperin est attaqué et délogé de la cabine de pilotage, les investigateurs doivent le remplacer par l'un d'entre eux. Le gardien devra alors adapter les scènes qui suivent en conséquence.

laisser faire, bien entendu. À présent, ils se sont rabattus sur des proies plus faciles. »

Halperin n'a aucun souvenir lié au Dieu Captif. Il murmure continuellement tandis qu'il s'affaire, enchaînant des mots ou des phrases décousues et saccadées. Un auditeur respectueux et attentif doit pouvoir, en prenant le temps, reconstituer le déroulement des événements. Les divers éléments rassemblés forment une histoire qui s'approche de celle présentée ci-dessous.

« On buvait du chocolat chaud en travaillant. Que ce soit dit : les Allemands font du bon chocolat. Mais ça n'a pas suffi à émousser ma vigilance. Pas quand ils ont décidé de me tuer. »

« Rilke a cédé le premier. Elles l'ont eu à un moment ou à un autre, j'ignore comment. Mais il l'a refilée à Baumann, et ils ont tenté de m'attaquer. Baumann n'y était pour rien. Juste une victime de plus. Bien sûr, ça a peu d'importance maintenant. Ils doivent mourir tous les deux. »

« D'abord, ils ont essayé de m'hypnotiser. Mais j'étais trop intelligent pour eux. Je les entendais qui grattaient à l'intérieur de mon crâne. C'est là que j'ai tout compris. Du coup ils devaient venir s'occuper de mon cas directement. Mais j'étais déjà prêt à les recevoir. » « Viens avec nous, ils m'ont dit. Miss Lexington et les autres sont morts. Viens avec nous, nous serons riches et célèbres ! Nous annoncerons la nouvelle au monde entier ! Je n'y ai pas cru un instant. Ils m'ont pris pour un idiot… ils se trompaient. »

« Vous ne les avez pas vus, vous. Vous comprendriez sinon. J'ai tout de suite vu qu'ils n'étaient plus humains. Ça se voyait dans leurs yeux. Leur déguisement était bon, mais pas assez bon pour moi. »

« Alors je les ai tués. Ils ne sont pas morts, comme ça se produit avec des humains normaux. Ils sont revenus vers moi. Ils m'ont frappé. Eux aussi pensaient m'avoir tué, je suppose… Dommage pour eux, ils avaient tort. »

« Ils l'ont laissée là. Une autre imitation. Mais je ne suis pas dupe. Ma prisonnière. On peut lui soutirer des informations, et la tuer. Les piéger, peut-être. Simple comme bonjour. »

« À présent, c'est mon tour. Je dois les tuer. Avant qu'ils n'aillent trop loin. Qu'ils ne puissent se cacher. Se reproduire. Ils ont volé mon avion, alors on doit faire vite. Ils ont une longueur d'avance. Le temps presse. »

Des investigateurs attentifs peuvent confirmer qu'en effet Acacia Lexington ne va pas bien. Un test réussi de **Premiers soins** révèle que sa blessure à la tempe n'est pas grave. Cependant, elle a de la fièvre, ses pupilles sont contractées et elle ne peut pas être réveillée.

Halperin n'émet aucune objection si les investigateurs veulent détacher Lexington. Il est à présent concentré sur sa « mission ».

Ce qui s'est réellement passé

Le récit d'Halperin est en majeure partie exact. Quand le Complexe s'est détraqué, Baumann et Dewitt étaient dehors en train de travailler sur le *Belle*, et Rilke observait la vallée depuis la crête. Dewitt s'est immédiatement évanoui ; Rilke a vu Meyer et Lexington sortir de la Tour, et leur apparente lutte, avant que le Dieu Inconnu ne pulvérise leurs esprits à tous. Rilke et Baumann ont tous deux voulu fuir immédiatement, et décidé que le *Weddell* était plus à même de voler. Halperin a refusé de les laisser s'approcher de l'avion et a tiré sur Rilke, qui lui a foncé dessus et l'a mis au tapis d'un coup de clé à molette en pleine tête. Baumann a alors préparé le *Weddell* au vol.

Ils étaient presque prêts à partir quand Lexington et Meyer sont apparus en titubant sur la crête. Acacia a essayé de les convaincre de rester et d'aller chercher le reste du groupe, les sermonnant et les suppliant tour à tour, jusqu'à ce que Rilke la frappe avec la crosse de sa carabine. Puis ils ont empoigné Meyer, divaguant, et sont partis.

Halperin est revenu à lui peu après. Il a traîné Lexington et Dewitt dans le *Belle*, préparé



Douglas Halperin

30 ans, pilote

APP	13	Prestance	65 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées
Impact + 1D4
Points de Vie 13
Santé Mentale 60 (44)

Compétences

Athlétisme :	
- escalade	62 %
Bricolage	35 %
Métier :	
- électricité	38 %
- mécanique	43 %
- mécanique aéronautique	50 %
- opérateur radio	30 %
Orientation	87 %
Piloter : avion	76 %
Psychologie	43 %
Sciences de la Terre :	
- météorologie	20 %
Sciences formelles :	
- astronomie	35 %

Langues

Anglais	65 %
Israélite	10 %
Yiddish	20 %

Armes
• Revolver cal.45 38 %
dégâts 1D10 + 2

Folies des personnages non-joueurs

Quiconque se trouvait à l'extérieur de la Tour pendant la rupture du Complexe a subi un choc immense, suite à son exposition à de multiples déchirures temporelle ou des visions fugitives du Dieu Inconnu. Certaines ont eu un impact pire que d'autres.

- **Halperin** est psychopathique et délirant, comme décrit plus haut.
- **Dewitt** est dans un état de stupeur catatonique ; il se ressaisira dans une trentaine d'heures.
- **Acacia Lexington** a été sous le coup d'une terreur totale mais passagère. Elle n'a aucun souvenir de ce qui s'est passé à l'intérieur de la Tour, et semblera normale quand elle reviendra à elle. Elle est néanmoins dans un état dépressif et hantée de sombres pressentiments. Le gardien devrait lui choisir une forme de démence à long terme, conséquente à cette expérience, si la campagne se poursuit après le retour à la Cité.
- **Baumann** est convaincu que tous les autres sont morts, et que la mort les poursuivra tous à moins qu'ils ne fuient sans délai.
- L'intérêt de **Rilke** pour Ubbo-Sathla et la proto-vie tient à présent de la pure obsession. Il est persuadé que tout le monde veut l'empêcher de ramener ses trophées chez lui. Il est conscient de la maladie qui le ronge, mais considère son corps comme un endroit sûr pour ses précieux échantillons, un coffre-fort où personne ne pourra les voler.
- **Meyer** est dans un état de régression infantile. Il ne parle qu'en allemand, sursaute au moindre bruit ou geste brusque, et interagit avec le monde comme s'il était un petit enfant.

l'appareil au vol et réfléchi à son plan d'action jusqu'à ce que les investigateurs reviennent.

Dans les airs

Plus d'une heure de vol sépare le Complexe de la Cité. Les investigateurs et Acacia Lexington ont largement le temps de se concerter et de s'organiser. Cette dernière s'éveille peu après le décollage. Elle ne se rappelle d'aucun événement postérieur à l'atterrissage dans la Vallée, mais est assaillie par des pensées et des pressentiments cauchemardesques. Elle reste prostrée dans un coin et prend des photos des étendues désolées, ne laissant personne s'approcher d'elle, perdue dans ses pensées inquiètes et tourmentées.

Après trente minutes de vol, elle redresse la tête, se tourne vers les investigateurs pour la première fois. Elle affiche une nouvelle expression, sombre mais pleine d'une sinistre résolution et désigne du menton un hublot : « Où allons-nous, messieurs ? » demande-t-elle d'une voix étranglée et atone. « Volons-nous vers la Cité ou vers la Passe ? »

Si Halperin est aux commandes, l'avion a mis le cap sur la passe de Dyer. Un investigateur réalise ceci aisément grâce à un test réussi d'**Orientation**. Dans le cas contraire, une seule chose est certaine : le groupe se déplace vers l'est, loin du Complexe, et dans la direction approximative de la Cité.

« Qu'est-ce qui s'est passé, là-bas ? » continue-t-elle, fixant avec insistance le visage des investigateurs un à un, pour finalement se figer sur celui du Témoin Muet. « Pourquoi je n'arrive pas à m'en rappeler ? C'était épouvantable… n'est-ce pas ? Je ne me rappelle pas. Mais dans mon esprit, je vois… des choses… » Elle frissonne.

Elle s'interrompt, comme si elle redoutait les réponses à ses questions, puis insiste pour entendre le point de vue de chacune des personnes présentes. Une fois que tout le monde s'est exprimé, elle frissonne et soupire, détournant le regard :
« Je suis sûre de deux choses : notre pilote est fou à lier, et cet endroit est une abomination. Ces

Tableau chronologique : à la rescousse de Starkweather

Date et heure estimée	Temps écoulé	Évènement
10 décembre		
18 : 00	0 h 00	Starkweather est enlevé par les Choses Très Anciennes
19 : 20	1 h 20	Le *Weddell* décolle à sa poursuite
19 : 50	1 h 50	Le *Weddell* rattrape les Choses
20 : 20	2 h 20	Le *Belle* rejoint le *Weddell*
21 : 45	3 h 45	Le *Weddell* et le *Belle* atterrissent dans la Vallée du Complexe
22 : 45	4 h 45	Les sauveteurs entrent dans la Tour
23 : 15	5 h 15	**Rupture du Complexe** ; Lexington sort de la Tour avec Meyer
23 : 30	5 h 30	Séismes et déchirures temporelles balaient la région ; le Dieu Inconnu apparaît
23 : 40	5 h 40	Le Complexe est réparé avec l'aide des Shoggoths
23 : 45	5 h 45	Les séismes stoppent, ou l'enfer déferle sur Terre (si les réparations sont encore en cours)
11 décembre		
0 : 00	6 h 00	Les sauveteurs sortent de la Tour (s'ils n'explorent pas davantage)
0 : 30	6 h 30	Baumann, Meyer et Rilke décollent dans le *Weddell*
1 : 15	7 h 15	Les sauveteurs décollent dans le *Belle*

Choses sont une menace. La seule pensée de les savoir en vie, en activité… Ça me terrorise. »

« Et si Halperin avait raison ? Si elles nous avaient fait quelque chose ? Je me sens malade. Suis-je malade ? Ou est-ce autre chose? »

« Non, nous devons retrouver les autres et nous assurer qu'ils ne parlent pas. Et ensuite, nous devons trouver un moyen de garder tout le monde éloigné de cet endroit, jusqu'à ce que nous puissions revenir et le nettoyer une bonne fois pour toutes ! »



Chronologie du Chapitre Onze

10-11 décembre – Volant à la poursuite des Choses Très Anciennes qui se sont emparées de Starkweather, les investigateurs parviennent à proximité d'une immense tour, au pied du Maelström tempétueux environnant le Gouffre Gelé. Ils y sont rejoints par le *Belle* et ses six passagers.

Les deux groupes pénètrent ensemble dans la Tour du Complexe, à la recherche de Starkweather et de ses ravisseurs.

Ils atteignent le Mur de Crânes, et provoquent l'arrêt du Complexe, qui doit alors être réparé avant que le Dieu Inconnu ne puisse se libérer. La réparation requiert l'insertion d'un être humain vivant au sein du Complexe. Si les investigateurs parviennent à réparer les dégâts qu'ils ont occasionnés, ils quittent la Tour. À l'extérieur, ils aperçoivent le *Weddell* qui vole vers la Cité : à bord, Baumann, Rilke et Meyer ont perdu la raison et mettent le cap vers le Camp de Lake.



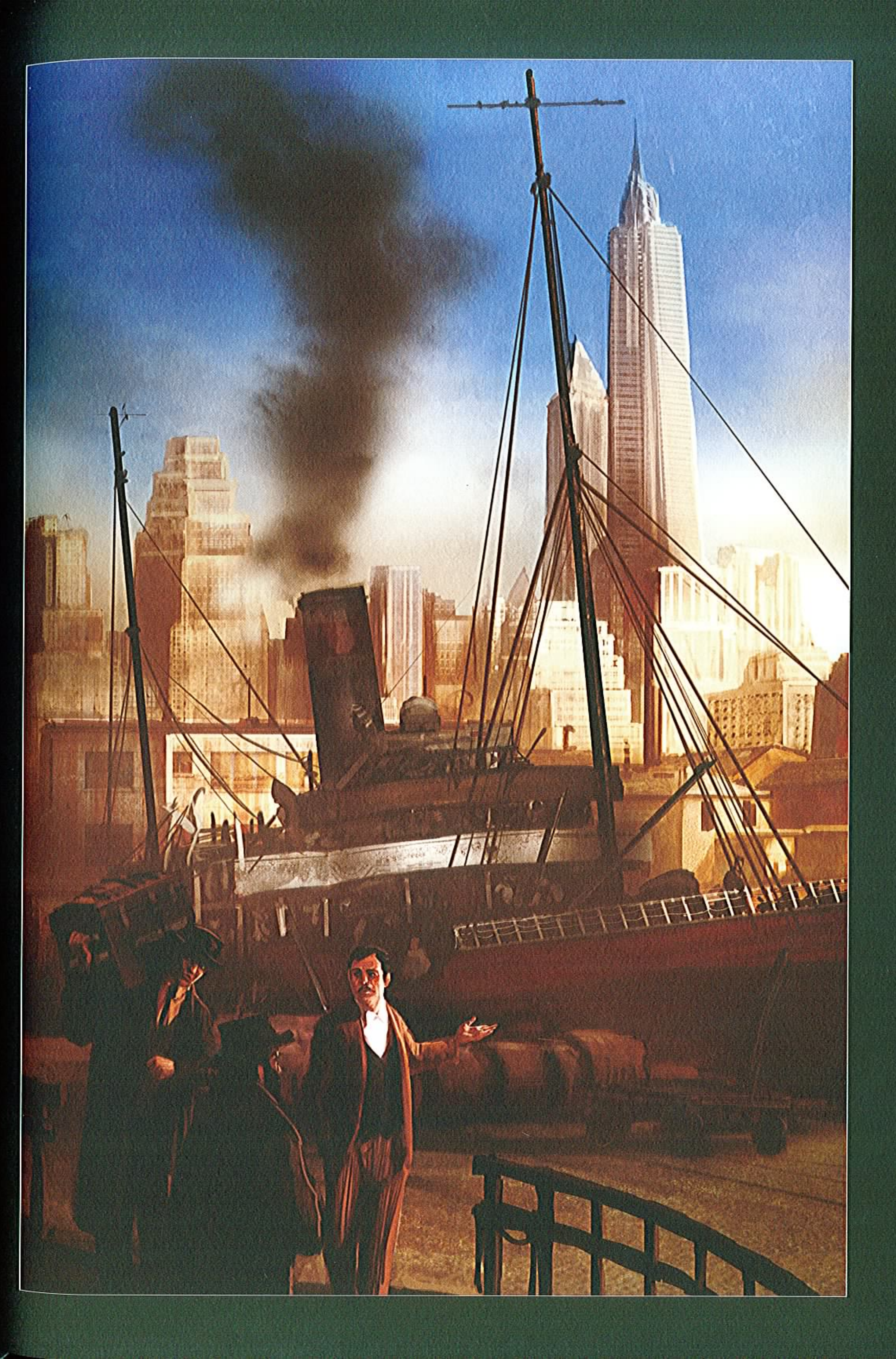
Expédition Starkweather-Moore

Antarctique 1933

Portfolio

Bienvenue à New York.
Ayez la bonté de nous rejoindre au navire aussitôt que vous aurez fait un brin de toilette. SS Gabrielle, Quai 74-B, angle de la 12ème avenue et de la 34ème rue, à côté du point de mouillage de l'Italian Royal Mail.

Bien à vous,
Moore



« Nous sommes arrivés ! Capitaine, jetez l'ancre. Nous nous lancerons à l'assaut du continent à partir d'ici. Mesdames et messieurs, bienvenue en Antarctique ! »

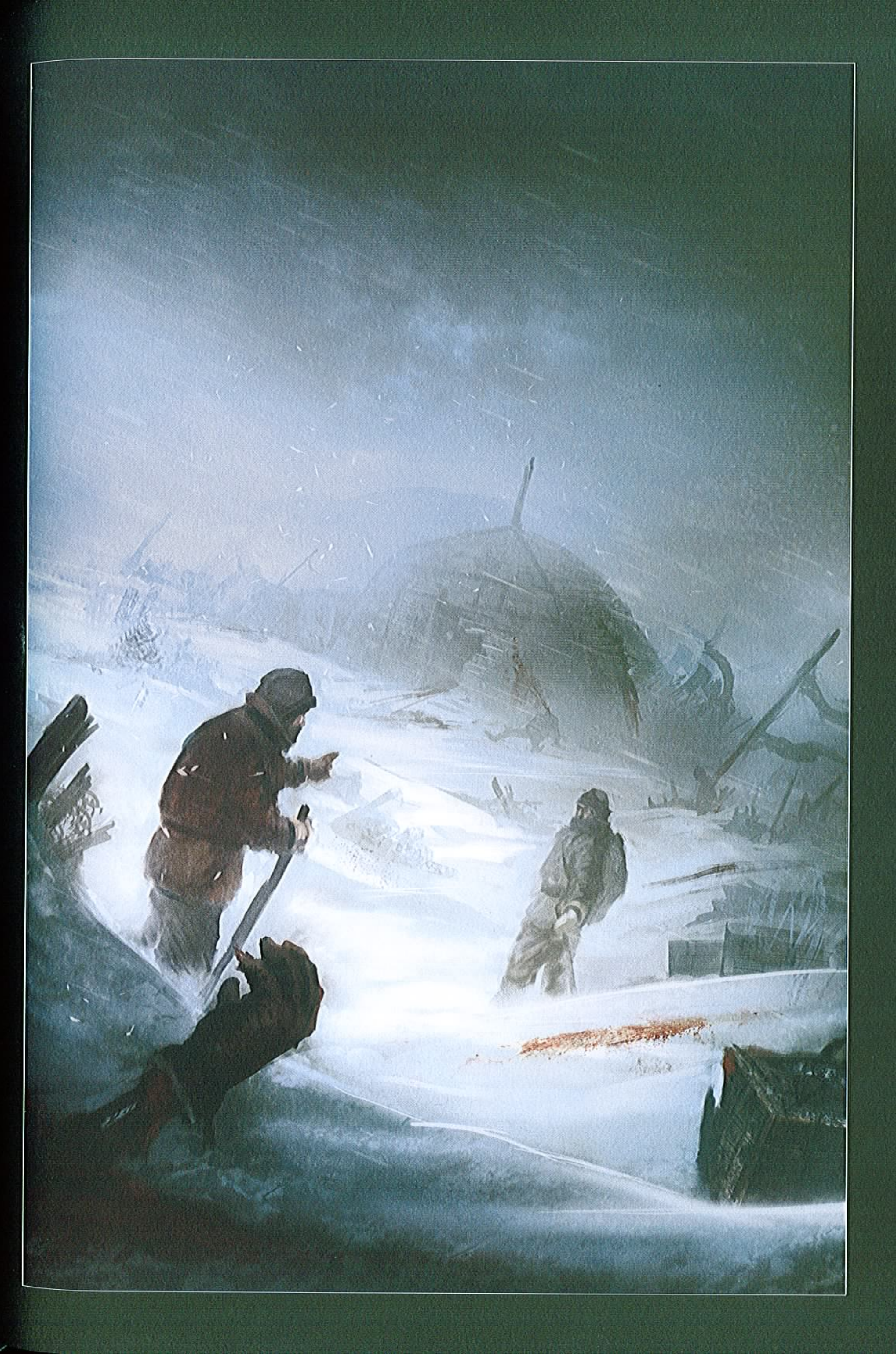
James Starkweather, 14 novembre 1933



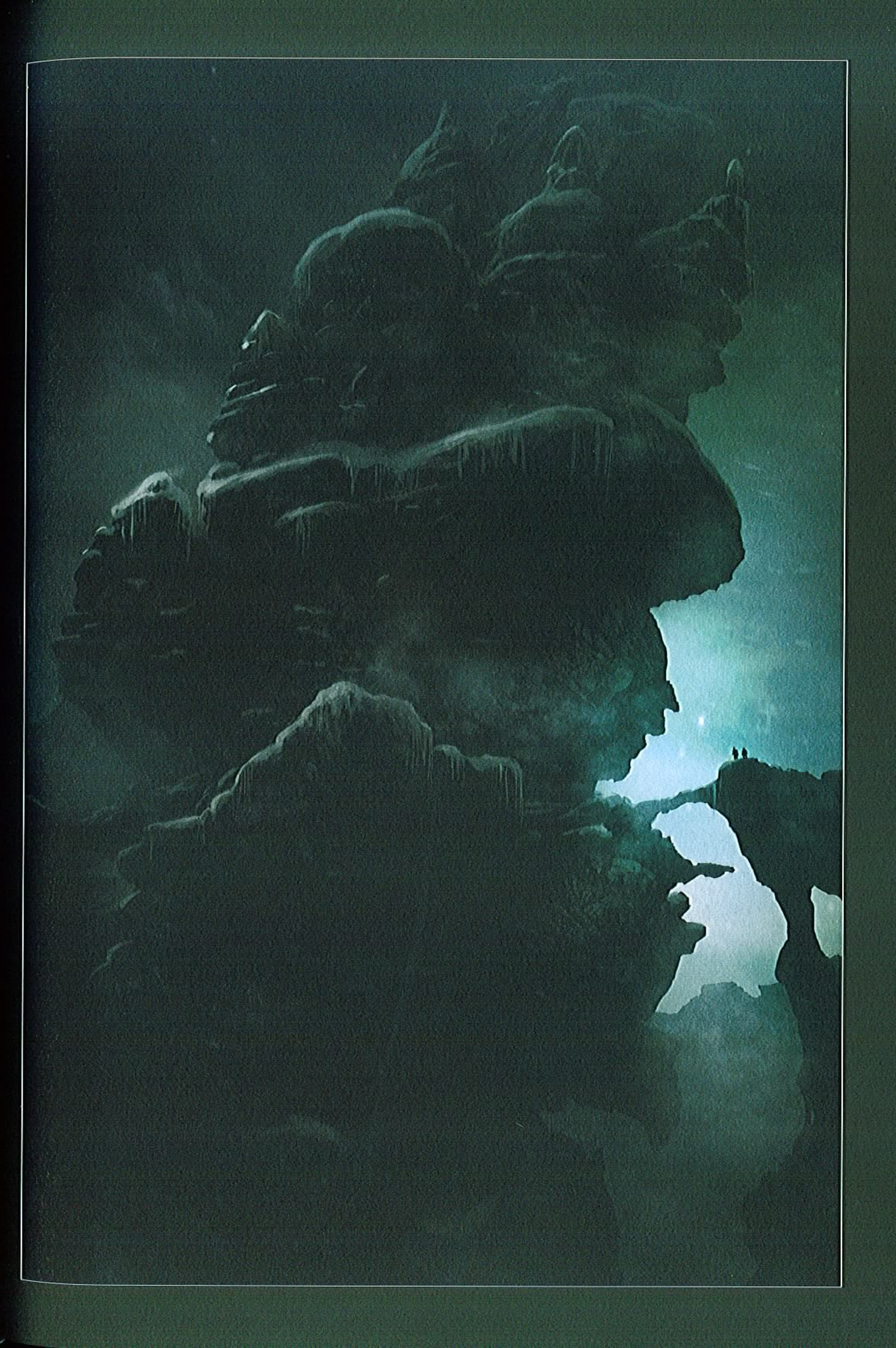
Il leur fut, au début, impossible de discerner les contours du camp en ruine dans la neige. L'essentiel était enfoui, ou emporté. Trop de choses avaient été perdues à jamais.

Au bout d'un moment, les yeux des sauveteurs devinrent capables de discerner les détails. Ici, quelques buttes alignées constituaient tout ce qui restait des tentes. Là, l'arc bruni

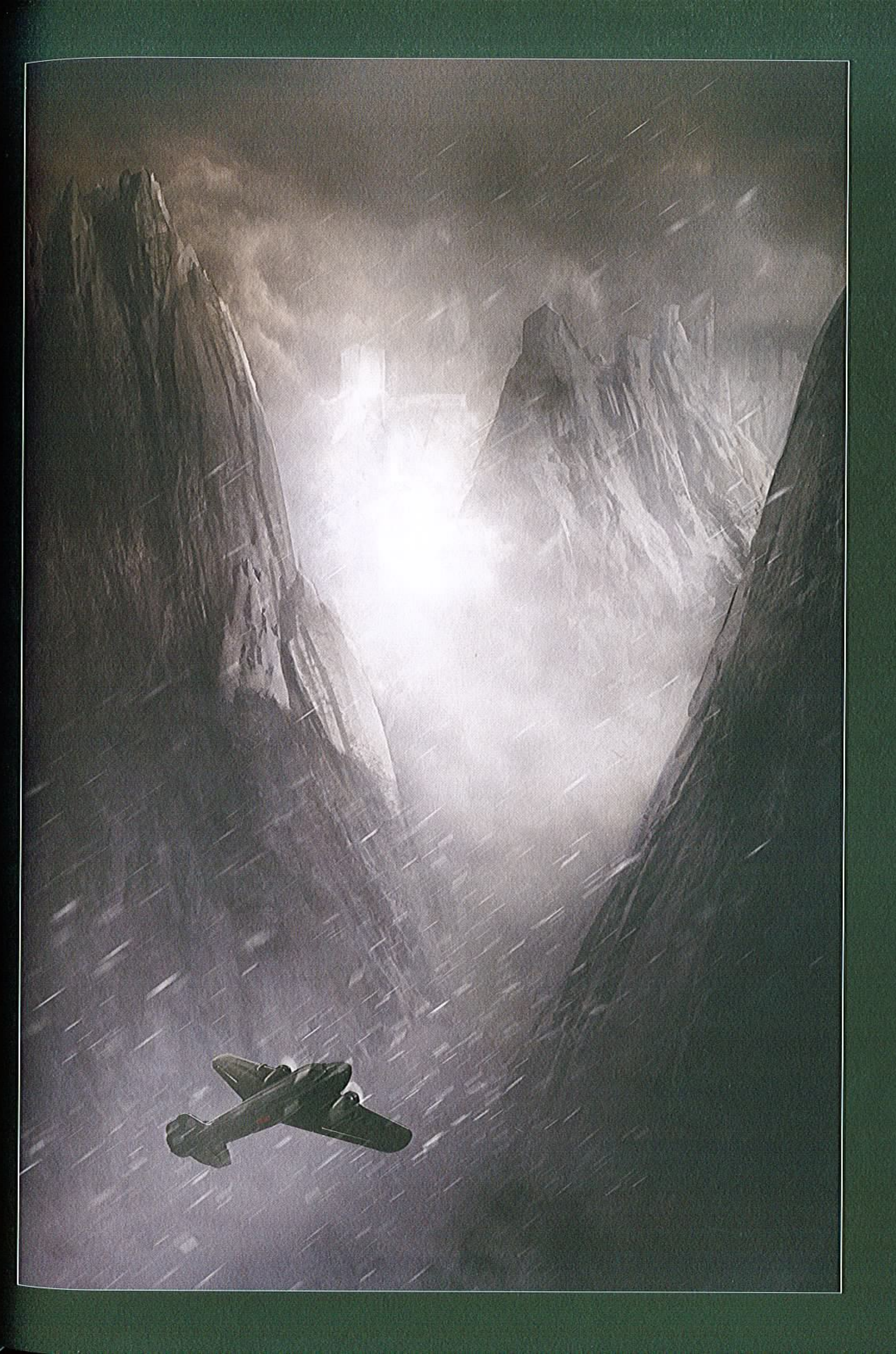
et décapé d'une aile métallique pointait étrangement vers le ciel. « Eh bien, nous y voilà », murmura Dewitt, le pilote. « Le Camp de Lake. Un endroit oublié de Dieu.



Ce devait être dans l'ensemble un enchevêtrement compliqué de ruelles et de passages ; de profondes tranchées, dont certaines se réduisaient parfois à des tunnels à cause de la maçonnerie en surplomb ou des ponts qui les enjambaient. À présent, déployé au-dessous de nous, tout cela surgissait comme un fantasme rêvé sur la brume occidentale…

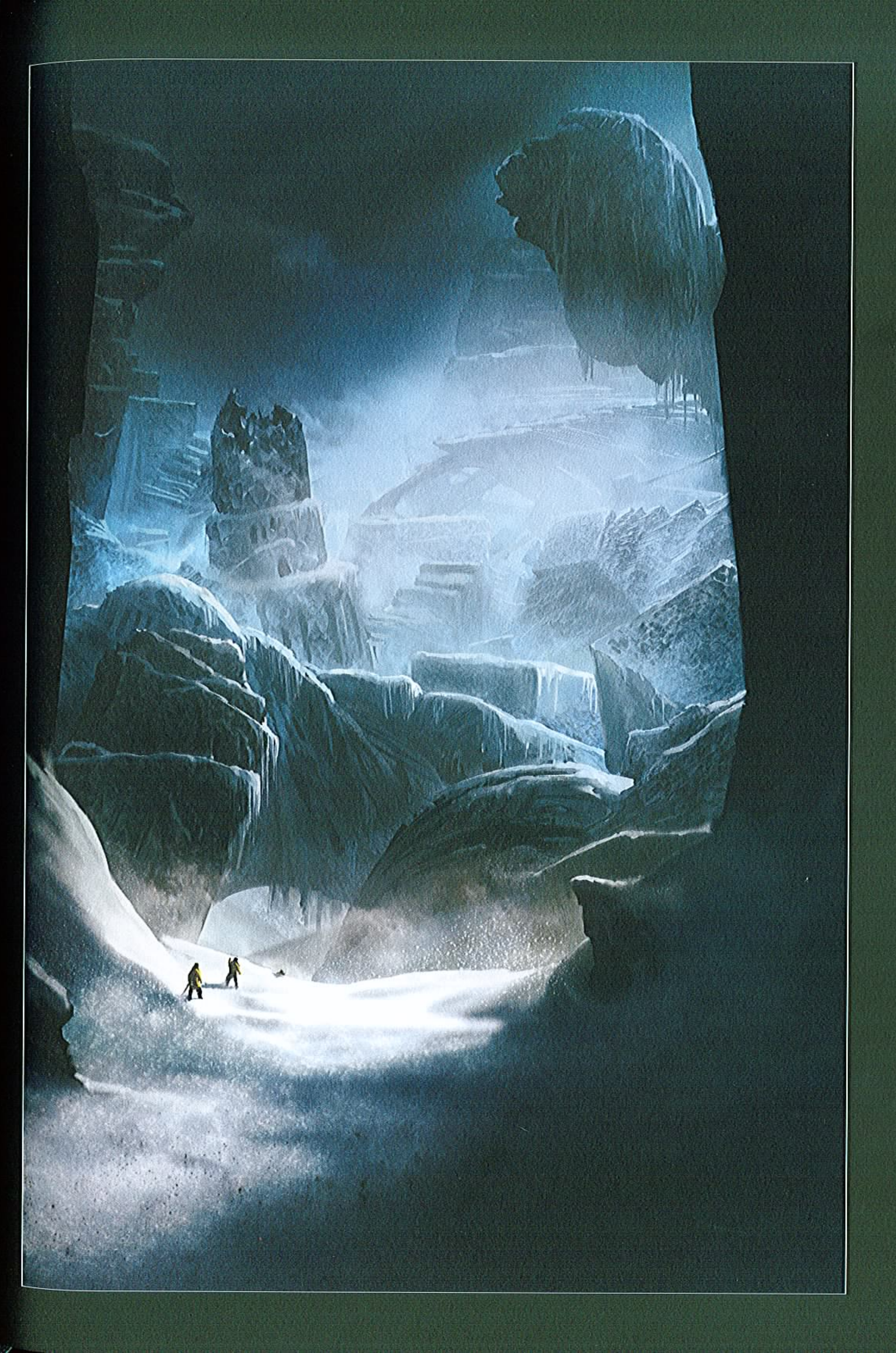


Lors de l'ascension de l'avion, les hublots circonscrivent les montagnes et en accentuent l'énormité. Il est difficile de parler par-dessus le hurlement des moteurs et le vrombissement du vent, mais il y a peu à dire. Chacun se penche contre le verre et, le regard happé vers ces flancs menaçants, se demande ce qui attend au-delà des Montagnes Hallucinées.

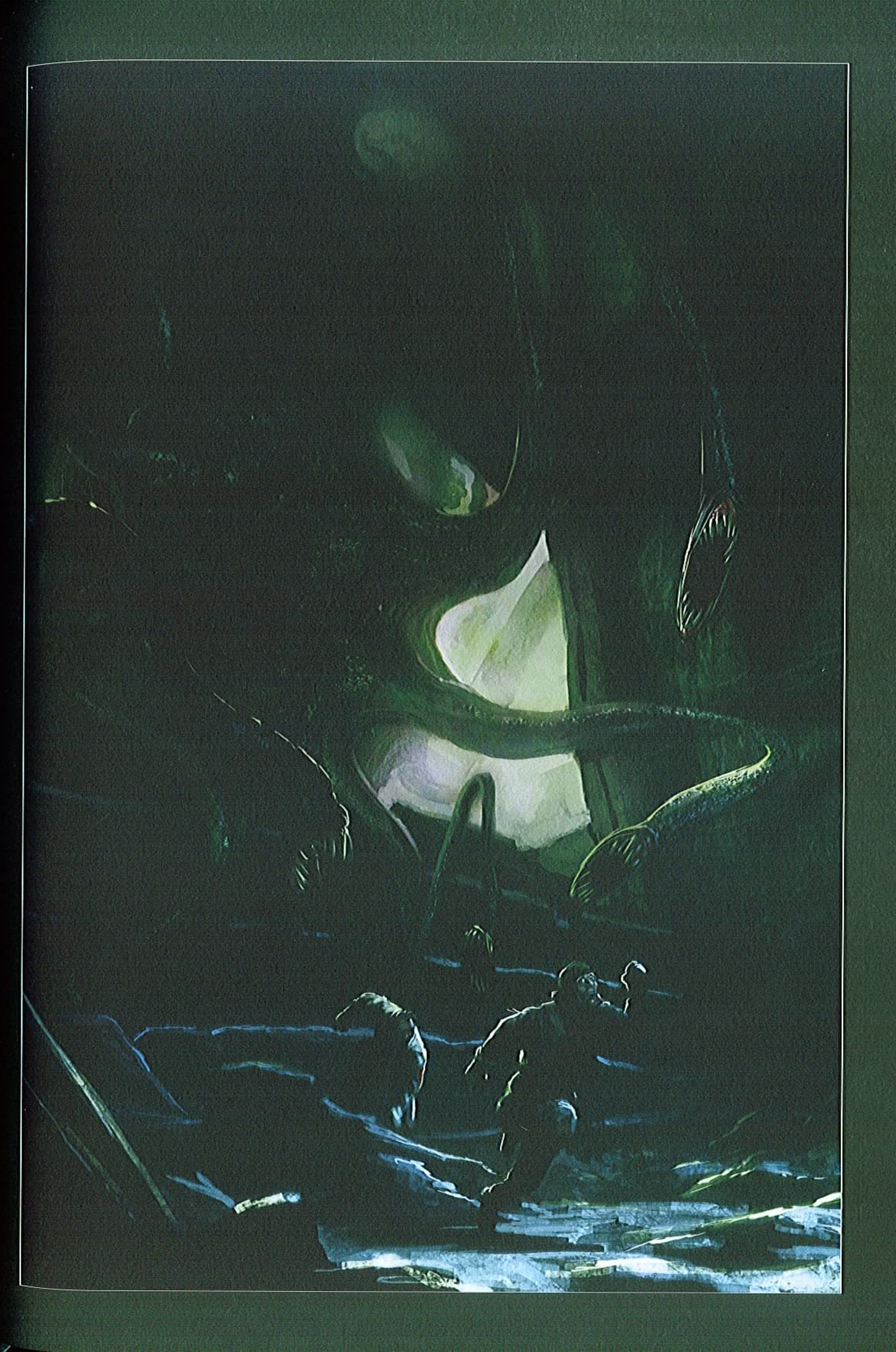


Tout est immuable, comme gelé depuis des éternités inimaginables. Le poids des ans écrase lourdement la Cité, assombrie du souvenir de races disparues. Le changement semble blasphématoire en ces lieux, la voix et le mouvement humains une intrusion au sein des songes tristes des pierres.

Des secrets, murmurent-elles. *Des secrets qui resteront nôtres.*

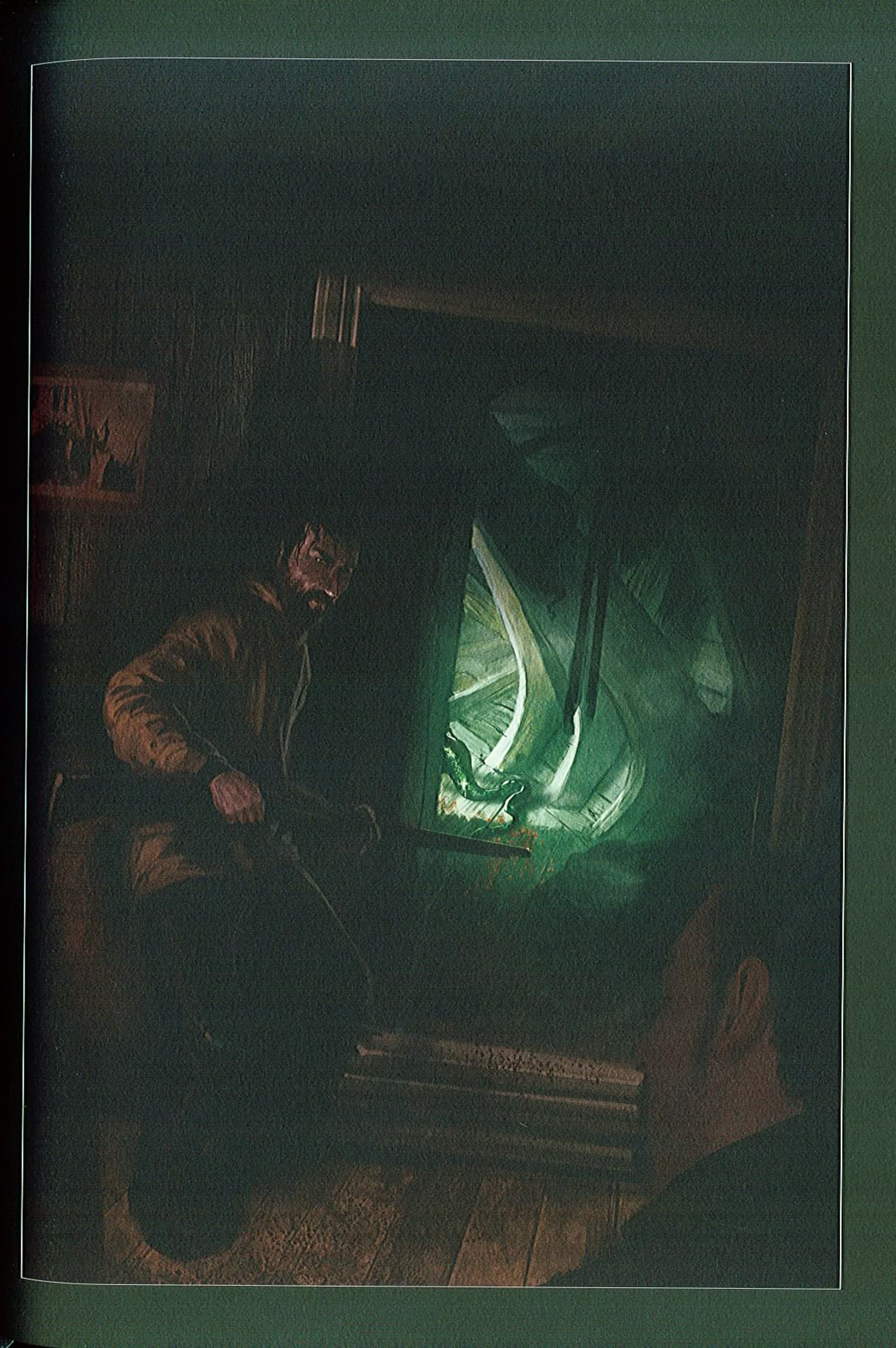


Le Shoggoth se contorsionne et force un chemin dans la chambre,
pépiant et hurlant son antique cri. Le son est assourdissant
et l'odeur épouvantable. Il surgit de la porte
et se lance après les fuyards telle une marée affamée.



« Je ne veux pas de cette chose sur mon navire.
Qu'elle soit jetée par-dessus bord aujourd'hui. Je me fous de savoir ce que c'est,
d'où ça vient, je veux qu'elle quitte le pont ! Cette chose me rend malade. »

Paul Turlow, 29 décembre 1933







Livre 5
La Fuite

La Fuite

Où les malheureux explorateurs fuient le continent austral
en protégeant leur secret, et découvrent l'existence des Graines Noires

À l'affiche

Douglas Halperin

Le pilote autoproclamé du seul avion à disposition des investigateurs devient vite gênant, voire dangereux. Si le groupe revient à la Cité, Halperin essaye de repartir seul avec Dewitt, abandonnant les autres et les condamnant à une mort certaine.

Baumann, Rilke et Meyer

Les trois membres de l'expédition Barsmeier-Falken qui ont fui à bord du *Weddell*. Persuadés que le reste du groupe est mort dans la Tour, ils cherchent d'abord refuge au Camp de Lake mais, le trouvant dévasté, se dirigent vers un dépôt de carburant de leur expédition, pour y attendre les secours envoyés par leur camp de base.

Josef Barsmeier

Les investigateurs vont peut-être prendre contact avec le dirigeant de l'expédition Barsmeier-Falken, au dépôt de carburant ou lors de l'évacuation du Camp de Lake. Barsmeier pourrait même les inviter courtoisement à visiter son camp, visite qui se transformera en cauchemar lorsque les Animalcules s'éveilleront.

Les Graines Noires

Ces petites opales noires sont des fragments du Dieu Captif. Beaucoup ont été libérées suite à la rupture temporaire du Piège Divin. Une fois réchauffées, les Graines se fluidifient et se mettent en quête de matière organique, pour enfin devenir des Animalcules. Elles sont l'incarnation du Dieu Inconnu dans le monde extérieur, et plus elles croîtront, plus le Dieu se libérera.

En quelques mots...

Après avoir déposé Priestley et Lexington dans la Cité, le Belle arrive au Camp de Lake pour y découvrir ruines et désolation : les tremblements de terre ont eu raison de nombre d'installations. Les investigateurs ont peu de temps, et des décisions à prendre : vont-ils venir en aide aux survivants du camp ? Poursuivre Baumann, Rilke et Meyer jusqu'au dépôt de l'E.B.F. ? Retourner à la Cité pour récupérer leurs compagnons, assiégés par les Choses Très Anciennes ?

L'expédition Barsmeier-Falken envoie rapidement ses deux Junkers au Camp de Lake pour y amener des vivres et évacuer les blessés. Ceci sonne l'heure de la retraite pour l'expédition Starkweather-Moore, privée de ses deux dirigeants. Les investigateurs ont la possibilité d'embarquer à bord de la *Gabrielle* pour le voyage du retour, ou de se rendre au camp de l'E.B.F. sur invitation de Barsmeier lui-même. Dans les deux cas, les explorateurs sont confrontés aux Animalcules. Ils devront comprendre leur nature, et les détruire afin d'assurer le salut de l'humanité et d'avoir une chance de retourner, enfin, à la civilisation.

Résumé de l'épisode précédent

Les investigateurs ont exploré la Cité des Choses Très Anciennes et la Tour Sombre, et ont découvert les horreurs et les secrets qu'elles renfermaient. Ils ont appris la raison d'être du Piège Divin, et ont sacrifié l'un des leurs pour le réparer. Ils parviennent à sortir de la Tour et découvrent que Baumann, Rilke et Meyer se sont enfuis à bord du *Weddell*. Ils embarquent dans le *Belle* piloté par Halperin, fou à lier. Lui et Acacia pensent qu'il faut rattraper les deux fuyards.

Enjeux et récompenses

Fuir la banquise
Après avoir contemplé les horribles rouages du Piège Divin, les investigateurs voudront sans doute partir, le plus loin et le plus vite possible. Rejoindre la *Gabrielle* ne sera toutefois pas de tout repos : il faudra d'abord maîtriser Halperin, aider (ou non) les survivants du Camp de Lake et les membres du groupe laissés dans la Cité, et survivre aux ultimes assauts des Choses Très Anciennes.

Garder le secret
La venue d'autres explorateurs dans la Cité ou la Tour mettrait en danger l'humanité tout entière. Les investigateurs doivent s'assurer que l'existence de ces lieux reste secrète, ce qui implique de réduire les trois Allemands au silence, ou de s'assurer de leur coopération, et de mentir à la presse et au public lors du retour à la civilisation.

Les Animalcules
La menace du Dieu Inconnu est loin d'être écartée, et son existence sera violemment rappelée au souvenir des investigateurs par la libération de quelques Animalcules. Le camp de base de l'E.B.F. et la *Gabrielle* vont être le théâtre d'affrontements sanglants.

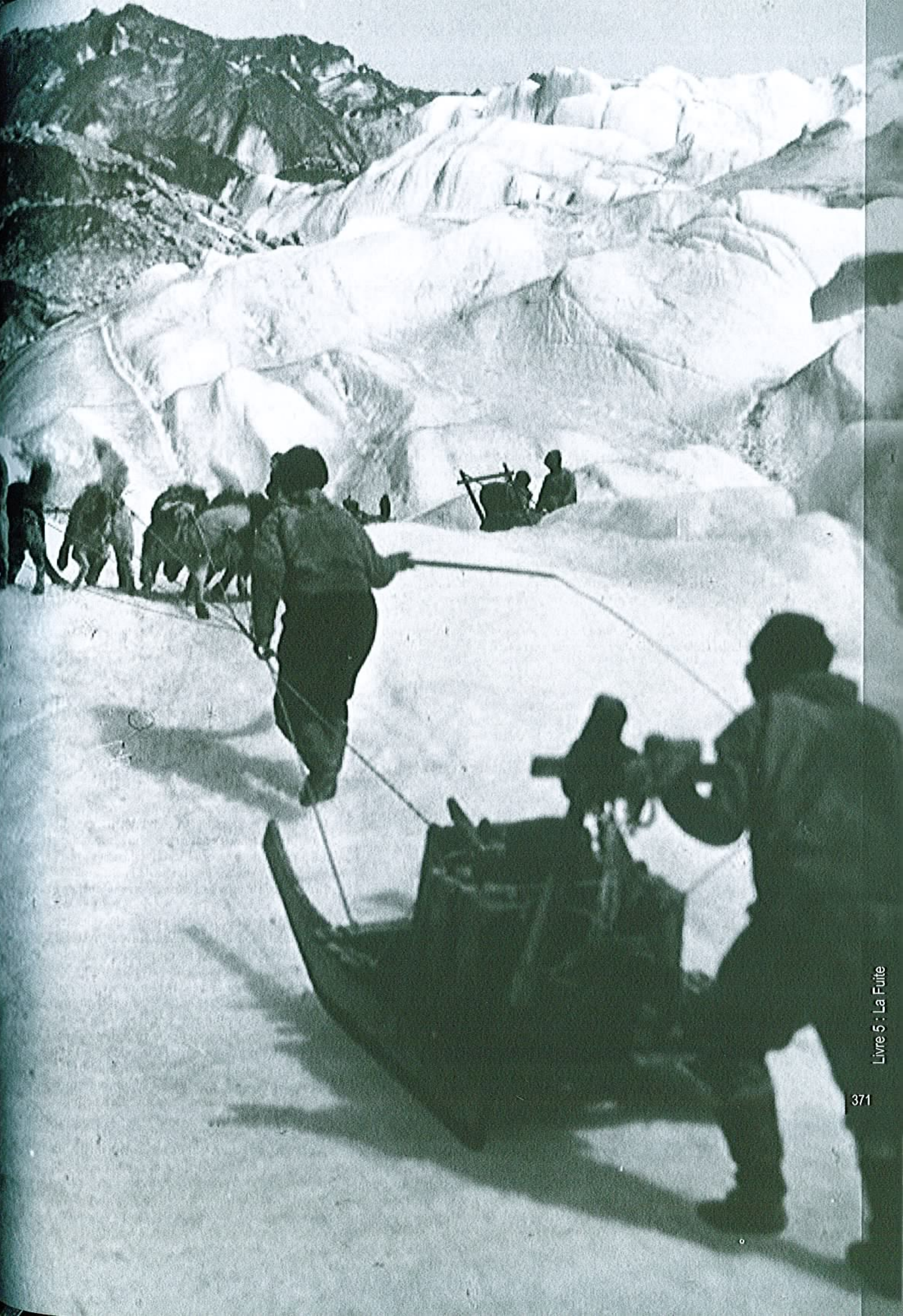
Ambiance

Une course contre la montre s'engage pour quitter la banquise. Épuisés, sous le choc, hystériques, les investigateurs n'ont que peu de temps et de moyens pour faire les bons choix. Quand bien même, la destruction et l'horreur les poursuivent où qu'ils aillent. Les étendues glacées portent tout autant qu'eux les marques de la brève libération du Prisonnier, et l'apparition des Animalcules transforme tout espace clos un tant soit peu rassurant en lieu de terreur et de mort.



Fiche technique

Investigation	●●●○○
Action	●●●●○
Exploration	●●●○○
Interaction	●●○○○
Mythe	●●●○○
Style de jeu	Horreur Lovecraftienne
Difficulté	Éprouvé
Durée estimée	15 à 20 heures
Nombre de joueurs	6
Type de personnages	Explorateurs
Époque	1933



Chapitre 12 :
Retour au Camp de Lake

11 Décembre 1933

Où les investigateurs retournent à la Cité, affrontent un dément et doivent décider de ce qu'ils font des trois membres de l'E.B.F.

En dessous d'eux s'étendaient sans fin les tours brisées et effondrées de la Cité, comme les jouets éparpillés d'un géant dément, noires et rouges dans le faible soleil antarctique. Le ciel était bas et boursouflé de nuées sombres et menaçantes.
Acacia Lexington contemplait le paysage, fascinée, à travers les hublots de l'avion.
« Regardez tout cela ! Regardez ! La plus grande découverte de l'Histoire ! » La voix de Lexington était grave et amère. « Les fondations d'un tout nouveau domaine de recherche – et qui s'avère n'être qu'une effroyable bombe déjà enclenchée. Une bombe prête à exploser. »
Elle désigna la direction de l'est, vers les anciennes flèches qui encadraient la passe. Quelque part entre elles, le Boeing volé fuyait pour rejoindre le monde des hommes.
« Il aurait peut-être mieux valu que nous mourrions, et les Allemands aussi », dit-elle. « Mais ce n'est pas le cas, et à présent d'autres vont venir. Vous pouvez parier que cet endroit grouillera de membres de l'E.B.F. d'ici un mois, et que le reste de la planète suivra. Cette pensée me terrifie. Même assise dans cet avion, je la perçois distinctement dans mon esprit, et tout ce que je vois, c'est le désastre qui nous menace. »
Lexington serra convulsivement ses bras autour de sa poitrine, son visage blême tourné vers les autres passagers.
« Cet endroit n'est pas fait pour nous. C'est un puits rempli d'ignominies prêtes à se déverser sur le monde. Nous ne pouvons pas nous contenter de partir en feignant l'ignorance. Nous devons faire plus. Nous devons nous en protéger, ou l'anéantir, ou l'emmurer pour toujours. »
Son regard se fixa sur les autres. Elle était sans doute à moitié démente, mais aussi terriblement sérieuse.
« Expliquer aux gens le danger qu'ils encourent. Les convaincre de ne pas venir. Mais comment ? Halperin a raison. Dehors, quelque part, trois hommes nous mèneront à notre perte à tous s'ils en disent trop. Nous devons les rattraper, et leur parler. Le plus vite possible. »
Son visage s'était figé comme une pierre gelée, ses mains gantées crispées l'une dans l'autre. Seuls ses yeux hagards scrutaient sans fin la Cité, les joues tailladées par des larmes glacées.

En quelques mots

Dans ce chapitre, les investigateurs reviennent de la Vallée du Complexe à la Cité des Choses Très Anciennes, puis traversent les montagnes Miskatonic jusqu'au Camp de Lake.

Les explorateurs qui ont survécu au tremblement de terre, à la perte de leurs compagnons prisonniers de l'horrible étreinte du Complexe, et à la présence écrasante du Dieu Inconnu, doivent accomplir une dernière tâche : s'assurer que le monde est préservé des dangers de la Cité et du Complexe.

Les investigateurs ont quitté la Vallée du Complexe à bord de l'avion restant, le *Belle* de Lexington. Leur pilote, Halperin, est fou, pris dans ses visions, et de plus en plus dangereux à mesure que le temps passe.

Trois membres de l'équipe Barsmeier-Falken ont eux aussi réussi à fuir la Vallée du Complexe en volant le *Weddell*. Leurs motivations restent pour le moment inconnues, mais les connaissances qu'ils emportent sont dangereuses. Les investigateurs doivent trouver un moyen de contrôler la propagation de ces informations avant qu'elles n'atteignent la civilisation.

Au cours de ce chapitre, et du suivant, soyez très attentif à l'écoulement du temps de jeu. Les déplacements des groupes de personnages non-joueurs, comme les réfugiés allemands ou l'équipe de secours Barsmeier-Falken, peuvent être affectés par les actions des investigateurs. Le gardien devrait, durant tout ce passage, garder en permanence une copie de la chronologie du scénario à portée de main.

L'ambiance du Chapitre Douze devrait être marquée par l'épuisement teinté d'hystérie des protagonistes. Les investigateurs sont sous pression. Le temps leur est compté et les enjeux sont très élevés. Personne ne devrait pouvoir se détendre. Faites des descriptions courtes et des réponses concises ; rappelez constamment aux joueurs le prix de l'échec. L'expédition a sombré dans la folie : les personnages sont perdus dans un cauchemar dont l'atmosphère sinistre et hallucinatoire devrait les empêcher de retrouver leur équilibre et leur bon sens.

Note au gardien : *tout investigateur ayant contracté la Mort Lente est maintenant conscient de son état. La fièvre s'accroît notablement et provoque occasionnellement vertiges et nausées ; des démangeaisons constantes sous la peau des mains, des pieds et du visage accompagnent une sueur grasse à l'odeur de moisi.*

Vœu de silence

Le *Belle* approche de la Cité des Choses Très Anciennes, volant dans le soleil rasant, au-dessus des pics déchiquetés des Montagnes Hallucinées. Les passagers sont serrés les uns contre les autres dans l'étroite carlingue du petit Northrop. Dewitt, invalide, repose sans bouger près de la porte avant. La cabine est chauffée par des radiateurs électriques, mais les bancs raides, la morsure de l'air sec qui accompagne chaque respiration et le bourdonnement ininterrompu des moteurs rend le voyage très inconfortable.

Les montagnes – et la Cité à leurs pieds – ont changé. Les pentes de la chaîne tout entière se sont effondrées sur elles-mêmes en de nombreux endroits. De vastes crevasses béent là où il n'y avait qu'une surface lisse auparavant ; d'immenses champs de roches brisées s'étendent sur des kilomètres depuis des ruines déchiquetées qui étaient encore d'impressionnantes tours quelques heures auparavant. Le ciel lui-même semble farouche, traversé d'aurores vacillantes malgé la lumière du soleil ; sous lui, le vaste plateau de la Cité est froissé et morcelé en de gigantesques vagues de pierre. Ici et là, de fines volutes de brume s'élèvent depuis le sol de la vallée : l'air chaud de l'Abîme s'échappe à travers les fissures qui craquellent à présent les soubassements de la Cité.

L'ancien havre des Choses Très Anciennes a plus souffert au cours des quelques heures écoulées qu'en plusieurs centaines de milliers d'années.

Halperin est à peine visible dans le cockpit. Il ne parle pas aux passagers, mais un flot continuel de marmonnements et de murmures peut être vaguement perçu par-dessus le rugissement des moteurs et les gémissements du vent. « Vous aurai », dit-il encore et encore. « Pas des gens. Vont mourir. »

Lexington reste à l'arrière de l'appareil, perdue dans ses pensées. Elle ne dit plus un mot après son accès de fureur du précédent chapitre. Son expression est indiscernable derrière ses lunettes et de son masque à oxygène, mais sa posture voûtée et raidie en dit long. Quelques minutes plus tard, elle se tourne vers les autres. « Nous avons besoin de parler », dit-elle d'une voix basse et pressante.

La proposition de Lexington

Elle présente ses arguments avec franchise aux investigateurs. Elle leur dit que quelque chose doit être fait pour empêcher l'humanité de s'aventurer au-delà des montagnes Miskatonic. Elle ne sait pas quoi, mais elle est convaincue que si l'existence de la Cité ou du Complexe est révélée, la communauté scientifique fera tout pour y revenir aussi vite que possible.

L'histoire originelle de Dyer doit être défendue, avec autant de preuves que possible ; quiconque voudrait donner une autre version de l'histoire doit être convaincu de garder le silence à tout prix. Sont inclus tous ceux qui ont traversé les montagnes, qu'ils fassent partie de sa propre expédition, de celle de Starkweather ou de Barsmeier-Falken.

« Je peux m'en occuper », explique-t-elle d'une voix tendue. « Je peux raconter une histoire crédible. Nous… Albert et moi… nous avons des images… et je peux en filmer plus, pendant un jour ou deux… des preuves qui convaincront même les plus incrédules. Cela nous protégera quelques années au moins. Mais l'autre problème – le groupe Barsmeier-Falken – ils doivent eux aussi se taire, mais comment les convaincre ? Nous ne pouvons pas nous permettre qu'un semblant d'information soit divulgué jusqu'à ce que… nous ayons une solution globale. Vous devez vous en charger. »

Elle secoue la tête brusquement et arrête de parler pendant quelques minutes, avant de se tourner vers un investigateur compréhensif. « S'il vous plaît. L'un de vous peut-il demander à Monsieur Halperin de nous déposer au camp de la Cité ? Cela ne nous retardera pas beaucoup. De cette manière, je pourrai commencer à filmer dès maintenant. Avec moins de poids à l'intérieur, le *Belle* pourra voler plus haut et plus loin. »

Sa voix est faible et morne. Elle ne dit plus rien et laisse les investigateurs discuter entre eux. Un test réussi de **Psychologie** révèle qu'elle est au bord de la rupture ; sous son calme apparent se cache une peur profonde, désespérée. Elle n'offre aucune autre indication mais attend, nerveuse et agitée, jusqu'à ce que quelqu'un aille parler au pilote pour elle. Si on lui demande, Halperin accepte sans rechigner ce léger détour. Le *Belle* vire sur l'aile et commence à descendre en changeant légèrement de cap. Les investigateurs ont encore quelques minutes pour établir leur plan d'action avant l'atterrissage.

Il y a plusieurs points à débattre. Le gardien doit encourager les investigateurs à préparer une stratégie avant qu'ils n'atteignent le camp de la Cité. Parmi les options qu'ils peuvent considérer, en voici quelques-unes :

- Les investigateurs sont-ils d'accord avec Acacia Lexington sur le fait que la Cité et le Complexe doivent être gardés secrets vis-à-vis du reste du monde ? Même si elle a raison, combien de temps sera-t-il possible de garder un tel secret protégé, et comment y parvenir à plus long terme ?

- Comment comptent-ils obtenir le silence des autres membres de leur propre expédition ?

- Comment obtenir celui de Meyer, Rilke et Baumann ? Des négociations sont-elles envisageables ou faut-il éliminer les trois hommes ? Dans les deux cas, il reste peu de temps : une fois qu'ils auront rejoint leur camp de base, le secret sera divulgué.

- Lexington veut que le plus possible de réserves, y compris de la nourriture et de l'oxygène, soit déchargées à la Cité en même temps que sa caméra et son équipement. Elle s'approprie un revolver, qu'elle glisse dans sa parka en jetant un regard désabusé aux investigateurs.

- Que peuvent-ils et doivent-ils faire pour gérer la démence d'Halperin ?

Quelques instants plus tard, l'aéroplane touche la large étendue de l'avenue.

« Il aura besoin d'aide », dit calmement Lexington tandis que l'avion avance vers le camp. « Quelqu'un doit aller avec lui. Si Halperin s'envole avec le *Belle*, il peut ne jamais revenir. Et nous ne pourrons pas tenir longtemps ici. Nous n'avons que peu de nourriture. »

Elle leur sourit l'espace d'un instant, un sourire amer et peu convaincant. « Pas que cela ait une grande importance, si la nouvelle filtre à l'extérieur. Peut-être est-il alors même préférable de disparaître ainsi. Mon Dieu, je hais cet endroit. » Sans plus un mot, elle se retourne et cale contre elle le paquet qui contient les restes de Starkweather.

Au sol

Le petit Northrop vire entre les anciennes tours, atterrit sans encombre sur la large étendue de l'Avenue et roule jusqu'aux débris carbonisés de l'*Enderby*.

Halperin se glisse hors de la cabine. « Tout le monde à terre », dit-il. « L'avion repart sous peu. Attrapez vos affaires et sortez. »

Le panorama cyclopéen des anciennes ruines est toujours aussi saisissant, mais quelques instants suffisent pour voir des bouleversements partout. La glace auparavant immaculée est jonchée de gravats. L'horizon sculpté par les anciens bâtiments s'est évanoui en une nuit, remplacé par des amas de pierres écroulées. Le tremblement de terre qui a frappé la Cité pendant l'affaiblissement du Complexe était long et violent. Aucun des explorateurs n'a été sérieusement blessé, mais les dommages infligés aux vestiges sont effarants. D'innombrables couloirs et salles jadis accessibles se sont effondrés, des blocs de pierre antiques ont glissé et d'immenses murs ne sont plus que des tas de pierres instables et traîtres. Les points de repère habituels ont disparu ou sont tellement altérés qu'on ne les reconnaît plus ; les avenues et les places sont désormais encombrées par les gravats. Explorer la Cité est deux fois plus dangereux qu'auparavant. Par contre, il ne reste plus aucune trace du brouillard des rêves, même le soir.

Le professeur Moore émerge d'un bâtiment en ruine tout proche tandis que l'avion s'immobilise. Sa petite silhouette engoncée dans la fourrure attend au bout de la piste d'atterrissage, accompagnée par quelques autres explorateurs.

Lexington ramasse son masque avant d'ouvrir la porte. Entourant d'un bras la tête de Starkweather, fermement emballée, elle regarde les investigateurs.

« Voudriez-vous prendre soin de Monsieur Dewitt ? J'ai une mauvaise nouvelle à annoncer. Seule. » Elle se retourne pour quitter l'avion.

Le moment de vérité

Mais Douglas Halperin a d'autres projets.

Le bruit d'un revolver que l'on arme résonne brutalement dans la cabine. « Que faites-vous ? » demande Halperin depuis le seuil du cockpit. Le revolver qu'il pointe sur le plexus de Lexington ne tremble pas. « Restez où vous êtes ! J'aurai besoin de vous plus tard. Vous avez une tâche à accomplir. Asseyez-vous ! » Lexington pousse un rire bref et dur, et se retourne. Halperin tire. La balle siffle dans l'encadrement de la porte, manquant de peu le visage d'Acacia. Elle plonge dans l'ouverture tandis que des cris se font entendre à l'extérieur.

« J'ai dit que j'avais besoin d'elle ! » tempête Halperin. « Mais je n'ai pas besoin d'elle vivante ! Et de vous non plus ! Sortez ! Tout de suite ! TOUT DE SUITE !! » Il brandit furieusement son revolver en direction de toutes les personnes présentes, complètement déchaîné, prêt à vider son arme sur le premier qui fera un geste.

Si tout le monde s'éloigne du *Belle* immédiatement, en abandonnant le pauvre Dewitt dans l'avion, Halperin retourne dans le cockpit et procède aussitôt au décollage, sans dire un mot, abandonnant le groupe entier dans la Cité, sans autre moyen de transport. Tout investigateur réussissant un test de Psychologie devine qu'il ne reviendra pas.

Il s'agit d'un moment crucial pour l'expédition. Il reste quatre balles à Halperin et dans l'exiguïté de la carlingue, il lui est difficile de rater sa cible. Il ne peut être ramené à la raison ; il ouvre simplement le feu sur quiconque tente de le maîtriser. S'il parvient à partir, l'expédition est condamnée. Il est dans l'intérêt général que le dément soit capturé ou tué, à tout prix.

Quelle que soit l'issue du conflit, les investigateurs doivent décider que faire de Dewitt et d'Halperin. Qu'ils soient morts ou vifs, aucun des deux hommes n'a sa place à bord du *Belle* quand il décollera. Il faut les laisser avec les autres blessés et tués, auprès du groupe qui attendra dans la Cité.

Révélations

D'autres occupants du camp de la grande place, alertés par le coup de feu et les éclats de voix, arrivent en courant, mais le professeur Moore attend silencieusement au bout de la piste d'atterrissage. Il ne dit rien tandis qu'Acacia grimpe sur la glace avec le paquet contenant les restes de Starkweather dans ses bras. Elle traverse la glace jusqu'à lui ; ils s'éloignent des autres et parlent brièvement.

Pendant quelques instants, il est visiblement agité, posant des questions et interrompant son interlocutrice. Leurs voix sont trop faibles pour être entendues depuis l'avion, même avec un test réussi d'**Écouter**, mais son intérêt est évident. Cependant, à mesure qu'elle raconte son histoire, le petit scientifique fait silence et se tasse sur lui-même.

Quand elle a fini, Moore tend des mains tremblantes vers le paquet. Il le prend et s'en va, déchiré par le chagrin, déclinant l'aide de quiconque.

Le scientifique traverse la glace. Il est triste et très seul. Sa longue et étrange amitié avec James Starkweather s'est tragiquement achevée, à l'autre bout du monde.

Lexington le suit dans les ruines. Priestley, s'il est toujours en vie, trottine à leur suite un instant après.

Chargement et déchargement

Il y a beaucoup à faire à l'intérieur du Northrop. Les caméras, les bobines de pellicule et l'équipement doivent être déchargés, ainsi que la nourriture et l'oxygène dont le *Belle* peut se passer.

Les explorateurs restés au campement de la Cité entourent l'avion, inquiets et impatients d'avoir des nouvelles. Ils ont des tas de questions à poser. Que s'est-il passé avec Halperin ? Pourquoi a-t-il tiré ? Ils veulent savoir ce que les investigateurs ont trouvé, ce qu'ils ont fait, ce qui est arrivé à Starkweather et aux monstres, d'où vient le *Belle* et ce qui est arrivé au *Weddell*.

Avec un test réussi de **Piloter**, de **Métier : mécanique aéronautique** ou de **Connaissance**, les investigateurs réalisent que l'avion a besoin d'une visite prévol et d'un entretien avant le décollage. Préparer l'avion pour le vol prend quelques minutes. La glace doit être retirée des ailes, et les câbles de contrôle et de tension testés avant le décollage. Tout investigateur possédant la compétence **Métier : mécanique aéronautique** avec au moins un niveau Amateur (25 %), et ayant reçu une formation de maintenance des engins en climat antarctique, sait ce qu'il faut faire et peut accomplir les tâches nécessaires. À ce moment de l'aventure, tous les membres de l'expédition Starkweather-Moore ont acquis au moins une certaine familiarité avec ces procédures (voir « Visite prévol » dans le Manuel de l'Antarctique pour plus de détails).

Si les vérifications de sécurité ne sont pas accomplies, les chances qu'une défaillance mécanique survienne durant le vol qui suit sont augmentées de 05 %.

Pendant ce temps, les investigateurs peuvent parler aux membres de l'expédition qui étaient restés à la Cité. Si jamais Danforth est toujours en vie, et gardé prisonnier, ils leur parlent de son état (craintif, incohérent, inoffensif la plupart du temps mais sujet à des accès de violence, pendant lesquelles il essaie sans relâche de se libérer). Ils leur racontent aussi leurs propres histoires – où ils étaient et ce qu'ils faisaient quand le tremblement de terre a frappé. Aux investigateurs de décider ce qu'ils révèlent de leurs propres aventures.



Halperin le fou furieux

Dresser des plans

Malgré sa petite taille et son plafond pratique plus faible, le *Belle* a une vitesse plus élevée et surtout, une autonomie bien supérieure à celle du Boeing volé. Ses réservoirs de carburant sont pratiquement pleins, ce qui se révélera ultérieurement constituer un avantage vital, même si les joueurs l'ignorent encore.

Les investigateurs peuvent réaliser à ce moment que les survivants du camp de la Cité représentent eux-mêmes un autre point faible potentiel dans leur conspiration visant à dissimuler la véritable nature des récents événements. Ils peuvent se demander quel est le meilleur moyen de s'assurer qu'ils coopèrent, et s'il n'est pas plus simple de les abandonner là.

Les explorateurs qui restent en arrière dans la Cité prennent un risque terrible : si le *Belle* ne revient pas avec des réserves de nourriture d'ici une semaine, ils mourront tous lentement de faim. Lexington est consciente de cette possibilité. Elle n'en a simplement plus rien à faire. Tout ce qu'elle désire, c'est que toute cette affaire s'achève.

Le gardien devrait encourager le groupe des personnages restant à partir ensemble à la poursuite de Baumann, Meyer et Rilke. Plus le groupe sera important, meilleures seront les chances en cas d'opposition ; et bien sûr, l'absence des personnages hors de la Cité pendant

quelque temps accroîtra considérablement l'impact de leur retour au Chapitre Quatorze. Puisque Halperin ne peut plus piloter le *Belle*, l'un des investigateurs doit s'acquitter de la tâche. Si aucun des investigateurs restants ne sait piloter, alors un membre non-joueur du groupe, comme Miles ou Huston, peut être utilisé (dans ce cas, le gardien sera sûrement impatient d'entendre la manière dont les investigateurs expliqueront au pilote potentiel le pourquoi et le comment de leur voyage).

Au secours !

Cette scène a lieu uniquement si Danforth est encore en vie et aux mains du groupe présent au camp de la place.

Tandis que Ralph Dewitt et les derniers équipements sont descendus et que les investigateurs se préparent à retourner à l'avion, les personnages qui réussissent un test d'**Écouter** entendent un cri aigu et lointain. Un test de **Trouver Objet Caché** réussi permet de repérer qui appelle ainsi – une silhouette débraillée perchée au sommet des bâtiments difformes à l'autre bout de l'Avenue, à 150 mètres de là.

« Regardez ! » crie quelqu'un. « C'est Danforth ! Il s'est encore échappé ! »

Et en effet, il s'agit bien du saboteur. Sans masque, sa capuche rejetée en arrière malgré l'air glacial, Danforth est facilement reconnaissable par quiconque a déjà voyagé avec lui. Les explorateurs accourent de toutes parts, attirés par les cris. Parmi eux se trouvent Moore et Lexington, son revolver à la main.

Danforth a grimpé aussi haut qu'il le pouvait – à près de six mètres au-dessus de la glace – et ne peut ou ne veut pas redescendre. Terrifié, il s'accroche aux anciennes pierres, regarde sans cesse derrière lui et hurle.

« Pour l'amour de Dieu, faites-le descendre de là ! » crie Acacia, d'une voix brisée. Brusquement, elle agite son revolver en poussant quelques jurons bien sentis, puis court péniblement à travers l'avenue, criant à Danforth de se calmer. Moore la suit en lui demandant d'attendre, mais elle continue à courir.

Avant que quiconque ait pu atteindre Danforth, il se met brusquement à sauter sur place et contemple les ruines en dessous de lui, hors de vue des observateurs. Ses glapissements augmentent en tonalité et en volume, et perdent toute cohérence tandis que, pris de panique, il fouaille et griffe les rochers, et grimpe sur le sommet de la plus haute pierre. Lexington ordonne à Danforth de redescendre et s'élance dans un sprint maladroit. Danforth vacille sur l'arête durant un instant incroyablement long, puis la langue épaisse et luisante d'un Shoggoth émerge des profondeurs de la terre et l'enrobe dans un mouvement délicat, ignorant les bras de l'homme qui s'agitent furieusement. Une plainte moqueuse, comme si une douzaine de flûtes informes gémissaient à l'unisson, se mêle aux hurlements du pauvre homme ; puis les deux protagonistes semblent disparaître. Tous ceux qui assistent aux derniers moments du pauvre Danforth perdent 2/1D8 points de **SAN**.

Le cri continue durant un long moment, de plus en plus faible – avant de s'achever dans un bruit de déchirure humide et assourdi.

Lexington se crispe. Dans un hurlement perçant, elle vide son revolver sur le bâtiment, et continue à appuyer sur la détente bien après que le barillet soit vide. Le professeur Moore tente de lui prendre l'arme des mains. Elle le repousse violemment et jette le revolver loin d'elle dans un sanglot ; elle s'effondre ensuite au sol, secouée de pleurs désespérés.

Les mots sont impuissants ici. Farouche, Lexington fait signe à tout le monde de reculer, refusant toute aide, et fixe les investigateurs avec un regard vide.

« Allez ! » siffle-t-elle, montrant le *Belle*. « ALLEZ ! »

Il est temps de décoller.

***Note au gardien :** Danforth n'est pas mort. Son assaillant est un Shoggoth commandé par les Choses Très Anciennes. Danforth va leur être remis et, dans une douzaine d'heures, servira à réparer le Complexe. Ce même Shoggoth fait une apparition dans le Chapitre Quatorze, « Une mission de la dernière chance. »*

Dans les airs

Le premier obstacle que doit affronter le groupe du *Belle* est de quitter le plateau. Des rafales de vent terribles balaient continuellement les montagnes depuis la passe ; pour



plus de détails, voyez l'encadré sur la météo au Camp de Lake, dans le Chapitre Huit.

La visibilité est faible. Il est difficile de distinguer ciel et terre à cause des panaches de vapeur et de la neige soulevée par le vent. Dans la passe elle-même, l'air est impétueux et cinglant. Les milliers de fissures et de cavernes qui criblent les pics produisent un sifflement sépulcral, si puissant qu'il couvre le rugissement des moteurs.

Les pics qui entourent la passe de Dyer ont été fortement endommagés par le récent tremblement de terre. D'énormes portions de falaises se sont effondrées. Les flèches jadis acérées ressemblent désormais à des chicots gâtés. Plusieurs des éminences les plus magistrales semblent s'être écroulées vers l'intérieur, comme si les montagnes s'étaient effondrées sur elles-mêmes. La passe et les contreforts environnants sont parsemés d'une épaisse couche de débris de pierre provenant des hauteurs.

Loin à l'ouest, le pilote et les passagers peuvent apercevoir l'épaisse muraille de nuages orageux qui masque le Piège Divin. Il n'est plus possible de voir le Dieu Inconnu.

Une fois dans la passe, l'aéroplane est violemment secoué par les turbulences. Des coups terribles et de soudaines chutes font vibrer et grincer la carlingue. Les falaises acérées et les éboulis des montagnes environnantes apparaissent et disparaissent dans le brouillard aveuglant ; les hublots et les ailes se couvrent de glace, et tout ce qui n'est pas solidement attaché est projeté à travers la cabine avec une dangereuse puissance. Il ne faut que quelques minutes pour traverser cette porte des enfers, mais pour le pilote et les passagers, ce sont certainement de très longues minutes.

À cet instant, le gardien devrait évaluer les chances de défaillance mécanique du *Belle*. Les chances de base sont égales à 10 %, plus tout modificateur additionnel dû aux dommages que l'avion a subi, à d'éventuels tests d'inspection ratés ou inappropriés, ou à des erreurs de maintenance. Si le test indique que l'avion a un problème, faites un second test sur la table de dysfonctionnement des systèmes aéronautiques (page 489 du Manuel de l'Antarctique) pour obtenir des détails.

Même si aucun problème ne survient, il faut réussir un test de **Piloter** pour éviter de perdre le contrôle de l'appareil en traversant la passe. Si le test est raté, le Northrop est précipité dans les contreforts, ou contraint de rebrousser chemin dans la vallée pour éviter un décrochage. Lancez un D100 pour déterminer ce qui arrive : un résultat de 01-25 indique un crash ; un résultat de 26-100 indique que l'avion a été repoussé.

Si le Northrop a été repoussé dans la vallée, le pilote doit repositionner son engin pour faire une nouvelle tentative – mais cela coûte du temps et du carburant.

Un crash dans la passe n'est pas nécessairement fatal. Si le gardien le désire, les investigateurs parviennent à atterrir brutalement et à s'en sortir. Si cela arrive, les survivants auront bien sûr une longue route à parcourir pour rejoindre n'importe quel endroit, et très peu d'équipement et de vivres. Leur itinéraire présentera de nombreuses opportunités d'aventures (voir « Ascension des montagnes Miskatonic » dans le Manuel de l'Antarctique). Les personnages arriveront trop tard pour empêcher les fuyards de l'E.B.F. de révéler les secrets de la Cité au monde entier, avec des conséquences laissées à la discrétion du gardien.

Si les investigateurs traversent la passe sans problème, le Camp de Lake est à une heure de vol, sans grand danger dans les contreforts.

Le Belle se cabrait et plongeait contre les vents violents. Personne ne parlait tandis que le petit avion descendait enfin des hauteurs cauchemardesques de la passe montagneuse, mais tous les yeux scrutaient l'horizon perdu dans l'éclat blanc du brouillard neigeux. Chacun fouillait les cieux et la terre à la recherche des fuyards ; plus d'un espérait secrètement voir une forme fracassée sur les rochers en contrebas, un signe qui voudrait dire que, pour cette fois au moins, la menace serait écartée.
« Essayez de repérer le Camp de Lake ! » cria le pilote par-dessus le bourdonnement des moteurs. « Nous devrions bientôt le voir ! »
« Là ! » Un gant épais indiqua une direction. « Je peux voir les tentes. Aucun signe du Boeing. Mais – attendez – c'est un feu d'alarme ? Non – quelque chose ne va pas ! Grands Dieux ! Qu'est-il arrivé en bas ? »

Au Camp de Lake

Les investigateurs sont à la poursuite du Boeing volé par Baumann et Rilke. Leur premier arrêt est le Camp de Lake, où les Allemands se sont peut-être posés pour utiliser la radio ou récupérer des vivres et du carburant.

Mais en arrivant au campement, les investigateurs découvrent un site ravagé par le tremblement de terre et un terrible incendie. La Cité et ses habitants n'ont pas été les seuls à être affectés par l'interruption du Complexe. Le tremblement de terre a été d'une grande puissance ici aussi, et a causé de lourds dégâts.

Les investigateurs apprennent que le *Weddell* ne s'est pas posé ici et a continué sa route sans s'arrêter.

En fait, les hommes qu'ils poursuivent ont volé aussi loin qu'il leur était possible sans risquer le crash. Ils ont atterri en urgence non loin du dépôt de l'expédition Barsmeier-Falken le plus proche, et vont appeler leur camp de base pour demander de l'aide.

Les investigateurs peuvent choisir de se poser au Camp de Lake pour aider leurs camarades, au risque de laisser échapper les fuyards, ou de continuer dans l'espoir de les rattraper. S'ils atterrissent, ils perdent inévitablement du temps. S'ils ne le font pas, ils n'ont aucun

moyen de savoir si l'autre avion est venu ici ou non, ni la direction qu'il a prise quand il est parti. Le gardien doit tenir un compte précis du temps passé au Camp de Lake, car cela aura d'importantes conséquences sur le déroulement des événements des deux chapitres suivants.

Dans les airs

Tout le long du trajet suivi par le *Belle*, s'égrainent les signes de grands bouleversements. Les glaciers arborent d'immenses fissures, absentes lors du voyage aller. La longue pente lisse décrite par Dyer dans son manuscrit, et aperçue par les investigateurs eux-mêmes, a été détruite par les violentes secousses sismiques.

La visibilité est faible tandis que le *Belle* descend vers le campement, mais les investigateurs peuvent aisément se rendre compte que le Boeing volé n'est pas là. L'étroite bande de terre plane que les explorateurs avaient utilisée comme piste d'atterrissage est vide, et striée de grandes crevasses et de fissures, certaines assez vastes pour engloutir le *Belle* Les tentes du camp sont visibles à quelque distance, tertres bas à demi-masqués par le brouillard de glace agité par le vent, mais personne n'est en vue. Les hautes tours radio sont tombées et gisent, brisées, en travers du camp.

Des investigateurs prudents peuvent tourner en cercle au-dessus du site une ou deux fois avant de se décider à atterrir. Si le groupe procède ainsi, plusieurs autres choses peuvent être observées.

Le dépôt de carburant, la tente radio et les structures adjacentes ont disparu. Des blocs noircis, encore fumants, attestent d'un incendie récent. Les chenils sont eux aussi vides, et le vent a effacé toute trace ou signe des chiens. Une fissure ou un affaissement de terrain démesuré court le long de la piste, entre le site de fouilles et le camp, coupant ce dernier entre le dépôt de carburant et les tentes de matériel. D'autres crevasses plus petites sillonnent tout le plateau. L'un des Ju-52 gît bizarrement incliné sur le côté, une aile pointant vers le ciel tandis que l'autre se perd dans les profondeurs d'une fondrière.

On peut relever quelques signes indiquant la présence de survivants. Certaines des tentes effondrées ont été plus ou moins hâtivement réparées. Des marques sombres sur le sol indiquent que quelqu'un a fouillé dans les restes de l'incendie et en a retiré quelques objets intacts.

Pendant que les investigateurs effectuent leur second survol, une tente s'ouvre et une silhouette emmitouflée s'élance sur l'esplanade, faisant de grands signes à l'avion. Après avoir tenté d'attirer l'attention de l'équipe, elle fonce vers le terrain d'atterrissage aussi vite qu'elle le peut. Elle attend visiblement que l'avion se pose.

Les investigateurs à bord du *Belle* doivent maintenant décider s'ils vont ou non atterrir. Cela leur coûtera un temps précieux ; mais c'est aussi leur seul moyen d'apprendre quelque chose des survivants du Camp de Lake.

Mais s'ils atterrissent, on leur demandera presque certainement de prêter assistance aux victimes du campement. Il sera difficile d'expliquer un refus sans en dire trop. Si cela ne vient pas spontanément à l'esprit des investigateurs, un test d'**Intuition** peut être effectué pour le leur suggérer, si le gardien le désire. Si le groupe décide de poursuivre sa route sans s'arrêter, il est possible de sauter tout le reste de ce chapitre ; la partie continue au début du Chapitre Treize, « Une flèche en plein vol ».

Atterrir au camp

Le terrain d'atterrissage du Camp de Lake peut sembler un choix évident pour se poser, mais il est à présent très dangereux. Plusieurs crevasses et gouffres en émaillent la surface auparavant lisse. Un test réussi de **Piloter**, **Survie (milieu polaire)** ou **Vigilance** révèle la présence de ces dangers. Un atterrissage est risqué mais possible, si le point d'atterrissage est choisi avec soin et si le *Belle* n'a pas de défaillance. Sinon, un autre site peut être choisi sur un terrain moins accidenté. Si le groupe prend le temps de faire une reconnaissance, quelques sites très adaptés peuvent être trouvés à un peu plus d'un kilomètre à l'est du campement.

Si les personnages négligent cette possibilité, il est toujours possible d'atterrir, mais le pilote doit réussir un test de **Piloter** pour se poser sans casser un ski.

Dans tous les cas, il apparaît assez évident qu'un avion plus lourd, comme le *Weddell* qu'ils recherchent, ne pourrait pas se poser sans risque sur cette piste.

Et si on s'écrase ?

Si le pilote du *Belle* ne parvient pas à atterrir correctement, le petit avion a heurté un relief rocheux et va avoir quelques problèmes. Dans le meilleur des cas, le train d'atterrissage casse ; au pire, l'avion tout entier peut partir en tonneau, se retourner ou s'écraser sur le sol gelé, avec des conséquences dramatiques voire fatales. Le gardien devrait lancer secrètement un D100 pour déterminer la gravité de l'accident. Si le résultat est plus élevé que le score de **Piloter** du pilote, alors les dégâts sont importants et l'avion n'est pas prêt de reprendre l'air, s'il le peut un jour.

Les détails du crash sont laissés à l'appréciation du gardien. L'homme qui courait, Samuel Winslow, parvient sur place et fait son possible pour les aider, puis retourne au camp chercher ses compagnons s'il a besoin d'aide. Les victimes de l'accident sont évacuées, portées si nécessaire, jusqu'au camp. La poursuite du *Weddell* est alors, bien entendu, impossible. Si le *Belle* ne peut pas être rapidement réparé, les hommes et les femmes du Camp de Lake se retrouvent piégés. Il n'y aucun moyen de quitter ou de rejoindre le camp tant que l'équipe de secours allemande n'est pas là (elle arrive deux jours plus tard).

Au sol

Une fois que le groupe a atterri, il est rapidement rejoint par Samuel Winslow, le glaciologue de l'expédition Starkweather-Moore, dont les caractéristiques et compétences peuvent être trouvées dans l'Annexe 5 : Caractéristiques des personnages non-joueurs. Winslow est le premier à les accueillir s'ils se sont posés sans encombre, ou le premier à les aider si ce n'est pas le cas. Dans les deux cas, il est des plus volubiles et le plus ouvert des survivants, et passe la majeure partie de son temps avec les investigateurs.

Winslow est surpris de voir les investigateurs à bord du *Belle*. Il les harcèle de questions. « J'ai pensé que vous étiez des membres des expéditions Lexington ou Barsmeier ! » s'exclame-t-il. « Qu'est-ce qui se passe ? Qu'est-ce que vous faisiez ? Vous avez trois jours de retard ! Pourquoi avez-vous échangé les avions ? Où sont le professeur et Monsieur Starkweather ? »

L'histoire de Winslow à propos de la destruction du camp est des plus simples. Quelques heures plus tôt, à peu près au moment où le Complexe a été endommagé, un terrible tremblement de terre a balayé les contreforts. La plupart des structures du camp se sont effondrées à la première secousse ; le reste a été emporté quand les grandes fissures se sont ouvertes.

Un incendie s'est déclaré dans l'enclos du générateur et, à cause du vent de plus en plus fort, s'est répandu à toutes les tentes proches puis, par à coups, à tous les quartiers. Les barils de carburant ont été renversés par la secousse et ont pris feu presque tout de suite. Personne ne pouvait rien faire d'autre que de contempler le désastre, sauf plusieurs hommes qui ont été brûlés au visage et aux mains en essayant de sauver de l'équipement de la fournaise. Les chiens sont devenus fous ; en hurlant, ils se sont libérés de leur chenil et ont fui dans les collines. Seuls quelques-uns sont revenus.

La secousse a duré plusieurs minutes, puis s'est arrêtée aussi brutalement qu'elle avait commencé, laissant des scientifiques hébétés tenter de remettre en ordre le chaos et évaluer leurs pertes.

Trois hommes sont morts. L'un d'entre eux, un opérateur radio de l'E.B.F. nommé Josef Stolz, semble avoir simplement chuté durant les premières secousses. Les deux autres sont américains : le professeur Bryce, le paléontologue, et son assistant Cartier ont été piégés dans la grotte de Pabodie quand elle s'est effondrée.

Le Camp de Lake compte vingt survivants. Plusieurs ont été blessés ou brûlés, certains sérieusement (le docteur professeur Uhr est l'un des plus atteints, avec de terribles brûlures sur le visage et les bras). Il n'est pas question de partir à pied, même pour se rendre au camp du glacier Beardmore ; avec seulement huit chiens de traîneau, ceux qui ne peuvent marcher devraient être tirés par des hommes.

Il reste assez de nourriture pour tenir encore deux mois ; si les explorateurs encore dans la Cité étaient ramenés ici, cette estimation tomberait à cinq semaines environ.

Mais les pertes les plus importantes concernent le carburant et l'énergie. Toutes les réserves de carburant ont disparu, à l'exception de quelques barils transportés à l'entrée de la caverne pour alimenter le générateur portable, et du contenu des réservoirs d'aile du *D-BFEA*. Il y a suffisamment d'essence pour faire tourner le générateur pendant quelques jours, ou pour alimenter les lampes pendant une semaine ou deux. Ensuite, plus rien.

Le générateur principal de Starkweather et la radio de la base ont aussi été détruits par le feu, coupant le camp du reste du monde. La radio du *Belle,* sabotée par Danforth, est hors-service. Même si elle est réparée, elle n'est pas aussi puissante que celle qui a été perdue et ne peut sans doute pas atteindre la côte d'ici. Le matériel de radio Barsmeier-Falken est fonctionnel, bien que son antenne soit tombée ; néanmoins, le Complexe perturbe l'atmosphère de la région et il y a peu de chance qu'il puisse atteindre la mer de Ross.

Les survivants de la base se serrent dans la plus grande des tentes pour conserver la chaleur et préserver le fuel autant que possible. La plupart sont saufs mais sous le choc. Quand les investigateurs arrivent, les survivants sont curieux d'apprendre les événements qui ont eu lieu de l'autre côté de la passe, mais aucun n'a l'énergie ou le désir de se projeter au-delà du moment présent.

Toutes les rivalités ont été mises de côté face à la tragédie auxquels ils sont confrontés.

Notes à propos du Camp de Lake :

- *Une fois la décision prise de se poser, les investigateurs vont devoir passer un certain temps au sol. Entre les discussions avec le groupe du Camp de Lake, la recherche d'informations et de conseils au sujet du dépôt de l'E.B.F., ainsi que la maintenance et les réparations nécessaires à un nouveau vol du Belle, le groupe passe au moins deux heures au Camp de Lake. Souvenez-vous aussi que l'enlèvement de Starkweather s'est déroulé en fin d'après-midi, et qu'il s'est écoulé onze heures depuis. Les aventuriers, et peut-être leur pilote, sont éveillés depuis vingt éprouvantes heures. Ils agissent avec lenteur et leurs pensées sont confuses.*

- *La caverne de Pabodie, où le premier groupe du camp trouva les Choses Très Anciennes enterrées, s'est effondrée durant le tremblement de terre. La foreuse à glace ainsi qu'une grande partie du matériel de fouille y ont aussi été écrasés et enterrés. Le corps du professeur Bryce gît près de l'entrée, à côté de la table à échantillons et de son carnet de notes – il peut être retrouvé au bout de trois ou quatre heures-homme de travail. Cartier, l'étudiant, se trouve plus loin dans la caverne et ne peut être découvert sans des efforts considérables et risqués, demandant au moins un jour de travail à dix hommes, dans des tunnels instables qui menacent à tout moment de s'effondrer.*



Samuel Winslow

26 ans, étudiant de troisième cycle (glaciologie)

APP	09	Prestance	45 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	19	Connaissance	95 %
INT	19	Intuition	95 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 1D4
Points de Vie	12
Santé Mentale	73

Compétences

Athlétisme :	
- escalade	63 %
Bibliothèque	83 %
Métier :	
- opérateur radio	20 %
Négociation	45 %
Photographie	19 %
Pratique artistique :	
- chant	64 %
Psychologie	47 %
Sciences de la terre :	
- géologie	56 %
- glaciologie	72 %
- météorologie	62 %
Sciences de la vie :	
- Histoire naturelle	32 %
Sciences formelles :	
- mathématiques	67 %
- physique	54 %
Sciences humaines :	
- Histoire	56 %
Survie (milieu polaire)	45 %
Trouver Objet Caché	68 %

Langues

Anglais	95 %
Français	67 %
Allemand	45 %
Norvégien	40 %

Armes

• Piolet	55 %
dégâts 1D6 + 1 + 1D4	



Johann Benecke

29 ans, ingénieur, parasite professionnel

APP	08	Prestance	40 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	07	Volonté	35 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 1D4
Points de Vie	12
Santé Mentale	35

Compétences

Athlétisme	35 %
Conduite	60 %
Discrétion	45 %
Dissimulation	30 %
Métier	
- bouilleur de cru	40 %
- électricité	30 %
- machines-outils	75 %
- mécanique	70 %
- serrurerie	55 %
Négociation	50 %
Sciences formelles :	
- chimie	10 %
Trouver Objet Caché	65 %

Langues

Allemand	70 %
Anglais	40 %
Français	20 %

Armes

• Clef anglaise dégâts 1D6 + Impact	47 %
• Carabine Kar 98 dégâts 2D6 + 4	50 %

- *Si le corps du professeur est retrouvé, ses échantillons et ses notes peuvent aussi être remontés au grand jour. Les carnets de Bryce contiennent des descriptions et des croquis de zones de la caverne qui, selon lui, ont assurément été travaillées avec des outils ; les marques de ces outils et les surfaces polies continuent loin dans la couche de glace, au-delà de ses possibilités d'examen. Cette information, si elle échappe aux investigateurs et venait à filtrer, peut se révéler une menace sérieuse pour leur plan visant à minimiser l'importance future de la Cité et de la région environnante.*

- *Les fissures et les trous dans le sol au Camp de Lake sont entièrement naturels, conséquences du tremblement de terre, et de l'affaissement et du réchauffement des cavernes sous les montagnes. Ils ne sont pas l'œuvre des Choses Très Anciennes, de Dholes ou de Bholes, de Chtoniens ou d'autres créatures du Mythe.*

Chercher le Weddell

Les survivants du Camp de Lake ont vu le Boeing en fuite passer il y a environ deux heures. Il a effectué deux cercles au-dessus du camp, mais est ensuite reparti vers le sud. Les rescapés du camp sont certains qu'il est parti chercher de l'aide – peut-être en s'approchant du large pour contacter les navires, ou peut-être pour établir le contact avec l'une des autres expéditions glaciaires présentes.

Les investigateurs pilotes ou mécaniciens et qui réussissent un test de **Connaissance** sont conscients que le Boeing n'a pas assez de carburant pour aller jusqu'à la côte, quelle que soit sa destination. Il lui restait tout au plus 960 kilomètres d'autonomie quand il a été dérobé. Puisque les fuyards ont traversé la Vallée du Complexe, la Cité et la passe pour arriver au Camp de Lake – une distance de près de 650 kilomètres – ils n'ont nulle part où aller et pas de radio utilisable à bord.

Où qu'ils soient, ils ont dû maintenant se poser. Les poursuivants ont encore une chance, si toutefois ils parviennent à retrouver le Boeing.

Une fois encore, les investigateurs doivent choisir leur route. Les Allemands ne se sont pas posés ici ; ils n'auraient de toute manière pas pu se servir de la radio du campement. Il est maintenant évident que les groupes de survivants des deux côtés des montagnes ont besoin d'être secourus et que le petit Northrop est le seul véhicule en état de marche. Si le *Belle* peut toujours voler, les investigateurs ont plusieurs options :

- Tenter de poursuivre le *Weddell* en estimant ou devinant sa destination
- Voler jusqu'à la côte chercher de l'aide
- Retourner immédiatement de l'autre côté des montagnes chercher Moore et les autres
- Rester ici et aider les survivants du Camp de Lake.

Les investigateurs peuvent également étudier plusieurs autres questions. Quelle importance revêt le sauvetage de quelques scientifiques si les informations venaient à filtrer vers le monde extérieur, et que des chercheurs bien intentionnés viennent à la Cité et libèrent le Dieu Inconnu ? Où Rilke et ses compagnons ont-ils pu se précipiter avec une telle hâte ? Et quel est le moyen le plus sûr d'obtenir leur silence, et de retarder le moment où l'existence de la Cité sera divulguée ? Négocier avec eux, ou les éliminer ?

Il reste assez de carburant dans le *Belle* pour parcourir encore 1 600 kilomètres – suffisamment pour poursuivre les Allemands mais, à moins que le *Weddell* ne se soit directement dirigé vers la mer de Ross, il n'y en aura pas assez pour les rattraper puis atteindre la côte. Aller chercher de l'aide maintenant signifie leur permettre de s'échapper, et de dévoiler le secret de la Cité. Il est possible de ravitailler le *Belle* avec les réservoirs des Junkers abîmés, mais cela prendrait deux précieuses heures.

Les investigateurs qui réussissent un test de **Connaissance** ou d'**Intuition** peuvent se rappeler des dépôts de matériel de l'expédition Barsmeier-Falken. Les membres des trois expéditions ont tous eu vent de l'existence (à défaut de la localisation exacte) de ces dépôts. Ils contiennent de la nourriture, du carburant et de l'oxygène, dans des conteneurs facilement manipulables, ainsi que de l'équipement radio. Ils pourraient ravitailler le *Belle* – ou le Boeing.

Si les personnages décident d'interroger les membres du groupe de l'E.B.F., ils rencontrent Johann Benecke, l'un des ingénieurs de l'expédition (voir ses caractéristiques ci-contre).

Benecke est ravi de discuter des dépôts de matériel, des biens et du carburant qu'ils contiennent, y compris leurs puissantes radios, et suggère lui-même que le *Belle* visite le dépôt le plus proche pour ravitailler le Camp de Lake. Il offre d'y conduire le groupe et de les aider à charger le matériel.

« Ce ne serait pas, bien entendu, très convenable que vous y alliez seuls, hmm ? Une telle utilisation des réserves de l'expédition doit être supervisée par quelqu'un qui en a l'autorité. Je serais heureux de vous accompagner, pour vous guider et vous aider à charger le carburant, si vous le désirez. »

La manière dont les investigateurs réagissent est laissée à l'appréciation des joueurs. S'ils décident d'emmener l'homme avec eux, ils doivent décider de ce qu'ils feront de lui une fois qu'ils auront trouvé les fuyards.

Note au gardien : *les investigateurs peuvent décider de ravitailler le Boeing en même temps que le Belle, afin d'évacuer le Camp de Lake ou celui de la Cité. Si les joueurs suggèrent un tel plan, un test réussi d'**Intuition** ou de **Piloter** leur rappelle que le Weddell aura également besoin d'un équipage. S'il n'y a pas assez de pilotes parmi les investigateurs, d'autres personnes doivent être emmenées à bord du Belle.*

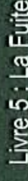
Si besoin est, il reste au moins un pilote au Camp de Lake : Lawrence Longfellow.



Chronologie du Chapitre Douze

11 décembre – La poursuite des fuyards (Baumann, Rilke et Meyer) conduit les investigateurs à la Cité puis au Camp de Lake. Ils doivent affronter Halperin ou s'en remettre au pilote dément.

En arrivant au Camp de Lake, les explorateurs découvrent que l'altération du Complexe a été ressentie jusqu'ici. Un colossal tremblement de terre a ravagé le paysage et à moitié détruit le campement. Les investigateurs peuvent choisir de rester et d'aider leurs camarades, ou de continuer leur route à la poursuite des hommes qui pourraient, par mégarde, provoquer la fin du monde.



Chapitre 13

Une flèche en plein vol

11 - 12 Décembre 1933

Où les investigateurs doivent retrouver Rilke, Baumann et Meyer, et gérer l'arrivée de la mission de secours de l'E.B.F.

Le groupe avançait, formes sombres à demi dissimulées par les tertres bâchés tandis qu'il progressait jusqu'à la tente. Des bourrasques de vent les déséquilibraient parfois ; on n'y voyait pas à trois pas.
« Allons-y », murmura le meneur du groupe. « Nous ne partirons pas d'ici sans avoir leur parole. »
Il venait d'atteindre la tente quand il l'entendit : un grondement grave et lointain, à peine audible par-dessus le vent, complètement déplacé dans cet environnement stérile. Il se figea et jura à voix basse, alors qu'un cri de joie jaillissait de la tente.
L'aspirant négociateur se retourna, paniqué, pour faire face à ses compagnons.
« Nous arrivons trop tard », murmura-t-il. « Ils arrivent ! »
Le bourdonnement était de plus en plus fort, trop fort pour provenir d'un avion ; l'homme sentit son cœur étreint par le désespoir lorsque tout s'obscurcit. Une masse colossale voilait le soleil.

En quelques mots

Dans ce chapitre, les investigateurs laissent derrière eux le Camp de Lake afin de poursuivre Baumann, Rilke et Meyer, les membres de l'E.B.F qui ont volé le Boeing. La situation est simple, mais la précipitation des événements, la météorologie, la Mort Lente et la possible présence à bord du *Belle* d'un guide de l'E.B.F, Benecke, viennent la compliquer.

Les investigateurs quitteront vraisemblablement le Camp de Lake le 11 décembre, en début de matinée. À ce moment, les investigateurs sont probablement restés éveillés pendant presque 24 heures ; leurs sens sont affaiblis, leurs réflexes émoussés, et leurs nerfs à vif. Comme dans le chapitre précédent, le gardien doit tenir un compte précis du temps qui s'écoule. Les événements listés dans le tableau chronologique, à la fin de ce chapitre, se déroulent sans que les joueurs n'aient de prise sur eux ; notez-les pour vous y référer durant la partie.

Rilke et Baumann ont atterri au dépôt de matériel Barsmeier-Falken, accompagnés de Meyer, leur meneur devenu infirme, et attendent des secours. Le *Weddell* est tombé à court de carburant à quelques kilomètres du dépôt et n'a pas encore été ravitaillé. Les deux hommes ne sont ni vigilants, ni sur leurs gardes, et accueilleront les investigateurs si ceux-ci se présentent ouvertement.

Les investigateurs doivent d'abord localiser le dépôt, puis atterrir et s'occuper des trois hommes. Leur façon de procéder détermine comment la partie évolue. Rilke et Baumann ont déjà appelé à l'aide par radio quand les investigateurs arrivent.

Tout dépend de ce qu'ont décidé les investigateurs en quittant le camp de Lake. Essaient-ils de négocier avec Baumann et Rilke, ou d'assassiner tout le monde ? Est-ce qu'ils modifient leurs plans lorsqu'ils apprennent que les deux hommes ont déjà contacté la base principale de l'E.B.F ?

Pour ajouter à la confusion, le mauvais temps s'abat sur le site le 11 décembre à 14 heures, rendant tout vol très difficile. Si les investigateurs n'ont pas fini ce qu'ils sont venus faire, ils sont piégés jusqu'à l'arrivée de l'équipe de secours Barsmeier-Falken. Si en plus le camp du dépôt comporte des traces de violence, ils peuvent alors se retrouver en position de suspects.

Suivant la manière dont les choses tournent, les investigateurs peuvent se retrouver pourchassés à leur tour, accusés par le gouvernement allemand de tentative de meurtre – ou, avec un peu de chance, devenir au contraire de glorieux héros, les sauveurs du camp de Lake et du monde entier.

Baumann, Rilke et Meyer

Dans l'instant de démence qui a suivi la rupture du Complexe, entre tremblements de terre et déchirures temporelles hallucinatoires, Baumann et Rilke ont agressé Halperin et Lexington, qui essayaient de les empêcher de partir, puis se sont emparés du *Weddell.* Halperin a tiré sur Rilke durant le combat. Baumann et Rilke sont convaincus, sans raison, que tous les autres sont morts dans la Vallée du Complexe.

Les deux hommes sont avec Meyer, leur chef, qui est en état de choc et incapable de parler et de se débrouiller seul.

Tous les trois sont infectés par la Mort Lente. Ils en sont conscients, et vont chercher l'aide

Transmissions radio depuis le dépôt

Le 11 décembre, à partir de 8 heures du matin, Baumann allume le transmetteur d'urgence du dépôt et commence à envoyer des messages sur la bande des 40 mètres (bande 7 MHz). Ces messages peuvent être captés dans tout l'Antarctique par les récepteurs réglés sur cette fréquence. Ils sont aisément audibles depuis la base principale Barsmeier-Falken mais aussi sur les radios de la *Gabrielle*, du *Tallahassee* et de nombreuses stations amateurs ou commerciales de par le monde.

Les investigateurs peuvent eux aussi les entendre, pour peu qu'ils soient à l'écoute aux bonnes heures.

Les signaux sont en allemand transcrit en morse. Toute personne avec une expérience comme marin ou au service des chemins de fer, ou des caractéristiques appropriées (**Métier : opérateur radio** à 20 % ou plus, **Métier : électricité** à 50 % ou plus) peut comprendre le morse. Une compétence en **Allemand** à 05 % ou plus permet de traduire le texte, court et simple.

Voici les messages et les heures de transmission. À chaque heure, le premier message est répété cinq fois, à une minute d'intervalle.

8 h :	Premier message
9 h :	Premier message
10 h :	Premier message
13 h :	Deuxième message
19 h :	Troisième message

Texte du premier message (traduit en français). Ce message est répété cinq fois.

SOS BFE-S SOS BFE-S SOS BFE-S AU DÉPÔT LAT 78D13S LON 108D44E. MEYER ET RILKE BLESSES. SOUFFRONS TOUS MALADIE INCONNUE. ENVOYEZ AIDE MÉDICALE. BAUMANN.

Texte du second message (traduit en français). Ce message n'est pas répété.

SOS BFE-S SOS BFE-S LAT 78D13S LON 108D44E. SITE SOUS TEMPS BLANC, AUCUNE VISIBILITE. CONSEIL PAS D'ATTERRISSAGE MAINTENANT. PREVENONS QUAND TEMPS CLAIR. SIGNES SÉISME, FEU AU CAMP CONTREFORT. UN AVION DÉTRUIT, UN ENDOMMAGE. PERTES INCONNUES. PAS DE CONTACT RADIO AVEC CAMP. AMÉRICAINS TUES PAR CRÉATURES VOLANTES DANS GRANDE CITE DE L'AUTRE COTE DES MONTAGNES. MEYER BLESSE. RILKE MALADE ET BLESSE. DÉPÊCHEZ VOUS. NOUS NE VOULONS PAS MOURIR ICI. BAUMANN.

Texte du troisième message (traduit en français). Ce message n'est envoyé que si Baumann et Rilke n'ont pas eu de visite jusqu'à l'arrivée du *Graf Zeppelin*. Ce message n'est pas répété.

CQ BFE-S CQ BFE-S LAT 78D13S LON 108D44E. VOUS ENTENDONS GRAF ZEPPELIN. BIENVENU SUR LE PLATEAU POLAIRE. RILKE FAIBLE ET FIEVREUX. ESPÈRE VOUS AVEZ UN DOCTEUR À BORD. TRES CONTENT DE VOUS VOIR. SVP VENEZ AUSSITÔT QUE POSSIBLE. BAUMANN.

médicale urgente que l'équipe du Camp de Lake ne pouvait leur fournir. La maladie en est à son stade initial chez Baumann et Meyer, mais Rilke est plus touché. Son état surprendra les investigateurs et la mission de secours.

Ils pensaient atterrir au Camp de Lake pour contacter leur base, mais en approchant, ils ont aperçu le campement en ruines et le dépôt de carburant en flammes, et ont jugé qu'ils avaient assez de carburant pour rallier le dépôt de l'E.B.F., s'y ravitailler et redécoller ensuite pour voler directement jusqu'au camp de base, sur la péninsule de Palmer, par leurs propres moyens.

Mais le Boeing a consommé plus que prévu, et est tombé à court de carburant à quelques kilomètres de leur objectif. Baumann a alors atterri sur une plaque de neige fraîche, et les trois hommes ont continué à pied en traînant un travois fait d'un lit de camp pliant et de quelques mâts de tente, chargé de nombreuses provisions.

En arrivant au dépôt, les fugitifs ont installé un abri et déployé une antenne aérienne pour la radio. Ils ont alors contacté leur camp de base et demandé de l'aide. Ils se sont ensuite allongés pour attendre. Les heures et contenus des transmissions qu'ils ont émises depuis lors sont détaillés dans l'encadré « Transmissions radio depuis le dépôt ».

Que faire ?

À ce moment, les investigateurs devraient avoir établi un plan. Les événements qui vont suivre détermineront le reste de l'aventure.

Les investigateurs ne connaissent ni les objectifs ni l'état de santé mentale de Rilke et de ses compagnons. Ils savent seulement qu'ils ont agressé Halperin et Acacia, et dérobé le *Weddell*, en laissant le reste du groupe livré à lui-même. Vont-ils les écouter ou les éliminer ? Est-il possible de les convaincre du danger ? Leur mort va-t-elle arranger ou compliquer les choses ?

La situation n'est pas clairement tranchée ; il n'y a pas de « victoire facile. » Les investigateurs doivent tous avoir saisi l'importance des enjeux.

Le problème Benecke

Si Benecke est à bord du Belle, les options des investigateurs sont limitées. Il écoute avidement les discussions durant le court vol ; il est difficile d'évoquer un problème ouvertement sans lui exposer d'informations qu'il n'est pas censé entendre. Une fois qu'il sait, il devient lui aussi une menace. Il faut s'assurer de son silence, comme pour les autres. Cependant :

- Benecke peut être très utile si les investigateurs cherchent à prendre contact avec le groupe du dépôt ou pour demander de l'aide quand le *Graf Zeppelin* arrive.
- Si Benecke est tué, les investigateurs devront expliquer sa mort ou sa disparition quand ils retourneront au Camp de Lake.

Dans les airs

Le dépôt de matériel Barsmeier-Falken est situé à exactement 320 kilomètres au sud du Camp de Lake, à l'endroit où les antiques étendues glacées entre les montagnes et le pôle Sud viennent lécher les premiers contreforts. Le paysage consiste en une longue plaine étale parfois brisée par des crêtes et des monticules bas, aux formes étranges, dont la hauteur ne dépasse pas un ou deux mètres.

Si les investigateurs disposent d'un guide (par exemple Benecke) qui amène le *Belle* directement jusqu'au dépôt, le vol entre le Camp de Lake et le dépôt dure une heure et consomme

l'équivalent de 320 kilomètres d'autonomie. Il leur faut plus de temps s'ils doivent s'orienter au compas solaire ou en estimant les directions. Il leur faut alors réussir un test d'**Orientation** pour trouver le site. Cela prend deux heures de vol et 640 kilomètres d'autonomie, mais pour chaque tranche de 10 % de marge de réussite sous le score d'**Orientation** du pilote ou du navigateur, le gardien peut soustraire dix minutes et 32 kilomètres de carburant.

Si le test est complètement raté, deux heures s'écoulent sans que le site du dépôt puisse être localisé. Les investigateurs peuvent continuer ainsi leurs recherches par tranche de deux heures, jusqu'à ce qu'ils renoncent ou tombent à court de carburant. Le *Belle* quitte le Camp de Lake avec 1 600 kilomètres de carburant, ce qui limite le nombre de tentatives.

Écouter la radio

Si les investigateurs écoutent la radio le 11 décembre, entre 8 heures et 10 heures du matin (***note** : à moins que les investigateurs aient pensé à équiper le Belle d'une radio, l'avion en est toujours dépourvu)*, ils ont la possibilité de capter les appels de détresse que Baumann émet depuis le dépôt. Un test réussi d'**Intuition** peut suggérer l'idée au groupe ; un test réussi de **Connaissance** permet de se souvenir des nombreuses conversations mentionnant la fréquence employée.

Voyez l'encadré « Transmissions radio depuis le dépôt » pour les détails concernant les horaires et le contenu des messages. Comme ces derniers contiennent la longitude et la latitude du site, ils peuvent être utilisés pour localiser le dépôt si les investigateurs ne disposent pas d'un guide.

Arrivée au dépôt

Quand les investigateurs arrivent à moins de huit kilomètres du dépôt, toutes les personnes qui cherchent activement ce dernier ou le Weddell doivent effectuer un test de **Trouver Objet Caché**. Un test réussi indique que la forme sombre (ou l'éclat argenté, selon l'angle d'approche par rapport au soleil) du Boeing dérobé a été repérée au sol. Les traces des skis du *Weddell* pointent en direction du dépôt, dont les drapeaux sombres et alignés sont visibles quasi immédiatement dans la lumière éblouissante. Plus de cinq kilomètres séparent l'avion du dépôt. Aucun indice n'explique les raisons d'une telle distance, bien qu'un test d'**Intuition** ou de **Piloter** réussi puisse fournir la réponse.

Tandis que les investigateurs s'approchent en vol, de plus en plus de détails des deux sites apparaissent clairement. Aux jumelles, le *Weddell* semble intact mais vide ; autour du dépôt, il y a des traces de pas et de traîneau sur la neige, et plusieurs protubérances rondes faites de toile en son centre. Une seule grande tente semble avoir été récemment montée et un long câble aérien a été tendu jusqu'à un unique poteau.

Atterrissage

Une fois le site du dépôt atteint, les investigateurs peuvent choisir de poser le *Belle* près de celui-ci ou près du *Weddell,* voire n'importe où ailleurs, selon leurs préférences. Si, pour une raison ou une autre, ils décident de renoncer à poser l'appareil et d'aller ailleurs, et de quitter le site définitivement, passez le reste de ce chapitre.

Si Benecke est à bord, il s'attend à ce que le groupe se pose au plus près du dépôt et prenne contact avec ses compagnons d'expédition. Si les investigateurs choisissent une autre approche, il sera certainement surpris et très intrigué dans un premier temps, sans se montrer pour autant suspicieux.

Atterrir près du Weddell : le sol près du Boeing ne constitue pas une piste idéale, mais un pilote compétent peut se poser sans problème avec un test réussi de **Piloter**. La neige est ici molle, fine et grumeleuse ; et la glace en dessous s'avère glissante. Elle produit quantité de bruits inquiétants quand les skis de l'avion glissent dessus, mais ne les abîme pas (à moins que l'atterrissage soit raté).

S'ils le désirent, les investigateurs peuvent se poser discrètement près du *Weddell* sans être vus ou entendus par les occupants du dépôt, à condition bien sûr de ne pas avoir survolé directement les tentes auparavant.

Atterrir près du dépôt : le terrain entourant le dépôt est mieux adapté à un atterrissage que les alentours du Boeing : si le pilote dispose d'un niveau au moins Amateur en **Piloter**, aucun test n'est nécessaire ici. La surface est régulière, stable, et déjà marquée en plusieurs endroits par les trains de différents gros avions. Une ligne de drapeaux, le long de la zone d'atterrissage, indique la direction du vent.

Un atterrissage en ce lieu alerte automatiquement les hommes dans la tente. Ils émergent, heureux : ils attendaient désespérément du secours.

Atterrir ailleurs : au nord et à l'ouest du dépôt, les contreforts de la chaîne Miskatonic rendent tout atterrissage impossible, mais le terrain au sud et à l'est est plat, régulier et propice à un atterrissage pour peu que le temps le permette. Cependant, si les investigateurs ne veulent pas alerter Baumann et Rilke, la configuration très dégagée du terrain implique de poser le *Belle* à bonne distance et de mener une approche discrète. Quelques crêtes et autres reliefs saillants émaillent la surface plane, mais pour la majeure partie, elle est aussi appropriée à un atterrissage que le terrain près du Boeing.

Au dépôt

Le dépôt semble minuscule face à l'immensité de la plaine, insignifiant sur l'étendue blanche et démesurée du plateau polaire. Des traces sur la glace indiquent l'emplacement d'atterrissages répétés, et des rangées de drapeaux rouges juchés à l'extrémité de mâts graciles claquent par à-coups sous les bourrasques répétées.



Une grande tente a été érigée au bout de la piste sillonnée, sa manche d'entrée repliée pour résister au vent. Au-dessus d'elle, un mât télescopique de six mètres de haut marque le centre de l'antenne radio. De longs fils électriques sont plantés à des points d'attaches à plus de vingt mètres de là, et forment un grand V. Un câble serpente de la base du mât jusqu'à la tente.

Trois lourdes palettes de marchandises, couvertes de toile, sont plus ou moins alignées sur l'un des côtés de la tente. Chacune fait plus d'un mètre de haut, et deux mètres carrés de côté. Les mots BARSMEIER-FALKEN ANTARTIKSEXPEDITION sont clairement lisibles sur les côtés des bâches, en grandes lettres. Le dessus est recouvert d'une épaisse couche de neige.

Il y a de nombreuses traces de pas et d'objets traînés autour de la tente et des palettes, et d'autres serpentent ici et là autour du camp. Mais rien ne bouge. La glace est lisse et dure, et il y a très peu de neige.

Approcher Baumann et Rilke

Les deux hommes n'attendent personne. Ils sont blottis dans la tente et ne prêtent aucune attention au monde extérieur. Seul un bruit inattendu, comme le moteur d'un avion ou des conversations proches, peut les mettre en éveil.

Au moins l'un des deux est éveillé en permanence, s'occupant du poêle, manipulant la radio ou veillant sur Meyer, tandis que l'autre dort.

- jusqu'à 8 h 00, les deux hommes sont éveillés
- entre 8 h 00 et 13 h 00, seul Baumann est éveillé
- entre 13 h 00 et 13 h 30, les deux hommes sont éveillés
- entre 13 h 30 et 18 h 00, seul Rilke est éveillé

Si le *Belle* survole directement le dépôt ou s'y pose, Rilke et Baumann entendent le bruit du moteur et Baumann sort pour accueillir les nouveaux arrivants. Si les investigateurs approchent du site à pied depuis suffisamment loin, les occupants de la tente ignorent leur présence, à moins qu'ils ne choisissent d'annoncer leur arrivée ou qu'ils se montrent bruyants. Marcher dans le camp ou parler à voix basse à moins de trois mètres de la tente a 25 % de chances d'être entendu de l'intérieur. Le gardien doit effectuer ce test en secret.



Herman Baumann

28 ans, pilote

APP	15	Prestance	75 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 1D4
Points de Vie	15
Santé Mentale	55

Compétences

Athlétisme	
- escalade	65 %
Conduite	75 %
Crédit	65 %
Équitation	40 %
Métier	
- électricité	20 %
- mécanique	75 %
- opérateur radio	35 %
Piloter : avion	90 %
Sciences de la Terre :	
- géologie	20 %
Sciences de la vie :	
- Histoire naturelle	15 %
Survie (milieu polaire)	35 %
Trouver Objet Caché	40 %

Armes

- Pistolet automatique Mauser M1932 40 %
  dégâts 1D10 (coup par coup ou rafale)

Langues

Allemand	71 %
Anglais	80 %
Finnois	40 %
Français	50 %
Suédois	30 %

Cependant, si Benecke fait toujours partie du groupe, il court en tête des investigateurs, appelant gaiement ses compagnons dans la tente et les alertant par la même occasion.

Les investigateurs doivent faire un choix : ils peuvent rencontrer Baumann et Rilke, ou les assassiner de sang-froid. La décision leur appartient.

Négociations

Baumann sortit à quatre pattes de la basse ouverture de la tente. Il était extrêmement surpris de voir ses collègues américains – il pensait qu'ils étaient tous morts – mais se redressa et se tint nerveusement devant la tente tandis que les nouveaux venus approchaient. Il cria en allemand « Hé Rilke ! C'est bon ! Ce sont les Américains ! Ils sont en vie ! »

Il s'avança de quelques pas tout en levant la main, pour leur faire signe de s'arrêter. De temps à autre, il jetait des coups d'œil inquiets derrière lui, comme s'il voulait s'assurer que la tente était toujours là. Son regard vide témoignait des horreurs qu'il avait dû contempler.

« N'avancez plus, s'il vous plaît. Nous sommes tous malades, ici. Il ne vaut mieux pas entrer. »

Baumann

Baumann, le pilote, est le seul des trois hommes de l'E.B.F. à avoir gardé les pieds sur terre. Il est fiévreux, faible et hanté par des peurs insensées, mais toujours résolu à protéger ses compagnons jusqu'à l'arrivée des secours. Son visage est décharné mais il se tient droit et essaie de retenir les tremblements qui parcourent ses bras et ses jambes. En dehors de sa maladie et de son traumatisme psychique, il ne souffre d'aucune blessure.

Baumann est intelligent et loyal, mais ce n'est pas un agent des Affairistes, et il ne sait rien de l'histoire de Pym ou du manuscrit volé de Dyer. Si on le presse, il finit par admettre que le sauvetage des autres explorateurs est plus important que de ramener Rilke à la base, mais les ordres sont les ordres. Il peut défendre le point de vue des investigateurs devant ses propres compagnons, et même comprendre leurs intentions ; mais, en ce qui le concerne, c'est Rilke qui décide, et tout problème ou question doit lui être transmis.

À présent, la priorité de Baumann est de ramener ses deux compagnons au camp de base de l'E.B.F., pour qu'ils y soient soignés. Jusqu'à l'arrivée des secours, il se soumet du mieux qu'il peut à une stricte quarantaine, et n'autorisera pas les investigateurs à entrer dans la tente. Si un ou plusieurs investigateurs sont eux-mêmes victimes de la Mort Lente, et convainquent Baumann avec un test de **Persuasion** réussi, il les accueille avec réticence. Par contre, Baumann signalera la chose à l'équipe de secours quand elle arrivera ; le ou les investigateurs malades seront si possible traités comme les autres victimes de la Mort Lente et transportés directement à Buenos Aires, sous stricte quarantaine.

Baumann ne se rappelle que trop bien du Dieu Captif. L'éveil du dieu a provoqué chez lui plusieurs minutes d'une peur terrible et absolue d'être abandonné à jamais, seul sur la glace. Cette peur est toujours présente en lui, renforcée par la certitude erronée que tous ses camarades sont morts. Son sommeil est troublé et, quand il s'éveille, il a des difficultés à s'éloigner de Rilke, même pour un instant, de peur que celui-ci ne soit parti quand il reviendra.

Rilke

« Très bien », dit Baumann à contrecœur. « Vous pouvez entrer. Ne l'énervez pas. Il est très faible. »

Les explorateurs pénétrèrent dans la tente. L'odeur les frappa immédiatement : une âcre puanteur qui martelait en eux le souvenir de la Mer Engloutie.

L'intérieur de la tente était sombre et encombré. Rilke était ramassé dans un coin, emmitouflé dans son sac de couchage, entouré d'emballages de pemmican. Seules sa tête et ses mains étaient visibles, mais cela suffisait. Il rongeait un bloc de pemmican tenu entre ses doigts gonflés, aux jointures à peine perceptibles sous la peau grisâtre et ballonnée. Et son visage… !

Le visage de Rilke était recouvert de molles boursouflures grises et tachetées semblables à des vers, comme si un réseau d'énormes veines avait grossi sous sa peau durant la nuit. Entre les veines, des nodules d'aspect dur perçaient sa peau comme des grains de riz. Tout son corps luisait sous une épaisse et grasse sueur. Tout le monde pouvait comprendre que la lourde puanteur émanait de lui.

« Mon Dieu… ! » murmura l'un des explorateurs. Rilke ne leva pas la tête et poursuivit sa mastication ininterrompue.

« Bonjour, freunde », chuchota-t-il d'une voix grave entre deux bouchées. « Je vous prie d'excuser mon apparence et mes manières. Manger est la seule chose qui atténue la douleur. »

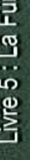
« Vous n'auriez pas dû venir », ajoute-t-il en avalant. « Maintenant, vous allez attraper la maladie, et devenir comme moi, des temples de la Source de toute Vie. Vous avez de la fièvre ? Ça a peut-être déjà commencé. »

« Que vouliez-vous me demander ? »

Rilke, le biologiste, est le chef temporaire de la petite troupe. Il souffre de la Mort Lente et d'une blessure par balle. Il a perdu beaucoup de sang, il est fiévreux et faible, mais ses pensées restent claires. Affairiste loyal, il est déterminé à rapporter ses notes et ses trouvailles à la base, quel qu'en soit le coût. Il a vu le Dieu Inconnu mais a presque tout oublié – son esprit a occulté ces choses trop horribles à comprendre. Il ne retrouve la mémoire qu'en rêves, des rêves qui le hanteront pendant les mois à venir.

Rilke a découvert le filon nourricier de la biologie : ses expériences dans la Cité et ses spécimens de proto-vie vont, selon lui, assurer sa carrière et révolutionner la science. Il ne compromettra pas sa mission, qui est de découvrir des matériaux, des techniques ou des artefacts utilisables, puis de revenir pour en faire état.

Le seul moyen pour les investigateurs de lui faire promettre de garder le silence est de comprendre que Rilke obéit aux ordres servi-



lement et à tout prix. Cette tendance naturelle est devenue une obsession depuis la rupture du Complexe ; rapporter ses découvertes à ses supérieurs est la seule chose qui le fait encore avancer, mais si ces derniers lui ordonnent de se taire, il obéira.

Si on le provoque ou si on le menace, Rilke n'est pas un homme violent, et tentera de s'en sortir par la discussion, bien qu'il n'ait aucun talent de négociateur. Il entend bien parler de la Cité et de ses secrets à ses supérieurs, et ne se laisse pas retourner. Si nécessaire, il ment pour protéger ses intérêts, mais c'est également un bien piètre menteur et un test de **Psychologie** le perce aisément à jour.

La position finalement adoptée par Rilke au sujet de son silence est très simple.

« Je ne peux pas promettre de faire ce que vous me demandez. J'ai un devoir. Vous devez parler à Herr Barsmeier ou Herr Doktor Falken. S'ils sont d'accord, je ferai comme bon vous semble. Mais seulement s'ils sont d'accord. »

Rilke ne veut rien cacher à la presse, mais il sent qu'il est de son devoir de laisser ses supérieurs décider de ce qui doit être dit. Si on le lui demande, il fait tout ce qu'il peut pour transmettre la requête des investigateurs à ses chefs.

Halperin a tiré deux fois sur Rilke quand de dernier s'est emparé du *Weddell* avec son collègue. Les épaisses fourrures ont amorti en partie l'impact des balles, mais le biologiste a une estafilade sur le haut du bras gauche et une balle profondément logée dans l'estomac. Il est resté en état d'agir jusque-là, mais sa blessure au ventre s'est à présent infectée. Sa température augmente et il s'affaiblit. Au moment où le *Graf Zeppelin* arrive, il n'a même plus la force de marcher.

La Mort Lente a atteint un stade plus avancé chez Rilke que chez les autres. Sa peau et ses yeux ont une teinte grisâtre. Des excroissances bombées sur ses oreilles, son nez, les jointures de ses doigts et de ses orteils donnent à sa peau un aspect bosselé, comme si elle était tendue sur des vers et des grains de riz. Il est agité de frissons, de vives douleurs internes et d'une faim vorace qu'il ne peut satisfaire. Il ronge en permanence du pemmican à moitié gelé, qu'il exècre mais dont il ne peut se séparer.

Meyer

Meyer est toujours incohérent. Sa température est élevée ; il se frotte constamment la peau mais n'a pas d'autres symptômes. Il accorde peu d'attention à son environnement, et ne répond pas quand on lui parle. Il est capable de se nourrir, et le fait avec de petits babillages enfantins. Son état de santé mentale s'améliore quotidiennement. S'il conserve sa santé actuelle et ne subit aucun autre choc, il devrait revenir à lui dans six jours.

Les caractéristiques et les compétences des trois hommes sont données ci-contre, ainsi que dans l'Annexe 5 : Caractéristiques des personnages non-joueurs.

Meurtres de sang-froid

Tout était calme alors que le groupe approchait de la tente. Aucun bruit ne filtrait de l'intérieur. Un signal murmuré, quelques signes esquissés… le moment était venu.
Le meneur abaissa le bras. Du pétrole fut déversé sur la tente depuis des jerricans soigneusement réchauffés, puis allumé par une unique fusée d'alarme blanche, et l'abri ne fut plus qu'un brasier rugissant.
Les assassins se reculèrent, prêts à tirer sur quiconque s'extirperait de cet enfer ; mais la seule chose qui en provint fut des hurlements.
Après quelques minutes, les silhouettes emmitouflées firent demi-tour et repartirent d'où elles étaient venues.

Tuer est chose facile en Antarctique. Si les investigateurs en ont les tripes, recourir au meurtre est la solution la plus simple. La difficulté de la tâche consiste à faire en sorte que la mission de secours, qui est déjà en route, ne se doute pas qu'un crime a eu lieu. Les investigateurs doivent décider de la manière de procéder. Brûler la tente, comme dans l'exemple ci-dessus, n'est qu'une possibilité. Ce qui est certain, c'est que face à eux, les deux hommes sont résolus à ne pas mourir, mais n'ont aucun moyen d'arrêter un adversaire déterminé.

La seule arme présente dans la tente est le pistolet de Rilke. Il est dans son havresac ; il lui faut trois rounds pour l'attraper et un autre pour le charger. À cause de sa fièvre, il est cependant fort possible qu'il soit simplement incapable de comprendre ce qui se passe.

Un coup d'œil à la tente

La tente est un modèle Amundsen à structure pyramidale, conçue pour accueillir jusqu'à quatre hommes dans son espace étroit. Elle fait deux mètres de haut en son centre et pratiquement trois mètres de large. Des cordes maintiennent la tente de toute part depuis le poteau central ; on y entre et on en sort au travers d'un long manche qui maintient la chaleur mais que l'on doit parcourir à quatre pattes.

À l'une des extrémités de la tente se trouvent l'équipement radio, le générateur et les batteries. Un poêle à huile est installé près du poteau central, tandis que les sacs de couchage des trois hommes sont dépliés des deux côtés. Une lampe à huile est posée sur une petite caisse non loin du transmetteur, et une paire de raquettes, prise dans le *Weddell*, gît près de l'entrée.

Les trois hommes se trouvent à l'intérieur de la tente quand les investigateurs arrivent. Ils n'attendent personne. Fatigués, las, ils accomplissent les tâches essentielles aussi bien qu'ils le peuvent en attendant les secours. Même avec le poêle qui fonctionne continuellement, la chaleur à l'intérieur de la tente dépasse à peine 0°C. Ils sont en permanence habillés et glissés dans leurs sacs de couchage, à moins que l'un d'entre eux ne doive s'occuper du poêle ou s'affairer sur la radio.



Ernst Dieter Rilke

36 ans, biologiste

APP	10	Prestance	50 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées

Impact	aucun
Points de Vie	12
Santé Mentale	45

Compétences

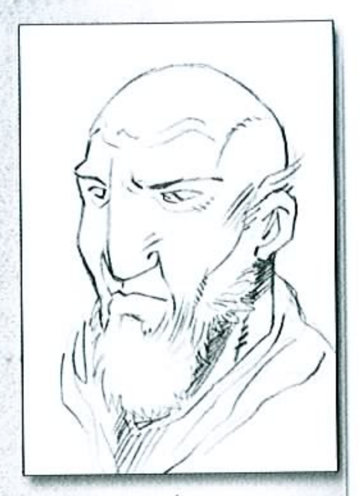
Athlétisme	
- escalade	45 %
Bibliothèque	40 %
Conduite	20 %
Médecine	15 %
Métier :	
- mécanique	30 %
Mythe de Cthulhu	04 %
Premiers soins	35 %
Sciences de la Terre :	
- météorologie	55 %
Sciences de la vie :	
- biologie	75 %
- Histoire naturelle	25 %
Sciences formelles :	
- chimie	25 %
Sciences occultes	30 %
Survie (milieu polaire)	25 %
Trouver Objet Caché	40 %

Langues

Allemand	75 %
Anglais	30 %

Armes

• Pistolet Luger P08 dégâts 1D10	30 %



Johann Meyer

43 ans, chef de l'équipe détachée au Camp de Lake

APP	10	Prestance	50 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	19	Connaissance	95 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 1D4
Points de Vie	12
Santé Mentale	55

Compétences

Baratin	65 %
Bibliothèque	45 %
Crédit	50 %
Mythe de Cthulhu	01 %
Négociation	66 %
Orientation	60 %
Persuasion	60 %
Psychologie	30 %
Sciences humaines :	
- archéologie	67 %
- Histoire	50 %
Sciences occultes	42 %

Langues

Allemand gothique	48 %
Allemand	85 %
Anglais	55 %
Arabe	74 %
Araméen	38 %
Catalan	64 %
Copte	69 %
Espagnol	67 %
Français	65 %
Frison	51 %
Hébreu	60 %
Hindi	81 %
Hongrois	59 %
Italien	70 %
Latin	48 %
Pahlavi	44 %
Romanche	70 %
Rrom	58 %
Sanskrit	64 %
Serbo-croate	44 %
Turque	78 %
Urdu	47 %

Armes

• Carabine Kar 98 dégâts 2D6 + 4	43 %
• Pistolet Luger P08 dégâts 1D10	35 %

Si la tente ne subit pas d'incendie, quelques objets intéressants peuvent y être trouvés. Rien de tout cela ne subsiste après que l'équipe de secours ait examiné le site : les hommes du dirigeable emportent tout objet intéressant ou personnel.

- **Effets personnels de Rilke :** ils sont conservés dans le havresac de Rilke, contre la toile de tente, derrière son sac de couchage. En plus de ses affaires de toilette, le sac contient un pistolet Luger P08 et une boîte de munitions, une « pièce » des Choses Très Anciennes, en forme d'étoile à cinq branches, plusieurs échardes de bois pétrifié, et un épais rouleau de feuilles de papier couvertes de croquis, de plans et de frottis au fusain de bas-reliefs des Choses Très Anciennes.

- **Effets personnels de Baumann :** ils sont rangés dans une sacoche en toile, contre son sac de couchage. En plus de ses affaires de toilette, la sacoche contient une pierre en forme d'étoile de 20 centimètres de côté (un Signe des Anciens), une « pièce » étoilée plus petite que celle de son collègue, un galet noir et irrégulier d'environ trois centimètres de long (une Graine) et quelques fragments de mosaïques des Choses Très Anciennes.

- **Effets personnels de Meyer :** ils se trouvent dans un havresac en toile, bien rangé à côté du générateur. Le sac contient un nécessaire de toilette, des sous-vêtements de rechange, une boîte de munitions à moitié vide pour son Luger (qui lui n'est pas là), un petit carnet de notes contenant ses réflexions linguistiques sur l'écriture des Choses Très Anciennes et son journal des dernières semaines, ainsi que son trésor personnel : une lanterne « vivante » des Choses Très Anciennes, fonctionnelle.

- **Carnet de notes et journal de transmissions :** posé au-dessus du transmetteur. Il contient des gribouillages, des fragments de texte et des informations sur le trafic radio – ainsi que des pensées de l'opérateur. Le terme zeppelin est répété plusieurs fois, souligné ou avec des dessins autour. Il y a des nombres, des horaires, des équations et quelques ébauches fantaisistes mais aisément reconnaissables de Choses Très Anciennes, des tours de la Cité et tout un tas d'étoiles à cinq branches difformes.

- **Sac à échantillons de Rilke :** une sacoche en cuir épais, posée à l'arrière de la tente, derrière les batteries de la radio. Elle contient les trésors de Rilke : des échantillons de roche, de terre et de fossiles soigneusement étiquetés (contenant une autre Graine), et des dessins et des diagrammes de leur localisation. Mais surtout, un fragment de tissu d'une Chose Très Ancienne du Camp de Lake, et plusieurs bocaux contenant des échantillons vivants ou morts de plantes, champignons et (si Rilke est parvenu jusqu'à l'Abysse) de formes de proto-vie. Ils sont fascinants par eux-mêmes, mais sont aussi décrits et analysés dans le journal du scientifique.

- **Journal de Rilke :** un épais cahier très abîmé, couvert de cuir, rempli pour moitié d'une écriture serrée et précise. La couverture est quelconque et il n'y a pas de page de garde. Le journal comprend des entrées datées qui couvrent une période d'un peu moins de deux mois, depuis l'arrivée du scientifique en Antarctique (en octobre). Il regorge de notes au style académique sur les fouilles au Camp de Lake, et les terres par-delà les montagnes, ainsi que de commentaires sur la vie et le travail de Rilke depuis son arrivée sur la glace. Naturellement, il est entièrement en allemand. Voir ci-dessous pour plus d'informations.

Lire le journal de Rilke

Un test réussi d'**Allemand** est nécessaire pour lire les notes de Rilke ; un test réussi de **Sciences de la vie : biologie** permet au lecteur de mieux comprendre les trouvailles de l'Allemand.

Rilke a élaboré un modèle préliminaire de l'histoire de la Cité à partir des bas-reliefs et des panneaux muraux de la Cité. Il a croisé ses propres connaissances en matière d'évolution biologique avec les informations sur les formes animales trouvées dans les bas-reliefs, les datations sommaires de fossiles effectuées par le professeur Lake, et des données provenant de sources plus ésotériques (comme le Livre d'Eibon) afin d'établir une chronologie approximative de la civilisation des Choses Très Anciennes.

Pour Rilke, les Choses Très Anciennes ont utilisé Ubbo-Sathla ou quelque chose d'équivalent pour répandre la vie sur Terre, et chaque page du journal fait mention de cette foi aveugle. Il y exprime aussi la conviction que les échantillons qu'il a collectés vont révolutionner la science, et que son voyage de retour est une nécessité scientifique vitale.
Ces notes contiennent également assez de preuves, d'après les descriptions du travail effectué au camp de base et les références aux deux manuscrits, pour permettre au lecteur attentif de comprendre l'essentiel des buts secrets de l'E.B.F, s'il ne les a pas déjà suspectés. La quête de Barsmeier pour trouver la statue blanche et les autres vestiges tsalaliens mentionnés dans le conte de Poe est longuement commentée durant les premières semaines de l'expédition (Rilke considère que les Aventures de Pym relèvent de la pure fantaisie et le répète à loisir). La mission de Meyer au Camp de Lake (vérifier que les « Anciens » disséqués par Lake sont le même genre de monstres que ceux décrits par Pym, et chercher d'autres « vestiges d'une civilisation pratiquant l'artisanat et maniant des outils, qui pourrait avoir inspiré les exemples du conte »), n'avait aucune espèce d'importance pour Rilke. Son propre intérêt ne fut pas éveillé, écrit-il, avant qu'il voie la Cité pour la première fois. « Ce n'est qu'à ce moment que je conçus que tous ces écrits pouvaient avoir été plus que de fantasques idées. »

La dernière note du journal fut écrite à bord du *Belle*, durant le vol vers la vallée du Complexe.

10 décembre (suite) :
Nous pouvons clairement voir la tour à présent. Elle est immense ; Herr Doktor Meyer jubile. Je sais ce qu'il pense. Il voit la fin de la mission approcher. Je suis plus concerné par le terrain qui se dresse devant nous. Ces montagnes ne sont pas normales. Elles ne devraient pas exister. Elles me dérangent.
Je souhaite seulement retourner à la base. Les fantastiques vérités que nous avons déjà découvertes sont trop précieuses pour prendre d'autres risques. Elles doivent être immédiatement léguées, pour le bien de toute l'humanité.

Les palettes de matériel

Les trois palettes sont regroupées à environ trois mètres de la tente. Elles sont clairement identifiées en allemand et pèsent plusieurs centaines de kilos. Chacune est couverte d'une grande toile de tente. Elles contiennent les éléments suivants :

- **Palette n° 1 :** nourriture, eau et vivres pour les membres de l'expédition (huit semaines-homme), carburant pour véhicules et avions (trois fûts de 208 litres).

- **Palette n° 2 :** matériel d'urgence (radio, générateur, essence, outils, deux fusées éclairantes, brûleurs chimiques pour la cuisine, trousse de premiers soins, deux masques « économiseurs » avec réserve d'oxygène, huile pour lampe et poêle, quatre lampes à huile, un poêle à huile, bâches et couvertures, vêtements extérieurs épais et un refuge d'urgence pour quatre personnes). ***Note au gardien :*** *cette palette a été ouverte.*

- **Palette n° 3 :** carburant pour véhicules et avions (six fûts de 208 litres).

Quand les investigateurs arrivent, la palette n° 2 a été en partie vidée ; le générateur, la radio, les couvertures, la trousse de premiers soins et un petit poêle à huile ont été emportés, laissant le reste de l'huile et plusieurs boîtes contenant le matériel de cuisine et les vêtements.

Le Weddell

Le Boeing 247 de l'expédition Starkweather semble être en état de marche. Les panneaux d'accès sont fermés et l'appareil ne porte aucun signe de dommages. La neige s'accumule déjà sur les skis et le train d'atterrissage, ainsi qu'au-dessus des ailes, du côté du fuselage exposé au vent. Les vents du sud sifflent autour de l'avion et de brusques bourrasques le font parfois trembler, mais rien ne bouge dangereusement.

Le sol du côté droit de l'avion, près du panneau d'accès, est plus ou moins protégé du vent et est couvert d'empreintes de bottes. Les personnages qui réussissent un test de **Pister** à + 20 % sont capables de déterminer qu'il y a deux types de traces différentes, plus une sorte de traîneau. La piste s'éloigne en ligne droite jusqu'au dépôt ; elle est rapidement recouverte par de nouvelles couches de neige et de glace.

Les accès de l'avion sont clos mais pas verrouillés. Monter à bord par l'ouverture principale est facile, et il n'y aucun danger autour ou à l'intérieur de l'avion.

Les investigateurs familiers avec les commandes du cockpit peuvent tenter un test de **Piloter** ou de **Conduite** pour déterminer la raison pour laquelle l'avion s'est posé trop tôt : il est simplement à court de carburant ; Baumann a été forcé de se poser avant d'atteindre son objectif, mais il l'avait en vue à ce moment.

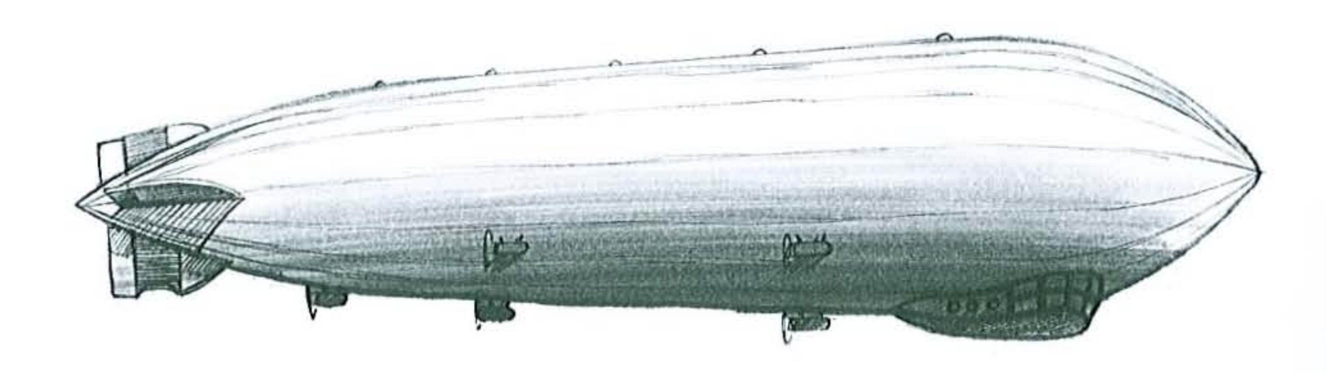
Les soutes du Boeing n'ont pas été touchées et contiennent encore un grand assortiment de spécimens et d'échantillons collectés par les membres de l'expédition au cours de leur séjour dans la Cité, ainsi que de modestes réserves de nourriture en boîte et des paires de raquettes attachées aux nervures de l'appareil. La plupart des paquets sont bien arrimés derrière les bancs ou attachés aux parois. Les seuls objets non fixés viennent d'un coffre d'urgence derrière le siège du pilote – une autre paire de raquettes, une boîte vide qui contenait le lance-fusées de l'avion et des cartouches, ainsi que l'enveloppe de toile de l'une des tentes de luge.

Derrière le siège du copilote, sur le sol, se trouve un sac en toile épaisse contenant plusieurs pierres noires et mates, étrangement froides et grasses au toucher, dont la taille varie de celle d'un ongle à celle de la paume d'une main (ce sont des Graines, ramassées par Halperin dans la Vallée pendant que les autres étaient dans la Tour). Le gardien doit permettre aux investigateurs qui ont exploré les environs de la Tour du Complexe d'effectuer un test d'**Intuition** pour les reconnaître. Des pierres exactement semblables recouvraient le sol de la vallée, notamment à son extrémité occidentale. Plusieurs amas de pierres pouvaient aussi être aperçus au bout de la piste qui menait au Val des Tempêtes.

Note au gardien : *si quelqu'un s'approche à moins de trois mètres des Graines avec la Pierre de Localisation trouvée dans les cavernes du Camp de Lake, elle devient rapidement si brûlante qu'il est impossible de la tenir sans des gants épais. Si la Pierre est approchée à quelques centimètres des pierres noires, elle se brise et devient inutilisable, causant 1D2 points de dégâts à celui qui la tient.*

Il n'y a ni armes ni munitions à bord de l'avion. Elles ont toutes été retirées lors des incidents survenus dans la Cité. Une grande trousse de premiers soins demeure, mais elle a été ouverte et utilisée. L'essentiel de son contenu a disparu. Un test de **Trouver Objet Caché** réussi révèle les quelques signes d'une fusillade à bord – deux orifices de projectile dans la carlingue, de légères traces de sang dans la soute – mais dans cet environnement inhabituel, il est difficile de déterminer leurs origines.

Ravitaillement : du carburant peut être transporté du dépôt jusqu'au *Weddell,* mais une heure est nécessaire pour ravitailler le Boeing. Il faudra une ou deux heures supplémentaires pour effectuer une vérification prévol, chauffer les moteurs et les vérifier – Au final, l'avion est prêt à décoller trois heures



après le début des opérations. Pour plus de détails, voir « Maintenance Aéronautique » dans l'Annexe 2 : Manuel de l'Antarctique.

Déplacements au sol

Les investigateurs qui décident de marcher d'un site à un autre peuvent penser que le voyage sera aisé, mais il réserve en réalité quelques surprises. Les congères de neige et de glace sont anciennes et friables ; un pas de travers peut faire passer le personnage au travers d'une fine couche de glace, dans une profonde dépression, au risque de se fouler ou de se briser la cheville. Des échardes de glace brisée peuvent entailler ou lacérer des parties de peau exposées, et de telles blessures doivent être soignées avec attention. Le terrain semble plat mais en fait s'élève et plonge en vagues de glace sans fin, parcourues de fissures étroites et de crevasses dissimulées par la neige. Elles ne présentent aucun risque pour des personnes équipées de raquettes ou pour les larges patins d'un avion, mais sont dangereuses pour un homme à pied.

Ici, se déplacer au sol de manière précautionneuse implique de tester chaque pas avant d'avancer ; pour cette raison, la progression est plus lente que ce que le groupe pouvait espérer. Trois kilomètres par heure constitue une vitesse excellente sur une piste inconnue. Deux kilomètres par heure sont plus habituels.

Chaque membre du groupe doit réussir un test de **Chance (50 %)** pour éviter les accidents, à moins qu'il ne soit déjà familier de ce type de terrain ou qu'il réussisse un test de **Survie (milieu polaire)**. Un échec indique que le personnage a glissé dans une crevasse ou un creux, subissant 1D4-1 points de dégâts. Les personnages avec une compétence **Survie (milieu polaire)** de 25 % ou plus n'ont pas besoin d'effectuer de test de **Chance**.

Les investigateurs qui portent des raquettes peuvent aussi éviter les dangers du terrain. Le *Belle* ne dispose d'aucune raquette, mais il y en a toujours quatre paires à bord du *Weddell*. Cependant, voyager au sol avec des raquettes est épuisant et ralentit les personnes inexpérimentées, qui ne peuvent parcourir plus d'un kilomètre et demi par heure ; ceux en bonne condition physique et qui connaissent l'usage des raquettes peuvent aller beaucoup plus vite s'ils sont prêts à fournir l'effort nécessaire.

Il faut deux heures au groupe pour parcourir les cinq kilomètres qui séparent le *Weddell* du dépôt – plus longtemps en cas de mauvais temps, comme du brouillard ou du blizzard (qui peut rattraper les investigateurs s'ils sont encore au sol à treize heures) ou quand ils voyagent avec des blessés ou des novices en raquette. Si le groupe approche du dépôt depuis un autre endroit que le Boeing, le gardien doit ajuster le temps en conséquence.

L'ombre sur la glace

La mission de sauvetage de la Barsmeier-Falken parvient au-dessus du dépôt le 11 décembre, à 19 heures, à bord du *Graf Zeppelin*, un énorme dirigeable capable d'effectuer le voyage de 3 000 kilomètres aller-retour sans ravitaillement.

Ceux qui sont au sol se rendent compte de la présence du zeppelin quand une grande ombre obscurcit les cieux ; lorsque les vents s'apaisent, on peut percevoir le lourd bourdonnement de ses moteurs, qui forme un bruit de fond constant. Si Rilke et Baumann sont encore dans leur tente, ils transmettent un court message en direction du dirigeable, informant par là même le monde entier que leurs sauveteurs sont arrivés.

Les opérateurs radio du zeppelin ont écouté les messages émis depuis le dépôt, et sont capables d'effectuer leurs propres transmissions si besoin est. Les puissantes radios du *Graf Zeppelin* peuvent aisément atteindre la côte. Si le contact avec les hommes du dépôt est interrompu, l'équipe de secours arrive en altitude, très prudente, ne sachant guère ce qui s'est passé mais ne voulant pas mettre en danger le bâtiment ni son équipage. Le capitaine du dirigeable, le Doktor Hugo Eckener, a pour instruction de ramener la mission à tout prix, mais c'est un homme pragmatique et loin d'être naïf.

Une fois que le zeppelin est arrivé, les investigateurs perdent la plupart de leurs opportunités d'agir contre les fuyards. Le *Graf Zeppelin* est incapable de faire descendre une équipe au sol avant que les vents ne s'apaisent, vers 21 heures, mais il reste là, tel un grand requin noir rôdant dans le ciel, à 300 mètres du sol, attendant patiemment que le brouillard se lève. Les investigateurs ne peuvent pas non plus décoller ou se déplacer jusqu'à ce que le dirigeable soit parti. Il est extrêmement difficile, à ce moment-là, de réduire au silence les hommes du dépôt sans laisser des traces qui conduiraient les sauveteurs aux investigateurs.

Après 21 heures, le dirigeable peut s'approcher du sol. La brume empêche les sauveteurs de bien voir le campement, mais si les deux hommes sont encore là et saufs, ils lancent une fusée ou allument un grand feu pour indiquer leur présence. Le dirigeable répond en faisant descendre trois hommes, dont un médecin, en parachute. Le médecin s'occupe des trois malades durant les heures qui suivent, tandis que les deux autres interrogent Baumann et sécurisent le camp. Toutes les personnes présentes sont placées en quarantaine.

Si les rescapés restent silencieux quand le zeppelin approche, le médecin et son équipe ne sont envoyés que lorsque le temps s'est complètement éclairci. Le *Graf Zeppelin* flotte haut dans le ciel jusque-là, puis descend avec précaution une fois que le campement est sécurisé. Ces hommes ont reçu des ordres de personnes qui ont lu le *Texte Dyer*. Ils s'attendent à rencontrer des problèmes et les rapporteront au monde entier si c'est le cas.

Si le *Belle* est posé dans un rayon de deux kilomètres du dépôt ou du *Weddell*, les vigies du dirigeable le repèrent et s'y intéressent aussi. Cela peut signifier de futures difficultés pour les investigateurs s'ils ont causé des dommages au dépôt et n'ont pas encore quitté la zone.

Le dirigeable reste près du dépôt jusqu'à ce que la brume ait disparu, vers 23 heures. Un harnais est ensuite descendu au bout d'un long câble, et les hommes et les objets précieux du dépôt sont hissés un par un, en commençant par le blessé, Rilke. Chaque montée, du sol au dirigeable, prend un peu plus d'une minute.

Une fois que le site du dépôt a été dégagé, le *Graf Zeppelin* manœuvre vers la zone d'atterrissage du Boeing. Une fois encore, les hommes descendent, examinent le secteur, collectent les échantillons et objets venus de la Cité, et les hissent à bord.

Quand l'ensemble des opérations est achevé, le dirigeable vire vers le sud et met le cap vers le camp principal de l'expédition Barsmeier-Falken, vers une heure du matin.

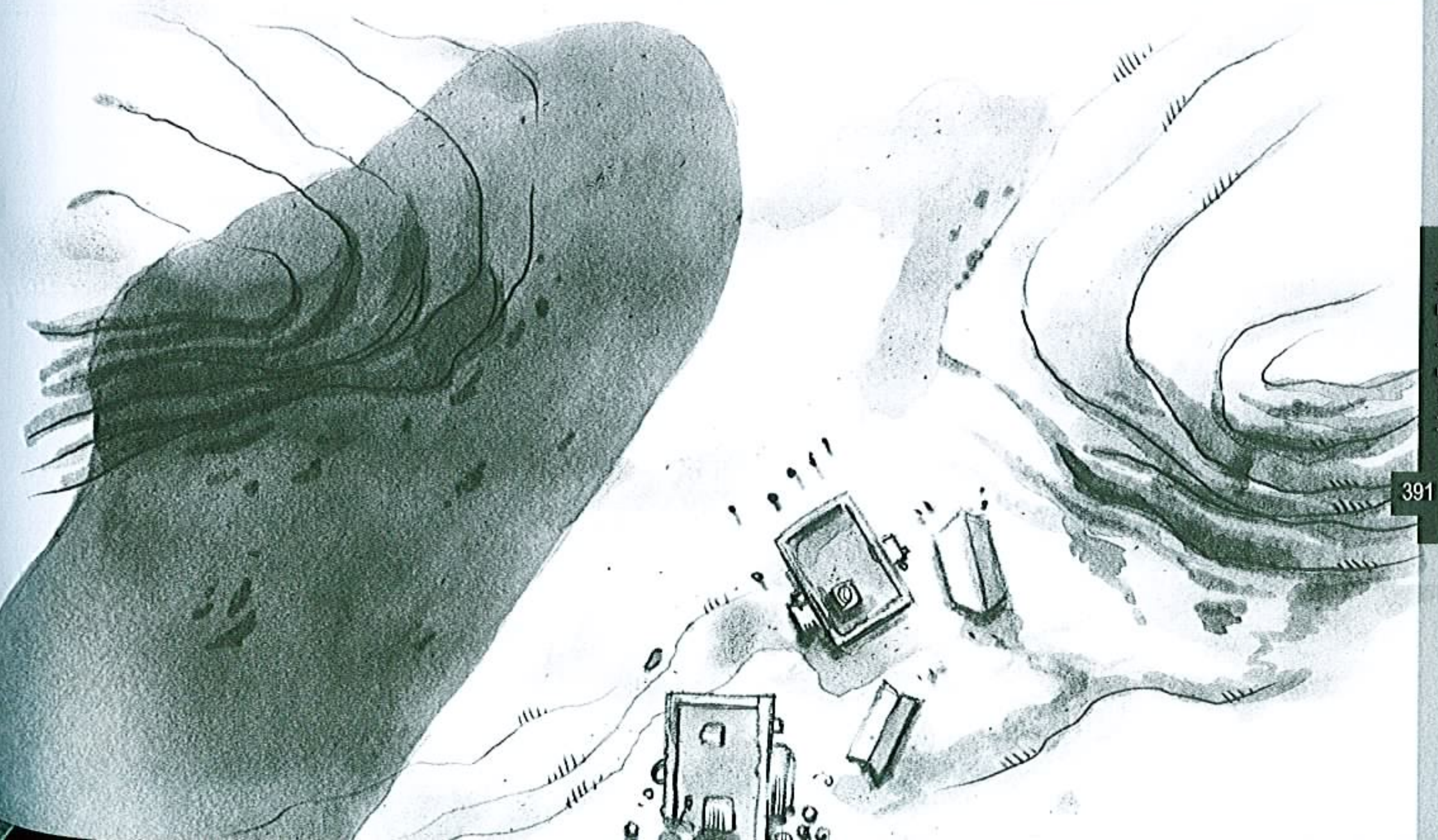
Contacter le dirigeable

Les investigateurs peuvent décider de contacter directement le *Graf Zeppelin*, soit pour requérir de l'aide pour les survivants du Camp de Lake, soit pour négocier avec les chefs de l'E.B.F. afin de s'assurer la coopération de Rilke.

Le contact peut être pris par radio, ou en se présentant à l'équipe envoyée au sol. L'ambiance de la rencontre dépend essentiellement de ce qui s'est passé sur le site du camp.
Toute information donnée à l'équipage du dirigeable est transmise en détail au camp de base Barsmeier-Falken aussi vite que possible. L'essentiel des informations se trouve entre les mains des services du câble en moins d'une heure de transmission.

Si les investigateurs sont découverts par un équipage sur ses gardes, et que les trois hommes sont morts ou absents, les Allemands tentent de les arrêter et de comprendre ce qui s'est passé. Tout investigateur capturé est confiné à bord du *Graf Zeppelin* et questionné par le capitaine. L'appareil ne se posera plus jusqu'à son arrivée à Buenos Aires, dix jours plus tard.

Le capitaine du dirigeable n'embarque les investigateurs que s'ils sont aux arrêts, en attente de soins médicaux immédiats, ou invités au camp de base de l'E.B.F. par les meneurs de l'expédition allemande. Les investigateurs blessés hissés à bord sont traités avec courtoisie par les officiers médicaux du bord, mais sont strictement confinés à leurs lits jusqu'à leur arrivée à un hôpital de Buenos Aires. Ce trajet prend dix jours, et les personnages sont donc



Situation météo, le 11 décembre entre 10 et 23 heures

De menaçantes traînées nuageuses commencent à s'accumuler au-dessus de la zone du dépôt le 11 décembre, vers 10 heures ; vers 14 heures, le mauvais temps s'est installé. De violentes bourrasques de vent rendent le décollage dangereux et l'atterrissage purement impossible ; la glace et la neige s'élèvent dans les airs pour former un blizzard épais qui réduit la visibilité au sol à un ou deux mètres et transforme tout vol en cauchemar mortel. Les trois explorateurs allemands, à l'abri dans leur tente, sont heureux d'être protégés de la tempête. Les investigateurs, dans une position plus exposée, ont un grand désavantage ; néanmoins, s'ils ont déjà rejoint le camp, ils peuvent profiter d'une excellente couverture pour toutes les actions qu'ils souhaitent entreprendre. Personne dans la tente ou au-dessus ne les verra jusqu'à ce que la tempête blanche ne s'apaise.

Les vents et les bourrasques de neige se calment progressivement après 21 heures. À ce moment, la situation météo se stabilise sur un classique « brouillard blanc ». Pas de vent, terre et ciel blanc, pas d'horizon à cause des brumes glacées et très peu de visibilité. Les sons sont étouffés et l'orientation difficile. Les ombres disparaissent. Voyager redevient possible, aucune aide à la navigation n'est utilisable en dehors des compas magnétiques, et ces derniers sont devenus excessivement peu fiables depuis les dégâts et les réparations du Complexe. Les avions peuvent décoller, bien qu'ils doivent être d'abord dégagés des congères ; si quelqu'un tente de prendre les airs, il devra ensuite voler en aveugle. Tenter d'atterrir dans le brouillard relève tout simplement du suicide.

Toutes les traces et pistes laissées au sol par les investigateurs auparavant sont désormais couvertes par la tempête. Les traces faites après 21 h 00 resteront par contre visibles pendant plusieurs jours.

Vers 23 h 00, le brouillard se lève. La visibilité redevient normale.

Après la tempête, les avions et le dépôt sont en partie enterrés sous 1,20 mètre de glace et de neige portées par le vent, qui doivent être dégagées si on veut faire décoller l'un ou l'autre des avions. Sortir chaque avion des congères nécessite quatre heures-homme de travail, après quoi les opérations habituelles doivent être effectuées pour chauffer les moteurs et vérifier les commandes de l'appareil.

incapables de participer aux autres parties de l'aventure se déroulant en Antarctique. Ceux qui sont suspectés d'avoir la Mort Lente sont placés en stricte quarantaine.

Si l'équipage apprend le désastre du Camp de Lake par l'un ou l'autre des groupes présents au dépôt, une mission de secours de l'E.B.F., constituée de deux avions Junkers transportant une grande quantité de nourriture, de carburant et d'oxygène, arrive au campement le 13 décembre, tôt dans la matinée. Cette équipe comprend des journalistes de plusieurs agences de presse mondiales qui émettent des rapports réguliers. Les investigateurs seront considérés comme des héros par le monde entier – à moins qu'ils n'aient à l'inverse été arrêtés pour meurtre !

Contacter la base de Palmer

Le seul moyen de garder les découvertes de l'expédition secrètes par la négociation est de conclure un marché avec les chefs de l'E.B.F., et à travers eux, avec Albrecht Loemmler et les Affairistes. De telles négociations ne peuvent pas être menées discrètement par radio ; elles doivent être engagées en face-à-face.

Même une proposition de négociation doit être pesée avec soin.
Le gardien devrait rappeler aux joueurs que tout ce qui est transmis au *Graf Zeppelin* sera intercepté par d'autres récepteurs partout dans le monde. Des investigateurs astucieux, ou ceux qui réussissent un test d'**Intuition**, peuvent demander à crypter leurs messages. L'E.B.F. possède un langage codé interne à l'expédition, justement utilisé pour ce genre de situations. Le capitaine Eckener accepte d'encoder de courts messages écrits des investigateurs, mais le mieux est d'envoyer par ce moyen une invitation à parler directement.

Josef Barsmeier a été informé en détail de tous les travaux accomplis au Camp de Lake avant le séisme, et a lui-même fait des découvertes sous la barrière de Filchner. Il s'attend à des révélations de taille. Il est surpris si les investigateurs insistent sur le fait qu'elles doivent être tenues secrètes, mais il en convient volontiers une fois que la situation lui a été exposée en personne. Barsmeier et les autres Affairistes souhaitent plus que tout que les volets ésotériques de leurs recherches soient dissimulés à la presse jusqu'à ce qu'ils puissent être utilisés à leur avantage.

Les investigateurs sont tout de suite invités à rejoindre Herr Barsmeier au camp principal de l'E.B.F. Le *Graf Zeppelin* est capable de quitter le dépôt en transportant six investigateurs maximum jusqu'au camp.

Quitter le site du dépôt

Il est temps pour les investigateurs de récolter ce qu'ils ont semé durant ce chapitre. La chronologie a certes pu affecter leurs plans, comme indiqué dans l'encadré, mais le chapitre s'achève sur un nombre de possibilités restreint.

Soit ils ont accompli leur mission et sont partis bien avant que le temps ne se gâte, à treize heures ; soit ce n'est pas le cas, et ils doivent patienter pendant au moins dix heures.

Aller au camp de base de l'E.B.F.

Le *Graf Zeppelin* quitte la zone le 12 décembre, vers une heure du matin, immédiatement après le sauvetage des réfugiés de l'E.B.F. et de leur matériel, puis rejoint la base de la mer de Weddell en moins de 24 heures.

Meyer, Rilke et Baumann ne sortent pas du zeppelin à son arrivée au camp de base. Ils sont emportés sur l'île de la Déception, puis à Buenos Aires, où les attend un hôpital. Il arrive la même chose à tout investigateur placé en observation médicale.

Les investigateurs qui volent à bord du *Graf Zeppelin* jusqu'à la péninsule de Palmer continuent l'aventure au Chapitre Seize-B.

Rester sur place

Que les investigateurs aient ou non accompli leur mission, s'ils restent en arrière après que le dirigeable soit parti, ils peuvent facilement puiser dans le dépôt de matériel pour s'y fournir en vivres et carburant. Benecke, s'il est présent, est désireux d'aider.

Retourner au Camp de Lake

Il y a assez de carburant dans les réserves du dépôt (près de 1 900 litres) pour ravitailler partiellement à la fois le *Belle* et le *Weddell* ; s'ils pouvaient tous deux voler jusqu'au Camp de Lake, il y aurait assez de place pour emporter les survivants du campement jusqu'à la côte.

Les investigateurs retournant au Camp de Lake pour aider leurs compagnons restés dans la Cité continuent l'aventure au chapitre Quatorze.

Pour cela, il faut néanmoins disposer d'un nombre suffisant de pilotes. Au moins un autre pilote, Lawrence Longfellow, attend au Camp de Lake si nécessaire. Un aller-retour au camp pour le ramener prend au moins deux heures et consomme 650 kilomètres de carburant. Si les investigateurs attendent que le *Graf Zeppelin* s'en aille pour faire cet aller-retour, ils peuvent être de retour avec Longfellow le 12 décembre, avant 4 heures du matin, et les deux avions peuvent arriver au Camp de Lake le 12 décembre, avant 10 heures du matin, juste à temps pour aller secourir les hommes et les femmes encore présents dans la Cité des Choses Très Anciennes.

Détails logistiques

Les personnages possédant au moins un niveau Amateur dans les compétences **Piloter** ou **Conduite** ont les connaissances nécessaires pour déterminer les besoins et autonomies des avions. Ils calculent que 1 500 litres permettent au *Weddell* d'aller jusqu'au Camp de Lake, puis de là à la côte, en conservant environ 190 litres de réserve. Si les 400 litres restants sont chargés dans les réservoirs du *Belle*, il peut facilement faire le trajet jusqu'au camp, puis par-dessus les montagnes jusqu'à la Cité

Tableau chronologique : à la poursuite du Boeing

Date et heure estimée	Temps écoulé	Événement
11 décembre		
1 : 55	-1 h 35	Le *Weddell* survole la Cité
2 : 45	-0 h 45	Le *Belle* atterrit au camp de la Cité
3 : 30	0 h	Le *Weddell* survole le Camp de Lake ; le *Belle* décolle de la Cité
4 : 30	1 h	Le *Weddell* atterrit près du dépôt de matériel de l'E.B.F.
5 : 05	1 h 35	Le *Belle* atteint le Camp de Lake
6 : 15	2 h 45	C'est au mieux à ce moment que les investigateurs parviennent au dépôt de l'E.B.F., à condition qu'ils ne se soient pas posés au Camp de Lake
6 : 30	3 h 00	L'équipage du *Weddell* arrive à pied au dépôt
7 : 00	3 h 30	L'équipage du *Weddell* installe son refuge, se réchauffe et prend un repas
8 : 00	4 h 30	L'équipage du Boeing tend des câbles, installe la radio et lance ses appels. Après cela, Rilke va dormir, laissant Baumann éveillé – la journée a été longue
8 : 15	4 h 45	C'est environ à ce moment que les investigateurs parviennent au dépôt s'ils se sont posés au Camp de Lake
9 : 00	5 h 30	Le *Graf Zeppelin* quitte la base de Palmer ; le trajet prend dix heures
13 : 00	9 h 30	Changement de quart – brève période d'éveil dans le camp. Rilke prend le tour de garde, tandis que Baumann va dormir
14 : 00	10 h 30	La tempête s'installe sur l'ensemble de la région des contreforts, y compris sur le Camp de Lake et sur le dépôt. Blizzard, vents violents et verglas s'abattent sur le secteur jusqu'à 23 : 00 (19 h 30 en temps écoulé). Les avions ne peuvent atterrir ou décoller en sécurité dans ces conditions
	15 h	Rilke et Baumann sont tous deux éveillés et alertes, et attendent les secours
18 : 30		
19 : 00	15 h 30	Le *Graf Zeppelin* arrive. Il ne peut pas faire grand-chose tant que le temps ne s'éclaircit pas, mais s'installe dans les cieux, ombre indistincte qui impose sa colossale présence au-dessus du site
21 : 00	17 h 30	La brume blanche est toujours là mais les vents sont tombés. À partir de ce moment, le *Graf Zeppelin* peut tenter de parachuter des hommes sur le site du dépôt
23 : 00	19 h 30	Le temps s'éclaircit enfin. Tout l'équipage du *Weddell* est transféré à bord du *Graf Zeppelin*, ainsi que le matériel et les spécimens stockés dans la soute de l'avion
12 décembre		
1 : 00	21 h 30	L'opération de sauvetage au dépôt s'achève. Le *Graf Zeppelin* quitte la zone

une dernière fois, pour mettre Lexington et les autres en sécurité.

Ravitailler les deux avions prend environ trois heures, en incluant le temps nécessaire pour apporter les fûts du dépôt au *Weddell*.

Le dépôt contient aussi assez de nourriture pour nourrir tous les rescapés du Camp de Lake pendant deux jours, pour peu qu'on puisse la leur apporter ; elle peut être facilement chargée à bord du *Belle* avant que celui-ci n'effectue le saut par-dessus les contreforts. Charger la nourriture nécessite un voyage supplémentaire de quatre heures.

Conséquences

S'ils ramènent le Boeing au Camp de Lake après que le zeppelin soit parti, les investigateurs qui sont à bord peuvent effectuer un test d'**Intuition** puis un test de **Vigilance** pour remarquer que plusieurs boîtes d'échantillons et de notes ont été retirées de la soute, vraisemblablement par les hommes du dirigeable. Le sac de Graines qui était plus tôt sous le siège du copilote a lui aussi disparu.

Enfin, si les investigateurs ne prennent contact ni avec le groupe du dépôt ni avec les sauveteurs de l'E.B.F., le résultat est le même que s'ils avaient demandé de l'aide. Une mission de secours, comprenant deux Junkers chargés d'une cargaison de nourriture et de carburant arrive au Camp de Lake le 13 décembre, au petit matin. Le groupe de secours est accompagné de journalistes appartenant à diverses agences de presse du monde entier, qui font des rapports réguliers. Les investigateurs peuvent alors apparaître comme des héros ; dans ces conditions, eux seuls savent quel danger toute cette publicité fait courir au monde.



Chronologie du Chapitre Treize

11-12 décembre – Les investigateurs suivent Baumann et Rilke jusqu'à un dépôt de carburant de la Barsmeier-Falken, situé à environ 320 kilomètres du Camp de Lake. Ils doivent décider ce qu'ils font des deux déserteurs, qu'il y ait négociation ou meurtre. Après quelques heures, le mauvais temps s'installe sur le dépôt, piégeant tout investigateur encore présent. Une mission de secours envoyée par le camp principal de l'E.B.F. arrive sur ces entrefaites, compliquant encore les choses.

Chapitre 14 :
Une mission de la dernière chance

12 Décembre 1933

Où les investigateurs retournent à la Cité pour sauver leurs camarades. Les Choses Très Anciennes menacent de les attaquer une dernière fois.

La mince atmosphère qui enveloppait le plateau en révélait les moindres détails. Les lueurs rougeâtres du faible soleil antarctique projetaient de longues ombres au travers du terrain d'atterrissage et du camp, et illuminaient les tentes effondrées et froissées, les débris pathétiques éparpillés sur la glace et la silhouette affaissée et calcinée de l'avion détruit.
Il n'y avait aucun son dans le camp ravagé. Aucun son, excepté les cliquetis et les crissements des bottes de l'équipe de secours sur la neige, leur respiration difficile et irrégulière, et l'éternel grondement provenant des flèches montagneuses au loin.
« Nous arrivons trop tard, dit quelqu'un.
— Que dieu ait pitié de leurs âmes, répondit un autre. »

En quelques mots

Dans ce chapitre, les investigateurs retraversent une dernière fois les montagnes Miskatonic, pour sauver leurs camarades restés en arrière dans la Cité des Choses Très Anciennes. Les investigateurs ne peuvent pas savoir à l'avance ce qu'ils auront à affronter de l'autre côté des montagnes. Ils savent juste qu'il reste au moins trois personnes à secourir, ainsi que de précieuses photographies et des films des hauteurs désertiques du plateau.

Ce chapitre constitue un obstacle difficile à franchir pour les investigateurs. S'ils ne peuvent empêcher la destruction de leur avion par les Choses Très Anciennes, l'ensemble de l'expédition peut être condamné à une fin solitaire au cœur des Montagnes Hallucinées. La situation a évolué depuis que le groupe a quitté la Cité. Moore et les autres survivants ne se trouvent plus sur la zone d'atterrissage initiale, mais se sont déplacés dans des ruines plus sûres à proximité, où ils peuvent plus aisément se protéger des attaques des habitants abominables de la Cité. Lexington, chargée de ses bobines de pellicule et de sa caméra, est dans les collines environnantes, hors de vue, et ne reviendra qu'à la toute fin du chapitre.

Dans les pages qui suivent, les investigateurs vont devoir lutter pour leur survie. Les Choses Très Anciennes, alertées de la présence des humains, ont préparé une dernière attaque contre le camp afin de réunir le maximum de composants vivants nécessaires à leur Complexe. Les investigateurs doivent trouver un moyen de protéger à la fois le *Belle*, eux-mêmes et le groupe de Lexington avant l'assaut désespéré des Choses, tout en amenant tout le monde à bord de l'avion pour quitter la Cité.

Cela fait à présent plus de 36 heures que James Starkweather a été capturé ; les investigateurs qui sont restés éveillés tout ce temps n'ont pas dormi depuis presque deux jours. Ils souhaitent sûrement plus que tout rentrer chez eux et oublier tout ce qu'ils ont vécu. Et au lieu de simplement passer prendre leurs camarades et repartir, ils se retrouvent au beau milieu d'un face à face à l'issue incertaine.

En menant ce chapitre, le gardien doit toujours essayer de garder les objectifs des Choses Très Anciennes mystérieux, même si les joueurs croient les avoir devinés. Ces Choses pensent d'une façon étrangère aux humains. Elles sont intelligentes, cherchant désespérément à se protéger et à assurer leur futur ; la sécurité de l'expédition antarctique et du reste de la race humaine n'a aucune importance pour elles, sauf dans la mesure où les humains peuvent être utilisés pour faire fonctionner leur machine, jusqu'à ce que des réparations permanentes puissent être effectuées. Chacun de leurs actes devrait être étrange, subtilement horrible et menaçant. Cette campagne s'inscrit, après tout, dans le Mythe.

Ce qui s'est passé

La petite bande de survivants conduite par Moore a été très occupée depuis le départ des investigateurs.

Après le départ du *Belle*, les membres de l'expédition ont poursuivi leur travail de recensement des découvertes pendant plusieurs heures, dans une Cité désormais en ruines. Deux des quatre bonbonnes d'oxygène ont été confiées à Acacia pour son usage personnel. Accompagnée de Priestley (s'il est en vie), elle est partie dans les contreforts de la Cité, en direction de la passe, et filme des paysages inhospitaliers et envahis par la glace, choisis avec soin. Moore et Miles sont restés dans la Cité, avec Dewitt (invalide) et tous les éventuels survivants de l'équipe Starkweather-Moore.

Environ huit heures après le départ des investigateurs, les Choses Très Anciennes ont lancé une attaque sur le camp de Moore. Les explorateurs sont parvenus à repousser les assaillants, mais ont utilisé la presque totalité des munitions dans l'affrontement, tandis qu'une grande partie de l'équipement et des vivres ont été endommagés. Le professeur Moore s'est donc résolu à déplacer les survivants loin des dangers de ce campement trop exposé.

Le nouveau camp a été installé à plusieurs centaines de mètres de la zone d'atterrissage, dans le bâtiment le plus proche mais aussi le plus aisé à défendre et le mieux protégé. Cette manœuvre s'est avérée pénible et dangereuse. Un éboulement a happé le professeur Moore, lui broyant la hanche et la jambe, et il a dû finir la traversée jusqu'au refuge sur le traîneau de secours de *l'Enderby*.

Depuis lors, la situation n'a pas évolué. Les Choses Très Anciennes savent maintenant que les armes des humains peuvent les atteindre à grande distance, tandis que leurs armes, plus puissantes, ne peuvent être utilisées sans détruire complètement les explorateurs. Comme les Choses veulent récupérer les humains dans un état qui permet leur utilisation en tant que rouage du Complexe, la ligne de front s'est figée.

Les humains dans le bâtiment n'osent pas le quitter. Ils ont des blessés et des malades, et trop peu d'oxygène pour bouger à nouveau tout en ripostant aux attaques. Tout ce qu'ils peuvent faire, c'est attendre des secours.

Depuis les contreforts, Lexington aperçoit l'avion des investigateurs quand il les survole en direction du camp. Ils ramassent immédiatement leurs affaires : l'équipe de tournage est donc sur le chemin du retour quand les personnages atterrissent. Le groupe est alerte mais peu armé. Pour sa défense, il possède en tout et pour tout le Luger de Meyer et trois cartouches dans la carabine d'Acacia.

Le plan des Choses Très Anciennes

Les quatre dernières Choses de la Tour du Complexe sont très proches. Elles observent la place et la tour en ruine, projetant de capturer plusieurs humains afin de les utiliser pour réparer le Complexe. Elles ont développé leur stratégie propre pour y parvenir. Les objectifs immédiats des Choses Très Anciennes sont les suivants :

- empêcher les humains de s'échapper. Cela implique de détruire ou d'immobiliser tous leurs véhicules, et de garder les humains sur un territoire dégagé où ils pourront facilement être attrapés.
- capturer au moins trois des derniers humains, plus si possible. Cela signifie qu'elles essaient de ne pas tuer un humain à moins qu'elles n'aient pas d'autres choix, ou qu'elles en aient capturé suffisamment pour leurs besoins. Cinq humains constituent un nombre raisonnable pour les réparations à court terme du Complexe.
- rester vivantes. Les Choses ne s'exposent pas plus que nécessaire au danger. Elles se retirent au premier signe d'une menace sérieuse, à moins que les humains soient sur le point de tous s'enfuir.

Les Choses Très Anciennes ont appris à respecter les fusils et carabines que les humains transportent, et elles peuvent les voir à longue distance. Elles évitent les groupes qui en manient s'il y a des proies plus faciles. Cependant, les pistolets et les petites armes ne constituent pas une véritable menace pour les Choses Très Anciennes, qui les ignorent à moins qu'elles ne soient sévèrement blessées.

Les Choses attaquent par les airs, utilisant leur vitesse élevée et leur force pour s'emparer de leurs proies, les enveloppant dans leurs grands membres et les emportant. Deux Choses peuvent aisément fuir en emportant un adulte entre elles, bien qu'une seule puisse emporter une telle charge sur une distance d'un ou deux kilomètres. Les Choses Très Anciennes ont une vitesse de déplacement de 10 quand elles volent en combat, plus rapides qu'un humain qui sprinte, et elles peuvent voler indéfiniment à une vitesse de près de 100 km/h.

Quand les investigateurs arrivent, les Choses Très Anciennes ont déjà mis en route leur plan pour chasser les humains de leur sanctuaire, afin de pouvoir plus facilement les attraper. À cette fin, elles ont usé de la magie pour assujettir un Shoggoth, qui à cet instant même se fraie un chemin dans les tunnels souterrains jusqu'à un endroit proche des ruines abritant Moore. Il jaillira du sol pour chasser les humains dès que l'opportunité se présentera. L'arrivée des investigateurs par les airs affecte, relativement, ces plans : les Choses vont d'abord essayer d'immobiliser ce nouvel avion, comme elles l'ont fait pour les autres véhicules sur place, avant de s'occuper des humains.

Les Choses Très Anciennes sont des créatures très intelligentes et très prudentes. Elles ne se sacrifient pas en lançant des attaques irraisonnées contre des adversaires bien armés. Si l'une des Choses perd plus de 10 Points de Vie, le groupe tout entier s'en va, en emportant les humains capturés.

Quand elles combattent les humains, le but de ces créatures est toujours de les réduire à l'impuissance puis de les capturer. Elles ne cherchent pas à les tuer et, par exemple, n'utiliseront pas le Perturbateur à moins qu'il n'y ait littéralement aucun autre moyen de survivre. Cette contrainte n'empêche pas les Choses d'arracher mains et membres si cela s'avère nécessaire pour atteindre leur but. Si le groupe se révèle être trop bien armé pour qu'elles puissent jamais approcher, les Choses peuvent même finir par lâcher des pierres et des blocs de glace depuis une grande hauteur, hors de portée des armes – elles ont une chance de toucher un investigateur immobile égal à la moitié de leur **DEX** (aucune de toucher un investigateur conscient de cette menace).

Les Choses Très Anciennes ont deux armes très puissantes à leur disposition. La première est le Shoggoth mentionné plus haut ; la

Ceux qui restent dans la Cité

Au début de ce chapitre, seules quelques personnes se trouvent encore au-delà des Montagnes Hallucinées. Plusieurs des premiers explorateurs de la Cité sont morts, tandis que d'autres sont mutilés ou fous. Tous les survivants se trouvent au cœur de la Cité ou dans ses environs immédiats.

Le déroulement de la partie a fixé quels personnages non-joueurs de l'expédition ont été choisis pour survoler les montagnes. La liste a dû être établie par le gardien dans le chapitre neuf, les joueurs la complétant.

Ci-dessous se trouve une liste minimum d'explorateurs non-joueurs qui attendent d'être secourus, ainsi que leur situation actuelle. Le gardien doit déterminer quels autres membres de l'expédition sont encore dans la Cité et leur condition physique s'ils sont encore vivants.

L'équipe cinématographique

- **Acacia Lexington** : elle parcourt les contreforts avec son équipe. Elle est en bonne santé et saine d'esprit.
- **Albert Priestley** : il évolue lui aussi dans les contreforts avec l'équipe de tournage, à moins que les investigateurs ne l'aient sacrifié pour réparer le Complexe dans le Chapitre Onze. S'il est présent, il est lucide et en bonne santé.

Le camp dans la Cité

- **Patrick Miles** : en bonne santé et sain d'esprit. C'est lui qui dirige les hommes encore valides dans la tour refuge.
- **William Moore** : il se trouve dans la tour refuge. Il est éveillé mais estropié ; sa hanche et sa jambe gauche ont été brisées dans un éboulement au cours du trajet entre les camps. Il ne peut plus marcher et souffre constamment.
- **Ralph Dewitt** : il se trouve dans la tour refuge. Il est toujours en état de stupeur catatonique.
- **Alan Huston** : il est dans la tour refuge. Ses mains ont été horriblement mutilées au cours de la première attaque des Choses Très Anciennes. Il n'a pas subi d'autres dommages physiques, et semble maître de lui.
- **Douglas Halperin** : s'il est toujours en vie, Halperin est attaché dans la tour refuge, sous la surveillance vigilante de Moore. Il est dans un état d'aliénation avancé.

seconde est le Perturbateur, décrit plus loin, qui est normalement utilisé pour découper des passages à travers les murs ou pour mettre les machines hors service.

Le vol vers la Cité

Le vol retour vers la Cité par-dessus les montagnes est rapide. Les bourrasques de vent s'engouffrent dans la passe écroulée jusqu'au Gouffre Gelé, soutenant l'avion et le propulsant durant tout le trajet à une terrifiante vitesse. Comme auparavant, il faut réussir un test de **Piloter** pour passer en sécurité ; cependant, un échec durant ce vol ne signifie pas grand-chose de plus que de devoir passer un ou deux moments très angoissant, à moins d'une maladresse.

La Cité des Choses Très Anciennes s'étend une fois de plus devant les investigateurs, sous un ciel lourd et orageux. Les signes et halos dans les cieux ont disparu : ils ont fait place à des traînées et des nœuds de nuages gris argent qui filent vers l'ouest au-dessous du firmament bleu nuit. À cette distance, les ruines en contrebas semblent inchangées, éternelles, chargées du poids des âges, mais les investigateurs savent déjà quels mensonges recouvrent ces apparences.

Le tourbillon agité de nuages au-dessus du Gouffre Gelé est plus épais et plus violent qu'avant. Il n'y a désormais plus de risque d'apercevoir le Dieu Captif. Aussi longtemps que le Complexe continue de fonctionner à un niveau normal (c'est-à-dire, aussi longtemps qu'il reçoit les systèmes nerveux de nouvelles créatures pensantes pour l'alimenter et le contrôler), la prison est à l'abri des regards indiscrets.

Le camp de la place est vide. Rien ne bouge sur le terrain d'atterrissage. On ne perçoit aucun signe de Lexington ou des autres, personne ne se déplace de façon ostensible, et les vents ont depuis si longtemps balayé la surface de la glace que la neige ne raconte ici plus rien. Les passagers de l'avion qui sont à même d'étudier les environs peuvent remarquer une forme engoncée dans une parka qui brandit une chemise rouge depuis le sommet d'une des larges structures éloignées de la grande place, à plus de 400 mètres du camp. Il est impossible d'identifier l'individu depuis les airs.

La décision que doivent maintenant prendre les investigateurs concerne l'endroit où ils vont atterrir. Il y a deux options évidentes sur la grande place : soit près de l'ancien campement Starkweather-Moore, soit à 300 mètres plus au nord, près de l'endroit où la sentinelle s'est montrée.

Il est relativement facile d'atterrir n'importe où sur la place, malgré les rafales de vent ; il est aisé de cercler dans le vent et de se poser. Les personnages ayant un niveau Amateur ou plus dans la compétence **Piloter** n'ont pas besoin de faire de test s'ils se sont déjà posés ici.

Néanmoins, l'avion ne peut approcher que jusqu'à 200 mètres du nouveau camp au maximum. Ensuite, le sol est jonché de débris. L'ancien camp, près du terrain d'atterrissage, se trouve à 400 mètres du nouveau (voir le plan « les alentours de la redoute », ci-contre).

Au camp de la zone d'atterrissage

La glace grince et craque sous les bottes des investigateurs qui marchent vers le camp. L'air semble étrangement calme, même si les hululements et les sifflements des hauts pics distants persistent toujours. Depuis que le Complexe s'est affaibli, ce gémissement léger et aigu a pris une tonalité plus lugubre et plus dure.

Le campement initial de l'expédition Starkweather-Moore, où les investigateurs avaient laissé leurs compagnons, est dans un désordre absolu. Les lourdes tentures de toile ont disparu des arcades qui abritaient les explorateurs. Il reste deux tentes dans la pièce, mais elles ont été secouées et malmenées et sont à moitié effondrées ; leur contenu est éparpillé sur la glace. Des boîtes vides, des bouts de vêtement, du matériel encore emballé et des effets personnels abandonnés gisent là où on les a laissés tomber.

On trouve partout des signes de bataille et d'évacuation précipitée. Des douilles jonchent le sol sous les arcades ouvertes, à demi-saisies par la glace. Des traînées et des éclaboussures sombres suggèrent ici et là que du sang, et d'autres fluides innommables, ont coulé. Certaines des pièces d'étoffe, striées de traînées noires, ont été raidies par le froid en des formes étranges.

Les investigateurs qui réussissent un test d'**Intuition** sont soudainement frappés par les similarités affreuses qui existent entre cette scène muette et les restes trouvés au Camp de Lake. Seuls les corps manquent. Parvenir à cette conclusion effroyable coûte 0/1D2 points de **SAN**.

Bien en vue devant l'ouverture en arche de la pièce qui abritait le camp, se trouve un rectangle de toile brute, coupé dans une toile de tente, fermement tenu au sol par quatre pitons de métal. Toute personne examinant le rectangle peut lire le message suivant, tracé avec les traits grossiers d'un pinceau trempé dans le goudron.

Monstres de Lake ont
attaqué camp et avion.
Sommes allés vers
tour cylindrique 400 m N.E.
bout du canyon.
Restez vigilants et armés.
Ils volent. Moore.

Une piste de quelques traîneaux et travois suit la direction indiquée. Une ruine cylindrique trapue est effectivement visible à quelques centaines de mètres de là. Quand le groupe regarde dans cette direction, une silhouette en parka se dresse et agite un chif-

fon rouge sur le toit, criant et faisant de grands gestes en direction du ciel. Ses mots ne peuvent être compris, même avec un test d'**Écouter**, mais ils sont portés par le vent. Après quelques instants, la silhouette se met à couvert et disparaît de la vue.

Ce qui reste de l'avion

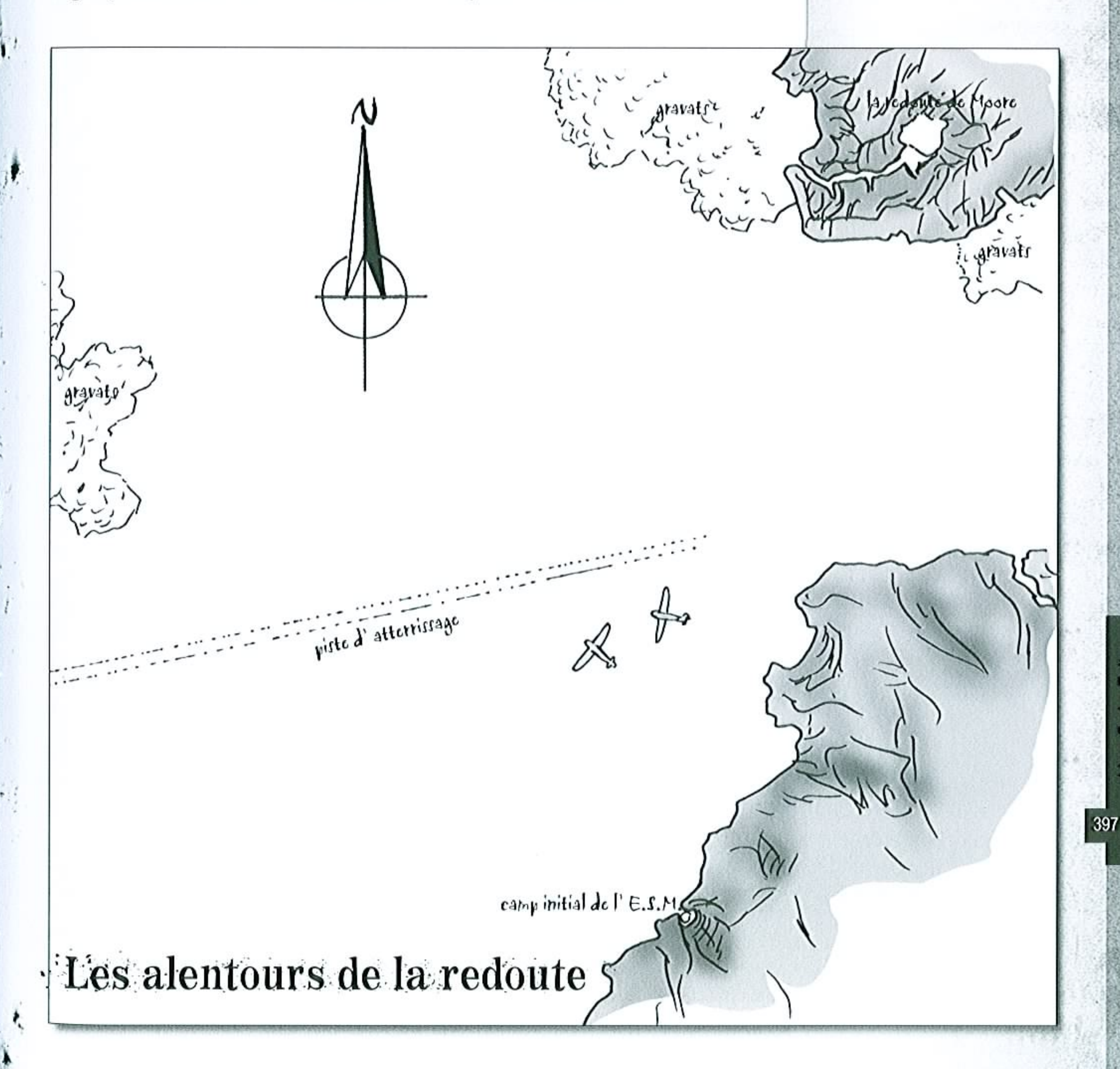
L'*Enderby* calciné a été encore un peu plus détruit récemment, et on ne peut plus rien y récupérer. De nombreux instruments et organes de commande ont été retirés du cockpit et bon nombre d'attaches et de câbles en métal ont disparu.

Un examen de l'appareil révèle que les carters et les capots des moteurs sont perforés et tordus comme si les machines avaient été chauffées jusqu'au point de fusion, puis arrosées de puissants acides. Presque tout ce qui était à bord a disparu, et ce qui reste est bruni et tordu. Le même constat peut être effectué sur des morceaux de l'hélice qui gisent sur la glace, devant l'un des moteurs détruits. Le bois montre les mêmes éclaboussures et torsions que le métal, mais nulle trace de chaleur ou de brûlure n'est visible, et la glace elle-même est intacte.

Note au gardien : *les investigateurs qui ont visité la gare (site n° 30 dans le Guide de la Cité), ou suivi la piste des Choses Très Anciennes dans les profondeurs abyssales, peuvent reconnaître ce phénomène. Le même outil, le Perturbateur, y avait été utilisé pour faire fondre la neige, la glace, et la pierre.*

Partout sur le sol autour du Boeing, on voit les minuscules traces laissées par les clous des crampons à glace des explorateurs. Il y a aussi des traces plus profondes et plus larges, ici et là, dans des poches de neige plus abritées – des empreintes triangulaires et plates marquées d'étranges motifs mouchetés. Les investigateurs reconnaissent désormais aisément les traces des Choses Très Anciennes sur la glace.

On peut facilement distinguer des signes de lutte, en nombre limité.



Braver le danger : vers la tour en ruines

L'équipe de secours peut attendre aussi longtemps qu'elle le souhaite, mais le groupe de la Cité ne se montrera pas. Si les sauveteurs veulent rencontrer l'équipe de Moore, ils doivent se rendre eux-mêmes à la tour.

Le refuge du groupe est à 400 mètres du camp de la place. Il surplombe une zone couverte de débris instables. Il faut environ dix minutes pour marcher jusque-là.

S'ils le désirent, les investigateurs peuvent déplacer l'avion au nord, loin du camp et plus près des ruines. L'appareil ne peut cependant parcourir qu'une partie du chemin ; au-delà, le terrain est jonché des vestiges brisés des structures environnantes. Il est bien trop inégal pour que l'avion puisse y passer et même les investigateurs à pied doivent faire très attention en progressant.

En voyageant à pied dans la Cité, l'étendue des dégâts récents se révèle dans toute sa brutalité. Nombre des magnifiques vestiges que les investigateurs avaient visité au cours de leur première visite ont simplement disparu, réduits en tas de débris par le tremblement de terre. D'autres structures qui semblaient pourtant inébranlables sont désormais déchirées par les crevasses et environnées de débris. D'innombrables passages et allées sont à présent infranchissables ; il n'y a aucun moyen d'estimer l'ampleur des dégâts dans les niveaux inférieurs.

Laisser l'avion seul

Si le groupe se déplace en masse vers la tour, laissant l'avion sans surveillance apparente, la silhouette avec le drapeau rouge se dresse de nouveau et gesticule avec véhémence, faisant signe aux investigateurs de s'éloigner de la tour pour retourner vers leur appareil, montrant de temps en temps la Cité environnante et les cieux. Si le gardien le souhaite, un test réussi d'**Intuition** peut suggérer aux joueurs de laisser une sentinelle auprès de l'avion.

Si les investigateurs postent des gardes bien armés près de l'avion, les Choses repèrent les armes et ne se montrent pas. Si aucun garde n'est laissé en arrière et que le groupe s'éloigne ensemble vers les ruines, les Choses Très Anciennes passent à l'action.

Aussitôt que les humains s'éloignent de plus d'une centaine de mètres de leur avion et atteignent la zone de terrain accidentée, trois Choses émergent d'une ruine en forme de cône tronqué à quelques centaines de mètres de la place et volent rapidement vers l'aéronef. L'une des créatures transporte un grand objet rectangulaire – le Perturbateur. Ses congénères sont, semble-t-il, désarmés. Référez-vous aux caractéristiques des Choses Très Anciennes à la page 400 pour avoir des détails sur elles et leur étrange appareil.

Les Choses atteignent l'avion bien avant les humains – ils ne peuvent courir loin ou vite dans l'air raréfié du plateau. Une fois sur place, la Chose qui transporte le Perturbateur se pose devant le cockpit et utilise l'engin sur le moteur. Une vapeur bleue, qui semble ignorer les rafales de vent, s'échappe de la boîte et se répand sur le carter du moteur. Le capot ramollit aussitôt puis commence à s'évaporer là où les vapeurs étincelantes le touchent. En quelques rounds, le capot a disparu et les vapeurs commencent à ronger les machines en dessous.

Si le groupe d'investigateurs est bien armé, il peut parvenir à chasser les Choses Très Anciennes avant qu'elles aient causé plus que quelques dommages légers aux moteurs ; même dans ce cas, les humains devront passer de nombreuses heures à inspecter et réparer l'avion avant que celui-ci ne puisse voler de nouveau.

Se déplacer au sol

Si l'avion est laissé avec des gardes bien en vue, quand le groupe se met en route pour la tour, un homme armé d'un fusil jaillit des ruines et s'approche des nouveaux venus aussi vite qu'il le peut pour les rencontrer à mi-chemin. L'homme se révèle être Patrick Miles, le mécanicien aéronautique de l'expédition Starkweather-Moore.

« Vous avez des armes ? Des carabines ? Quelque chose de puissant ? » crie-t-il. « Par tous les cieux, allez les chercher si vous en avez ! Ces saloperies restent à distance si vous avez des armes qu'elles craignent, mais les pistolets n'ont pas l'air de les déranger beaucoup ! » Miles parle rapidement et regarde constamment autour de lui, réticent à l'idée de rester longtemps loin de son poste en haut de la tour. « Je dois y retourner », explique-t-il. « Le professeur ne tiendra pas tout seul si elles reviennent. »

Si les investigateurs ont d'autres armes à bord de l'appareil, il les presse d'aller les chercher immédiatement. « Et pour l'amour de Dieu, quoi que vous fassiez, ne laissez pas ces abominations toucher à l'avion ! Nous ne pourrons pas tenir encore très longtemps ici et il vaut encore mieux mourir que de se laisser emporter par ces choses. »

Le mécanicien tourne les talons aussi vite qu'il le peut, laissant les investigateurs retourner à leur avion et prendre leurs armes, s'ils ne les ont pas déjà avec eux.

S'ils sont déjà bien équipés, le groupe peut vouloir accompagner Miles jusqu'au camp. « Venez, alors », répond-il. « Je vous conseille de rester bien groupés. Plus on est nombreux, mieux c'est, après tout. »

La redoute de Moore

L'abri du professeur Moore est la première ruine assez grande et facile à défendre que le groupe a pu atteindre. Il ne peut pas être attaqué par en haut. Il se trouve à 400 mètres du camp précédent, et débouche sur un canyon étroit et profond dans la glace, qui décrit une courbe entre d'anciennes tours et des bâtiments depuis longtemps effondrés. La glace

autour de la zone est fissurée et inégale, parsemée de larges débris instables projetés là depuis de grandes structures de l'autre côté. Il est impossible de rapprocher l'aéroplane à moins de 200 mètres.

Dans les vingt derniers mètres avant l'entrée, le chemin suit une corniche étroite et glissante bordant une petite crevasse qui s'enfonce à deux mètres de profondeur. La glace comporte des traces sombres autour de l'arche d'entrée, ainsi que des douilles et des traces de glace fondue et regelée dans un périmètre de vingt mètres – les souvenirs d'une bataille récente contre les Choses Très Anciennes.

Les ruines de cette ancienne tour à cinq côtés sont presque entièrement enfouies sous la glace ; la partie émergée s'élève à près de cinq mètres avant de finir en gravats érodés. Il ne reste qu'une seule entrée dans la tour, à l'ouest, une ancienne arche maintenant à moitié engloutie par la glace. L'ouverture fait penser à une bouche pincée, sans lèvre inférieure, de deux mètres de large et d'un peu plus d'un mètre de haut.

« Entrez », dit Miles. « Je monte la garde ici. » Il escalade la lèvre de pierre au-dessus de l'arche et scrute les cieux avec vigilance.

La base de la tour mesure entre quinze et seize mètres de large. Les restes du bâtiment sont depuis longtemps écrasés et enterrés par le passage du temps. Une coulée inégale de neige et de glace forme une rampe abrupte jusqu'au niveau de la seule salle restante, ménageant une chambre de trois ou quatre mètres de hauteur en son centre et de quelque neuf ou dix mètres de mur à mur. Le sol recouvert de glace descend dans une légère inclinaison depuis l'entrée. Les bas-reliefs habituels et les autres décorations de la chambre ont disparu depuis longtemps ; les effets du temps et du climat ont tellement érodé la pièce qu'un observateur inattentif pourrait la confondre avec une grotte naturelle.

Les bâches de toile du premier campement ont été tendues en travers de l'entrée pour empêcher le vent d'entrer et garder la chaleur. Grâce à ces tentures, à un poêle chimique et à la chaleur corporelle de ceux qui sont présents, la pièce est relativement chaude. Si le sol est encore très froid, la température s'élève ensuite progressivement, atteignant -15°C à hauteur de taille et peut-être -5°C au niveau du visage.

La partie orientale de la chambre, qui devait ouvrir vers d'autres salles et d'autres passages, est comblée par un éboulement de pierres et de glace. L'un des coins de la pièce s'enfonce profondément, comme si, jadis, s'y trouvait une rampe ou un escalier, désormais bloqué lui aussi. Le groupe a vérifié l'éboulis pour s'assurer qu'il était solide et qu'on ne pouvait l'escalader ou passer au travers. Aucune tentative n'a été faite pour savoir ce qu'il y a de l'autre côté ou pour dégager la rampe descendante.

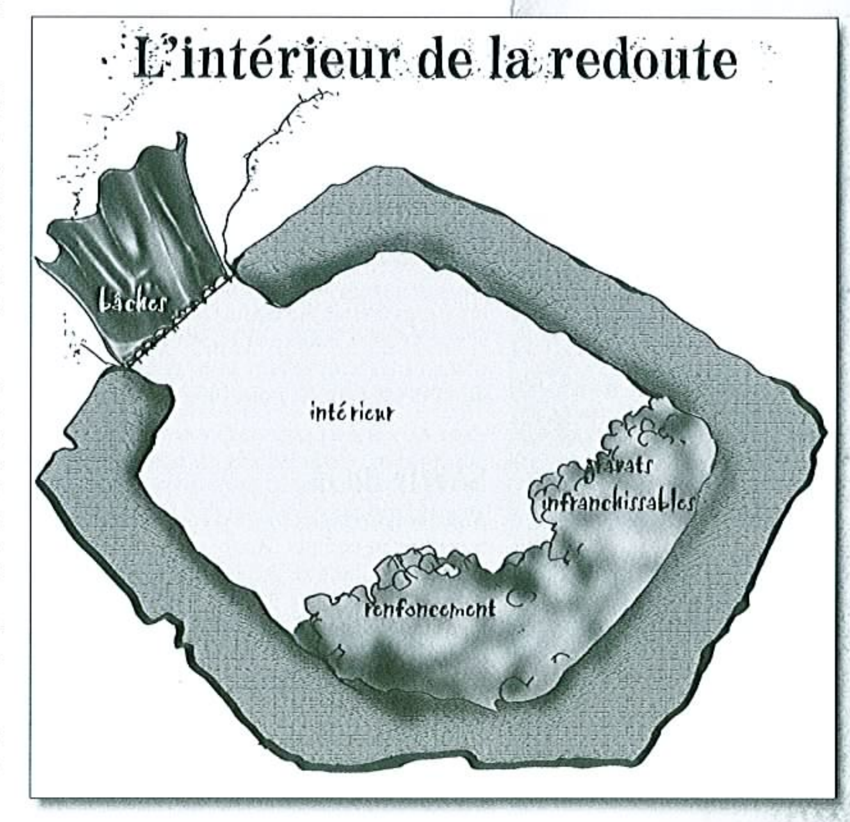
Le professeur Moore est à l'intérieur, avec Dewitt et les autres membres de l'expédition Starkweather-Moore qui sont restés dans la Cité. S'il est toujours aussi lucide, Moore est confiné à une sorte de paillasse rudimentaire, faite de toile et de piquets de tentes. Sa jambe porte des attelles. On ne peut pas faire grand-chose pour sa hanche dans les circonstances actuelles. Il souffre constamment ; pire, il ne peut pas aider à la défense de la tour. Tout ce qu'il peut faire est de s'occuper de lui-même et de surveiller les deux dernières bonbonnes d'air, bien qu'elles soient pratiquement vides.

Dewitt se remet peu à peu, mais il ne va toujours pas très bien. Il ne réagit que vaguement à ce qui se passe autour de lui, et ne semble pas savoir qui il est ni se soucier de l'endroit où il se trouve. Le moindre bruit un peu fort ou mouvement un peu brusque le fait reculer et se blottir, tremblant, dans un coin de la pièce.

Huston, s'il est présent, n'est pas d'une grande aide pour la défense. Ses mains bandées ne sont que des moignons de chairs nécrosées ; il peut monter la garde mais pas tenir une arme.

Halperin, à condition qu'il n'ait pas été tué plus tôt par les investigateurs, est attaché et bâillonné dans le coin nord-est de la tour. Il passe tout son temps éveillé à tenter de se défaire de ses liens ; il est constamment surveillé afin de s'assurer qu'il n'y parvient pas. Si quiconque s'approche trop près de lui, il se met à crier et à l'insulter à travers son bâillon tout en essayant de lui donner des coups de pied.

Miles et les autres hommes en bonne santé doivent donc assurer la défense. À tout moment, un homme monte la garde depuis la tour au-dessus de l'entrée de la grotte, de peur que les créatures ne reprennent leurs attaques ; un autre (s'il y en a un !) s'occupe de gérer le camp, veille les malades et les blessés, prépare les repas, etc.



Le meneur des Choses

Bande gris argent sur le torse

CON	24	Endurance	99 %
DEX	17	Agilité	85 %
FOR	34	Puissance	99 %
TAI	25	Corpulence	99 %
INT	18	Intuition	90 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 3D6
Points de Vie	25
Protection	7 (peau épaisse)
Mouvement	8/9/10 nage/vol

Compétences

Culture artistique : poésie	50 %
Dissimulation	15 %
Athlétisme	55 %
Orientation	75 %
Vigilance	40 %

Attaques

- Tentacules (x5) 40 %
  dégâts 3D3 de constriction, une nouvelle attaque par round
- Perturbateur 50 %
  dégâts 2D10

Sortilège

Enchanter un Perturbateur

Perte de SAN : 0/1D6 SAN

Premier Disciple

Corps pâle, appendices faciaux plus longs

CON	20	Endurance	99 %
DEX	19	Agilité	95 %
FOR	38	Puissance	99 %
TAI	29	Corpulence	99 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 3D6
Points de Vie	25
Protection	7 (peau épaisse)
Mouvement	8/9/10 nage/vol

Compétences

Athlétisme	70 %
Dissimulation	10 %
Métier : équipement de laboratoire	65 %
Sciences de la vie : biologie	80 %
Sciences formelles : chimie	35 %
Vigilance	60 %

Attaques

- Tentacules (x5) 40 %
  dégâts 3D3 de constriction, une nouvelle attaque par round
- Couteau (x1) 30 %
  dégâts 1D4 + 2 + 3D6
- Lance 30 %
  dégâts 1D6 + 3D6

Sortilèges

Invoquer/Contrôler un Shoggoth, Commander un Shoggoth, Signe des Anciens

Perte de SAN : 0/1D6

Les survivants ont emporté avec eux autant de vivres qu'ils pouvaient porter ou tirer sur des luges le long du chemin. Ils ont assez de nourriture et d'huile pour tenir une semaine. Ils manquent d'oxygène, de médicaments pour les blessés et de munitions pour les armes. Il reste dix cartouches pour les deux carabines. Il y a une boîte pleine de munitions pour le revolver de Moore (cinquante balles), mais elles ne sont pas utilisables dans les autres armes.

Le groupe a aussi un pistolet Very, avec trois fusées éclairantes. Miles a fabriqué trois bombes incendiaires à partir de chiffons, d'huile à lampe et de flasques à échantillon.

Au chat et à la souris

Les survivants sont particulièrement heureux de retrouver les investigateurs. Le professeur Moore est réveillé et alerte, bien qu'il soit affaibli et souffrant ; il raconte aux investigateurs ce qui s'est passé en leur absence, mais laisse les explications concernant les tactiques et les points faibles des Choses Très Anciennes à Miles.

Les Choses sont revenues une ou deux fois depuis que les réfugiés ont déplacé leur camp. Elles sont facilement chassées par les tirs de carabine mais les pistolets ne paraisent pas leur faire le moindre mal. Le groupe semble être en sécurité à l'intérieur des murs épais de leur refuge, mais ils commencent à être à court de munitions et n'avaient aucune chance d'en récupérer jusqu'à l'arrivée des investigateurs. Il est urgent que le groupe soit évacué aussitôt que possible : la vie de Moore dépend des soins d'un médecin expérimenté.

Le scientifique exprime ses inquiétudes à propos de Lexington et de l'équipe cinématographique : « Ils sont quelque part à l'extérieur. Continuez à surveiller leur retour. Ils vont débarquer, inconscients, en plein champ de bataille. »

Miles, la sentinelle, est aussi capable de décrire le fonctionnement du Perturbateur : « Elles ont une sorte de boîte. Grande, carrée. L'une d'elles la porte en bandoulière sous elle. C'est une sorte d'arme ou de chalumeau : ça émet une lueur bleue, comme un nuage épais, qui coupe dans le métal comme dans du beurre. Elles l'ont utilisé pour découper les moteurs de l'*Enderby* – j'imagine qu'elles ne savaient pas que l'avion était déjà fichu. Elles ont passé un temps fou sur lui depuis qu'on est là. Je les ai vues y aller encore et encore, coupant des trucs et les emportant avec elles. Je pense qu'elles essaient de nous bloquer ici. »

Sortir de là

Amener les réfugiés jusqu'à l'avion requiert de travailler en équipe. Moore ne peut se déplacer seul ; il doit être tiré sur une luge ou porté à dos d'homme. Le groupe n'a qu'une seule luge sur laquelle il peut voyager, mais il faut au moins deux hommes pour la tirer à bonne vitesse si elle est chargée. Ces derniers doivent alors se harnacher à elle ; leur mobilité est entravée et ils ne peuvent se battre efficacement, à moins qu'ils ne se libèrent de leur charge.

Ralph Dewitt peut marcher, et même courir, mais il doit être guidé et dirigé par quelqu'un d'autre. Un seul homme suffit à remplir cette tâche tant que le pilote n'est pas effrayé ou blessé.

Si Halperin est présent, il ne peut être raisonné, et doit être porté ou traîné de force jusqu'à l'avion (pour cela, n'oubliez pas que Halperin a une **TAI** de 13). Si quelqu'un détache les pieds d'Halperin, ce dernier récompense cette âme généreuse en lui donnant un coup de pied et en s'enfuyant en courant et en hurlant dans une direction aléatoire, jusqu'à ce qu'il s'effondre et/ou soit capturé par les Choses Très Anciennes (des investigateurs sans pitié ou désespérés peuvent le sacrifier de cette manière pour que les autres puissent s'échapper). Si les investigateurs l'emmènent de force, Halperin se débat et hurle tout au long du chemin et les ralentit, à moins qu'on ne l'assomme.

Il y a trop peu d'hommes en bonne santé dans la Cité pour déplacer tout le groupe et assurer sa défense simultanément. Cette dernière tâche échoit aux investigateurs.

Les investigateurs ont de meilleures chances de succès s'ils agissent immédiatement et déplacent le groupe de Moore à l'abri dans l'avion, sans attendre de nouvelles du groupe de Lexington. Mais les Choses Très Anciennes n'attendent pas et lancent leur assaut seulement une ou deux minutes après que les nouveaux venus soient entrés dans la tour en ruine. Les caractéristiques des Choses Très Anciennes sont redonnées à la fin de ce chapitre.

L'attaque

Les monstres surgirent de la Cité, glissant dans le ciel et brassant l'air en des torsions sinueuses de leurs immenses ailes membraneuses. Ils se dirigeaient vers les réfugiés, silhouettes incroyablement grandes et rapides dans le ciel rougeoyant, comme d'horribles créatures sous-marines ou de sombres cauchemars qui auraient pris vie.
Quelqu'un cria. Un autre homme gémit. Un troisième sanglota et commença à prier.

***Note :** Les Choses Très Anciennes qui attaquent sont les mêmes créatures que celles décrites dans le Chapitre Onze et dans le Guide de la Cité (site n° 35). Si elles ont déjà été sérieusement blessées, le gardien doit ajuster leurs Points de Vie en conséquence.*

L'attaque des ruines a lieu peu de temps après que les investigateurs les atteignent.

Quatre Choses Très Anciennes s'élèvent des bordures de la place, décrivent un large cercle et convergent vers la ruine suivant plusieurs directions, volant à basse altitude pour réduire les chances d'être touchées par un tir. Miles, sur le toit de la tour, sonne l'alarme : « Elles arrivent ! Quatre ! À vos armes ! »

Une seconde plus tard, des coups de feu éclatent, tandis que le mécanicien fait claquer sa carabine par trois fois en direction des créatures qui s'approchent rapidement, puis descend en catastrophe et se réfugie dans la tour.

Le Perturbateur

Cet instrument de découpe possède grosso modo la taille et la forme d'une malle et pèse près de vingt kilos. La boîte est faite d'une sorte de matière vitreuse, d'une couleur gris brun délavée, excepté son dessus qui est laiteux et blanc. Une ouverture circulaire de la taille d'un objectif de longue-vue est la seule particularité de la boîte, si l'on excepte les quelques larges arêtes qui courent sur sa surface.

Si on regarde dedans par l'ouverture, ou si on force le dessus de la boîte, l'intérieur révèle d'innombrables objets fongiformes humides entourés et liés par des petits filaments brillants qu'on dirait faits de verre, ainsi qu'un certain nombre d'étranges fragments de cristal et des pièces volées dans les radios et les avions du Camp de Lake, disposés sans ordre apparent (un test réussi de **Sciences de la vie : biologie** ou **botanique** révèle que les formes fongoïdes sont en fait une sorte de champignon et qu'ils doivent être nourris pour rester vivants. Quelques grammes de miel ou d'eau sucrée tous les quelques jours feront l'affaire ; sans cette nourriture, l'engin mourra).

Le Perturbateur est activé quand on affecte dix points de magie à la surface supérieure. Une fois ceci fait, le couvercle de verre luit faiblement et devient chaud au bout de deux heures. Durant cette période, tout point de magie supplémentaire investi dans la boîte entraîne le dégagement d'une lourde vapeur luisante par en dessous, qui coule doucement vers le bas, dissolvant ou désintégrant la structure de toutes les choses solides qu'elle atteint. La vapeur peut dissoudre dix points de structure par point de magie investi.

Régler ou concentrer l'appareil est une tâche simple pour les Choses Très Anciennes ; les opérateurs humains n'ont ni les sens, ni la sensibilité nécessaire pour faire plus qu'allumer ou éteindre la machine.

Un Perturbateur ne peut pas être fabriqué ou réparé sans savoir comment manufacturer ou assembler les pièces et sans le sortilège Enchanter un Perturbateur. La construction de ses composants peut être glanée dans des textes des Choses Très Anciennes si on parvient à les trouver ; le seul moyen d'apprendre le sortilège, aujourd'hui, est d'avoir un professeur ou de l'obtenir par des moyens surnaturels.

Les investigateurs encore à l'extérieur du refuge peuvent facilement apercevoir une ou plusieurs des Choses tandis qu'elles se dirigent vers eux. Elles font une embardée en réponse aux tirs de Miles mais n'hésitent pas. En fait, elles foncent vers le sommet de la tour, l'une d'entre elles portant l'étrange appareil cubique serré contre elle.

Miles parti, les Choses Très Anciennes se posent sur le toit du refuge. Elles mettent en marche le Perturbateur sur le bâtiment lui-même afin de se frayer un chemin par au-dessus. Le but du mouvement n'est pas vraiment de rentrer dans la ruine, mais de forcer les humains à en sortir et d'ouvrir le chemin pour le Shoggoth en dessous.

L'une des Choses – le meneur – manipule l'engin, et le premier disciple reste en retrait pour contrôler le Shoggoth qui se rapproche. Les deux autres disciples montent la garde au-dessus de la porte d'entrée des humains et empêchent leurs congénères d'être prises pour cible par un tireur téméraire. Couper au travers de près d'un mètre de neige et de glace leur prend moins de deux minutes grâce au Perturbateur.

L'ambiance à l'intérieur de la tour est tendue. Miles et Moore vérifient encore et encore leurs armes, comptant leurs munitions avec nervosité. Miles jette régulièrement des regards à l'extérieur mais les Choses restent invisibles.

Personne ne peut dire ce qu'elles font. Personne ne sait ce qui va se passer.

« Elles n'ont jamais fait ça avant », murmure Miles. « Je n'aime pas ça. »

Puis le son se fait entendre. Un murmure grinçant et profond qui s'élève de toutes les pierres, comme si le bâtiment entier se mettait à vibrer et à trembler. Miles jure entre ses dents. Moore se renfrogne et ferme ses yeux comme pour une brève prière.

Dewitt regarde au-dessus de lui puis de tous côtés, frénétiquement, avec un gémissement terrifié. « Ah ! » grogne-t-il, se blottissant contre le mur, les yeux grands ouverts, incroyablement blancs dans la faible lumière. « Non ! Non-non-non-non-non ! »

Si Halperin est présent, il commence à hurler et redouble d'effort pour se libérer.

De petits éclats et de la poussière de glace et de roche tombent du plafond qui tremble. La vibration se fait ressentir jusqu'au tréfonds des os, creusant profondément sous la peau de chacun. Dewitt hurle de terreur, frappant tous ceux qui s'approchent trop près de lui.

Une minute passe ainsi, puis deux ; et le murmure devient un sifflement strident. Un nuage épais à l'éclat d'un bleu profond s'écoule au travers du plafond rocheux de la salle et tombe en gouttes ardentes qui commencent à ronger la glace, la roche, les personnes et tout l'équipement qui se trouve dessous. Toutes les personnes qui assistent à cette inéluctable dissolution perdent 0/1 points de **SAN**.

« Nous devons sortir ! » hurle Miles. « Ils ont fait fondre l'avion avec ce truc – nous allons tous mourir ! »

S'ensuit une panique générale. Moore, partagé entre la nécessité de partir et sa fascination pour la lueur, ne dit rien. Dewitt saute sur ses pieds avec un cri de pure terreur et quitte brusquement la salle. Il arrache la tenture de toile et s'élance sur le chemin avec un hurlement, sur une trentaine de mètres, avant de s'effondrer, bleu, tétanisé par le froid.

« C'est ça ! Dehors ! » ordonne Moore. « Tous ceux qui ont une arme, préparez-vous. Les autres, dehors. Allez à l'avion aussi vite que vous pouvez ! »

Il se redresse douloureusement sur sa paillasse, réprimant un gémissement ; puis plaque un havresac contre son torse, arme son pistolet et demande à l'investigateur le plus proche de l'aider à quitter le refuge.

Dans la panique la plus totale, les rescapés entament leur exode. Ils se ruent hors de l'abri, sans même ajuster leurs tenues polaires.

L'exode

Étrangement, les Choses Très Anciennes n'attaquent pas le groupe au moment où il sort de

Second Disciple

Corps immense et couvert de cicatrices, un tentacule manquant

CON	27	Endurance	99 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	40	Puissance	99 %
TAI	38	Corpulence	99 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 4D6
Points de Vie	33
Protection	7 (peau épaisse)
Mouvement	8/9/10 nage/vol

Compétences

Sciences de la vie : Hist. naturelle	70 %
Sciences humaines : Histoire	70 %
Métier : tisserand	70 %
Dissimulation	15 %
Athlétisme	30 %
Vigilance	70 %

Attaques

- Tentacules (x4) 35 %
  dégâts 4D3 de constriction, une nouvelle attaque par round
- Couteau (x1) 30 %
  dégâts 1D4 + 2 + 4D6

Perte de SAN : 0/1D6 **SAN**

Troisième Disciple

Plis et taches sombres sur le torse

CON	15	Endurance	75 %
DEX	20	Agilité	99 %
FOR	35	Puissance	99 %
TAI	34	Corpulence	99 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 3D6
Points de Vie	25
Protection	7 (peau épaisse)
Mouvement	8/9/10 nage/vol

Compétences

Culture artistiques :	
- bas-reliefs de style mature	95 %
Métier :	
- électronique dimensionnelle	60 %
Sciences formelles : physique	65 %
Dissimulation	15 %
Athlétisme	60 %
Vigilance	45 %

Attaques

- Tentacules (x5) 40 %
  dégâts 3D3 de constriction, une nouvelle attaque par round
- Lance 30 %
  dégâts 1D6 + 3D6

Perte de SAN : 0/1D6 **SAN**

Shoggoth moyen, lié par magie

« De nombreuses bouches, mais point de cœur ! »

CON	41	Endurance	99 %
DEX	04	Agilité	20 %
FOR	52	Puissance	99 %
TAI	91	Corpulence	99 %
INT	05	Intuition	25 %
POU	07	Volonté	35 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 8D6
Points de Vie	66
Mouvement	8/9/10 nage/vol

Compétences

Écouter	40 %
Trompettes triomphantes	60 %

Attaques

• Écrasement 90 %
dégâts jusqu'à 8D6 ; voir notes ci-dessous

Voir la description des Shoggoths dans le Bestiaire pour ses autres caractéristiques.

Note au gardien

*Le Shoggoth a pour ordre de capturer les humains, pas de les tuer. Il répartit équitablement sa **FOR** entre tous les adversaires à portée. Ces derniers doivent résister à sa **FOR** actuelle avec la leur ou se retrouver immobilisés dans sa masse. De tels captifs ne peuvent bouger ou agir qu'au cours des rounds où ils obtiennent une réussite spéciale au test de **Puissance** ; afin de se libérer de l'emprise de la créature, ils doivent ensuite parvenir à résister à la **FOR** du Shoggoth avec leur propre **FOR** sur la table de Résistance.*

*Même si le Shoggoth ne souhaite pas blesser ses captifs, il n'en demeure pas moins maladroit. À chaque round où une victime perd un test de **FOR** contre **FOR**, testez l'**Agilité** du Shoggoth. Un échec indique que ce dernier, bien qu'il suive consciencieusement les ordres, a accidentellement écrasé la victime, lui causant 1D6 points de dégâts.*

la tour, mais restent perchées sur le toit, hors du champ de vision direct des fuyards. Cela permet aux humains de prendre un peu d'avance dans leur fuite ; cela permet aussi aux Choses d'assurer leur emprise sur leur servant Shoggoth.

Dans la tour

Si des humains restent dans la structure une fois que les Choses Très Anciennes ont ouvert le plafond, ils assistent à d'horribles événements. Une fois que la brume s'est frayé un chemin dans la pièce, elle continue à faire fondre les murs et le sol dans le coin opposé jusqu'à ce que le Shoggoth puisse émerger des profondeurs.

Moins d'une minute après que le brouillard a commencé à attaquer le sol, la chambre est remplie d'un assourdissant pépiement provenant de l'intérieur de la brume : « *Tekeli-li ! Tekeli-li !* » La lueur s'éteint brutalement ; en réponse, un sifflement plus aigu et plus complexe se fait entendre au-dessus, et le sol effondré de la pièce explose violemment dans un nuage d'eau, de glace et de matière fétide et irisée tandis qu'un grand Shoggoth se taille une ouverture. Les caractéristiques du Shoggoth sont données dans l'encadré ci-contre.

Le Shoggoth se contorsionne et force un chemin dans la chambre, pépiant et hurlant son antique cri. Le son est assourdissant et l'odeur épouvantable. La conversation sifflée entre la créature et les Choses Très Anciennes continue pendant un round ou deux encore, puis le Shoggoth surgit de la porte et se lance après les fuyards telle une marée affamée.

Sur la glace

Après une minute, toute personne se retournant vers les ruines voit le Shoggoth surgir dans la lumière et s'élancer dans le canyon à leur poursuite, poussant ses cris dignes d'un immense tuyau d'orgue, tandis qu'il prend de la vitesse : « *Tekeli-li ! Tekeli-li !* » Tous ceux qui voient ou entendent son arrivée perdent 3/1D20 points de **SAN** (voir la description des Shoggoths dans l'Annexe 8 : Bestiaire pour calculer les pertes de **SAN** de ceux qui ont déjà vu ces créatures).

Au même moment, les quatre Choses Très Anciennes s'élancent depuis la tour, se séparent dans les airs et plongent en larges courbes en direction des fuyards. Leur intention est de repousser les humains vers le Shoggoth qui a reçu l'ordre de capturer deux ou trois humains, si possible, avant de se retirer.

Le groupe de survivants couvre plus de la moitié de la distance qui les sépare de l'avion avant que les monstres ne les atteignent ; mais ils peuvent se mettre en sécurité sans combattre s'ils abandonnent les plus lents en chemin. Moore et Halperin vont presque certainement devoir être abandonnés – et ce pauvre dément de Dewitt aussi, car le temps manque pour le rattraper.

Les investigateurs munis d'armes sont les plus efficaces contre les Choses Très Anciennes ; les seules armes disponibles pour lutter contre le Shoggoth sont les trois bombes incendiaires de Miles, les fusées du pistolet Very, et le sceptre à Shoggoth (si les investigateurs en ont un).

Sortilège : Enchanter un Perturbateur

Ce sortilège est seulement connu des Choses Très Anciennes. Un rituel de dix jours sensibilise les cristaux et les champignons les uns aux autres et à la présence du POU. Les composants de l'appareil doivent être préparés à l'avance ; les matériaux et les techniques utilisés pour préparer les cristaux et la matrice de contrôle sont laissés à l'appréciation du gardien, mais devraient être extrêmement difficiles à acquérir et à maîtriser. Une fois complété, l'engin fonctionne indéfiniment, à moins qu'on ne laisse les champignons mourir.

Les cristaux et les spores sont placés ensemble dans une boîte de verre scellée, puis couverts d'une grande quantité de sang, de sève végétale et d'autres solutions nutritives. Le container est ensuite porté entre 25 et 40°C et gardé au chaud pendant dix jours. Une fois par heure durant cette période, le même individu doit lancer le sortilège Enchanter un Perturbateur sur le container, pour un total de 250 enchantements. Chaque incantation du sortilège coûte un point de magie et 0/1 points de **SAN**. Si le moindre sortilège est manqué ou si le container est brisé ou ouvert, il faut préparer une nouvelle boîte et recommencer le processus à zéro.

À la fin du processus, la boîte peut être ouverte et la matrice de contrôle et de sécurité modelée. Celle-ci, à ce moment précis, est très sensible au **POU** ; si le moindre point de magie est investi avant que le contrôle ne soit posé, la masse se dégrade rapidement, émettant une vapeur bleue radiante qui dévore tout ce qui est proche, y compris la masse elle-même, le container et tous ceux qui se trouvent dans les environs.

La version de ce sortilège lancée par les Choses Très Anciennes nécessite un sifflement haut perché aux tons et accords très complexes, accompagnés de configurations élaborées des tentacules faciaux. Les humains ne peuvent évidemment pas y satisfaire ; si une version humaine du sortilège existait, elle serait sans doute très différente à cet égard.

Heureusement pour les humains, le Shoggoth ne peut pas survivre dans le froid intense qui règne à la surface pendant très longtemps.

Tous ses mouvements laissent derrière lui une piste d'ectoplasme gelé ; il hurle son agonie de mille voix perçantes tandis qu'il s'abat sur le groupe de fuyards. Le temps que la créature atteigne le groupe, elle est affaiblie et très diminuée, capable d'attraper et d'immobiliser les traînards, mais guère plus, bien qu'elle obéisse toujours aveuglément aux commandements qui la lient.

Note au gardien : *ce terrain convient mal aux Shoggoths. Ce sont des êtres aquatiques et ils ont tendance à adhérer aux surfaces glacées. Tous les vingt mètres que parcourt le Shoggoth sur l'étendue gelée, retirez-lui un point de **FOR** et un point de **TAI**. Ces dommages ne peuvent être régénérés, et réduisent aussi progressivement l'Impact de la créature, et ses points de vie, à raison d'1 point tous les 2 points de **TAI** perdus.*

La principale menace vient des Choses Très Anciennes. Elles rôdent au-dessus du groupe,

leurs immenses ailes membraneuses s'étirant et se contractant en convulsions rapides, telles les nageoires de créatures sous-marines innommables, rabattant un air légèrement vicié sur les investigateurs. Leurs yeux sans paupières ne clignent jamais, ne se ferment jamais ; elles observent les humains sans émotion.

Les Choses attaquent par deux ; elles lancent un assaut et tentent de désarmer les humains qui semblent poser le plus de problème, les porteurs de carabines notamment sont les premiers visés, tandis que les deux autres tournent en cercle et frappent depuis les airs, cherchant à saisir une victime et à la traîner ou la porter jusqu'au Shoggoth. Chaque Chose change constamment de position et bouge énormément de manière à conserver son élan et à réduire les dommages éventuels.

Il s'agit là de la dernière tentative des Choses Très Anciennes pour capturer des humains. Elles ne fuiront pas cette fois, à moins qu'une ou plusieurs d'entre elles ne soit gravement blessée ou qu'elles n'atteignent leur objectif. Si l'une des Choses est tuée, les autres se retirent dans la tour en ruine, accompagnées du Shoggoth. Si deux Choses ou plus sont tuées, les autres fuient directement jusqu'à la Cité, avec le Shoggoth et les éventuels captifs, avant de se réfugier sous terre.

Si les Choses Très Anciennes fuient ou sont détruites, les investigateurs peuvent effectuer un test d'**Intuition** pour noter qu'elles ont abandonné leur grande boîte. Dans ce cas, elle peut être récupérée au sommet de la tour en ruine. (Voir la description du Perturbateur ci-avant).

Dénouement

Si tout se déroule au mieux, les investigateurs devraient être capables de faire reculer les Choses Très Anciennes avant que les monstres ne se soient emparés de plus d'une ou deux malheureuses victimes. Le reste du groupe devrait pouvoir se mettre à l'abri à l'intérieur de l'avion. À bord, l'espace sera réduit, à moins que les pertes n'aient été élevées. Mais tout le monde est pressé de partir.

Il faut au moins vingt à trente minutes supplémentaires pour préparer l'avion à un nouveau décollage ; pour les détails, reportez-vous à la partie « Maintenance Aéronautique », dans l'Annexe 2 : Manuel de l'Antarctique.

Cette étape peut s'avérer plus longue si les Choses Très Anciennes sont parvenues à endommager l'appareil ; si c'est le cas, le gardien devrait lancer 1D4 pour déterminer le nombre d'heures nécessaires pour effectuer les réparations.

Les Choses n'attaqueront plus l'avion, mais les investigateurs ne disposent d'aucun moyen de le savoir.

Si tant est qu'il parvienne au *Belle,* Moore n'est ensuite d'aucune aide ; pâle et silencieux, il gît sur son brancard, à même le sol de la carlingue. Miles, s'il a survécu, est ravi de pouvoir prêter main-forte aux réparations, tandis que le pauvre Dewitt pleure et marmonne, et doit être littéralement ligoté pour l'empêcher de se débattre et de blesser quelqu'un.

Une fois au moins, tandis que les explorateurs sont en train de préparer l'avion pour le vol, la Cité est secouée par une brève secousse sismique. Celle-ci prend tout le monde par surprise, mais ne cause aucun dégât à l'appareil ou à son équipage. Des investigateurs attentifs peuvent remarquer des soubresauts dans les hauteurs des montagnes. Des gravats tombent des flèches anciennes en train de s'écrouler.

L'équipe de tournage

Moore, s'il a survécu, pose enfin la délicate question, de sa voix affaiblie : « Et Miss Lexington ? Nous ne pouvons tout de même pas l'abandonner ici, n'est-ce pas ? »

Personne ne sait où se trouve l'équipe de tournage, ni quand elle reviendra, ni même s'ils sont encore vivants. Lexington est partie avec la seconde luge et le matériel de tournage bien avant la première attaque des Choses Très Anciennes ; elle a dit que son équipe serait de retour « dans un jour ou deux ». Les investigateurs doivent décider à présent de la conduite à tenir. Tout le monde est suspendu à leur décision.

En fait, l'équipe est sur le chemin du retour et arrive sur la place environ quatre heures après que les explorateurs aient rejoint l'avion. Si ce dernier décolle avant ce moment et survole la région entre le camp et les contreforts, des observateurs à bord peuvent apercevoir les signes frénétiques que leur adresse le groupe de Lexington. L'équipe a pénétré dans la Cité et se dirige vers la grande place ; le meilleur moyen de les retrouver est d'atterrir au camp une fois de plus, et d'attendre. Si les investigateurs choisissent cette solution, ils finissent par voir Lexington et son compagnon marcher péniblement, à quelques centaines de mètres d'eux, dans un espace découvert.

Les Choses Très Anciennes les ont vus, elles aussi.

Si les Choses n'ont pas encore récupéré au moins trois humains, elles décollent une nouvelle fois et plongent sur les malchanceux. Le pistolet emprunté à Meyer n'arrête pas les Choses ; la carabine de Lexington n'a plus que trois cartouches. À moins que les investigateurs n'interviennent, les retardataires sont dans une situation périlleuse.

La balle est alors dans le camp des investigateurs. Ils peuvent laisser l'équipe de Lexington être emportée, ils peuvent quitter le *Belle* pour se porter au secours du petit groupe, mais la méthode la plus efficace pour sauver l'équipe de tournage reste encore de manœuvrer l'appareil lui-même, au sol, en direction du groupe, en déclenchant un tir de barrage sur les Choses Très Anciennes.

Conclusion

Plusieurs membres de l'expédition, y compris peut-être certains des personnages des joueurs, peuvent être tombés entre les mains des Choses Très Anciennes durant ce chapitre. Ce n'est pas forcément une mauvaise chose, quoi qu'en pensent les joueurs. Les victimes seront gardées en vie aussi longtemps que possible et serviront finalement à maintenir le Complexe en marche jusqu'à ce qu'il soit complètement réparé. Les captifs vont contribuer à sauver le monde, même si c'est d'une manière particulièrement morbide.

Le véritable danger réside dans la possibilité que l'équipe de secours ne puisse atteindre la côte pour donner des réponses soigneusement étudiées à la presse impatiente. Si l'avion est endommagé au-delà de toute possibilité de réparation, l'expédition est condamnée. Sans oxygène, le groupe ne peut espérer retraverser à pied la passe de Dyer jusqu'au Camp de Lake.

Si les investigateurs parviennent à sauver leur appareil de la destruction, ils peuvent quitter la Cité ; tout ce qui reste à faire, c'est de décider qui reste et qui part. Tout dépend du nombre de survivants et de l'équipement qu'ils possèdent. Le *Belle* ne peut emporter que six passagers et membres d'équipage, avec un minimum d'équipement, si le groupe veut pouvoir survoler la passe de Dyer. Deux autres peuvent être emportés à condition d'abandonner le reste des vivres et du matériel d'urgence, à l'exception des vitales bonbonnes d'oxygènes – une solution désespérée, en réalité.

L'objectif le plus important pour les investigateurs dans ce chapitre devrait être de rapporter au monde des preuves soigneusement choisies leur permettant d'étouffer toutes les autres versions de l'histoire, quel qu'en soit le coût. Ils avaient pu projeter d'effectuer plusieurs vols courts entre la Cité et le Camp de Lake afin d'emporter tout le monde ; mais les rencontres avec les Choses Très Anciennes dans ce chapitre devraient les convaincre que ce voyage doit absolument être le dernier.

Tous ceux qui ne sont pas secourus maintenant, au cours de cette première mission, doivent se débrouiller pour rentrer ou rester ici à jamais.

Alternatives

Il existe trois chemins par voie de terre qui permettent de quitter la Cité, que les investigateurs devraient maintenant connaître.

- Le premier, mentionné plus haut, est de passer par la passe de Dyer et retourner à pied jusqu'au Camp de Lake. C'est un périple d'environ 350 kilomètres à des altitudes extrêmes et des températures arctiques, sans équipement adapté : un suicide, pur et simple (voir « Ascension des montagnes Miskatonic » dans l'Annexe 2 : Manuel de l'Antarctique pour plus de détails sur le terrain traversé et les risques encourus).
- Une autre possibilité consiste à passer sous les montagnes, en empruntant le réseau de grottes naturelles et de tunnels qui relient la Cité et l'Abîme au Camp de Lake. Cet itinéraire est moins direct mais son environnement est plus supportable, à condition que les investigateurs ne se perdent pas en chemin (voir la partie du Chapitre Huit traitant de l'exploration des cavernes pour plus d'informations).

Ces deux premières possibilités requièrent de nombreuses semaines de voyage. Ceux qui y survivront arriveront dans un camp déserté depuis longtemps et ne disposeront d'aucun moyen de quitter le continent.

- La troisième alternative est plus rapide et plus simple, mais non sans risque : trouver et emprunter le tunnel décrit par Arthur Pym durant 1 500 kilomètres sous terre, et espérer qu'un moyen pourra être trouvé pour remonter à la surface quand ils arriveront à son extrémité, près de la base principale de l'expédition Barsmeier-Falken.

Note au gardien : *le tunnel de transit sous la « gare » (site n° 30 dans le Guide de la Cité) mène à la Vallée de la Tour, au niveau du tunnel B. Le tunnel A, de l'autre côté de la Vallée, est celui décrit par Pym et qui mène à la Statue Blanche. Voir les descriptions de ces sites dans les chapitres Onze et Seize-B). Des aventuriers déterminés et chanceux peuvent effecteur le trajet en deux à trois jours.*

Si ceux qui restent derrière continuent l'exploration de la Cité, il y a assez de matériel dans les chapitres précédents pour permettre au gardien de développer les choses comme il le désire.

Si ceux qui restent désirent retourner au Camp de Lake et à la côte par la terre, reportez-vous aux parties concernant le terrain, le climat, les maladies et autres dangers du continent austral dans l'Annexe 2 : Manuel de l'Antarctique.



Chronologie du Chapitre Quatorze

12 décembre – Les investigateurs retournent une dernière fois au-delà des Montagnes Hallucinées afin de secourir Lexington, Moore et les autres survivants de la Cité. Ils doivent combattre les Choses Très Anciennes, qui essaient d'emporter autant d'humains qu'elles le peuvent avant que leurs proies ne parviennent à fuir.



Chapitre 15 : Evacuation de la banquise

13 - 26 Décembre 1933

Où les investigateurs pansent leurs blessures et entament le long voyage du retour.

UN TREMBLEMENT DE TERRE TITANESQUE SECOUE L'ANTARCTIQUE

Le camp de Percy Lake ne donne plus de nouvelles
On craint le pire
L'unique signe de vie est un appel au secours de l'expédition allemande

En quelques mots

Au moment où le *Belle* retourne au Camp de Lake, avec à son bord les derniers survivants de l'expédition vers la Cité, épuisés, transportant leurs précieux échantillons et leur film, la nouvelle du désastre qui s'est déroulé dans les montagnes se répand déjà dans le monde entier, à partir de la *Gabrielle* et de la base de Ross. Le destin des deux expéditions réunies est l'objet de discussions passionnées dans l'ensemble du monde occidental. Chaque homme et chaque femme qui a traversé les Montagnes Hallucinées devient une véritable célébrité. Les récits du tremblement de terre, de la lutte permanente pour la survie et des découvertes scientifiques au Camp de Lake, sont sur les lèvres de millions de personnes.

Mais pour l'heure, les investigateurs n'en ont nulle conscience. Au moment où ils arrivent au Camp de Lake, ils n'ont pas dormi depuis plus de vingt-quatre heures, sans même avoir pu se ménager un instant de repos. Même si l'état de Moore et d'Acacia nécessite des soins médicaux d'urgence, l'épuisement des membres de l'équipe ne peut être ignoré plus longtemps. Poursuivre l'évacuation vers la mer de Ross sans véritable sommeil récupérateur conduirait à un désastre certain.

La dure loi du silence

L'arrivée du groupe au Camp de Lake devrait immédiatement donner un aperçu des difficultés que les investigateurs vont devoir affronter s'ils veulent taire l'existence de la Cité et de ses habitants à la presse. Lexington et Moore conviennent qu'il vaut mieux garder le secret, au moins pour l'instant. Néanmoins…

- Tous les autres explorateurs qui sont revenus des Montagnes pourraient trop parler. Ils ne sont pas au courant pour le Complexe et la Tour, mais ont vu la Cité et pourraient, intentionnellement ou non, divulguer toute l'histoire.
- Tous les explorateurs du Camp de Lake connaissent à présent la véritable histoire de l'expédition de Miskatonic. Les attaques – et l'intelligence manifeste – des Choses Très Anciennes vont faire les gros titres, pour peu que les gens y croient. Quant aux richesses fossiles de la grotte aux trésors, elles continueront sûrement à attirer l'attention des scientifiques du monde entier.

Dissimuler toute l'histoire à la presse est impossible. Dans le meilleur des cas, la seule chose à faire est de retarder l'échéance, avec l'espoir de pouvoir préparer l'humanité à l'existence d'une boîte de Pandore qu'elle n'osera pas ouvrir.

Mais même cette stratégie repose sur la coopération de tous les membres des trois expéditions qui sont allés au Camp de Lake. Il incombe au gardien, et aux joueurs, de déterminer comment obtenir cette coopération. Acacia Lexington est suffisamment riche et influente pour apporter des garanties et même distribuer des pots-de-vin, mais elle ne sera pas toujours là, et l'obéissance des explorateurs, même soudoyés, peut fléchir quand ils se retrouveront sous les flashs et les feux des projecteurs.

D'un autre côté, mettre sur pied une expédition en Antarctique prend du temps et nécessite des fonds colossaux. Les investigateurs disposent probablement d'un an ou deux, voire trois, avant que le monde ne soit prêt à franchir les Montagnes Hallucinées à nouveau. Mais cela sera-t-il suffisant ?

Une aide inattendue

Le 13 décembre, quelques heures après minuit, l'équipe de secours allemande, sollicitée par Rilke et Baumann, arrive : les deux JU-52 de l'expédition Barsmeier-Falken (*D-BFEC* et *D-BFED*) atterrissent au Camp de Lake, déposent le personnel médical, et leurs équipages commencent à débarquer le car-

LES SECOURS ALLEMANDS ATTEIGNENT LE CAMP AMÉRICAIN
Plusieurs morts et de nombreux blessés dans un tremblement de terre et un incendie
L'expédition Barsmeier-Falken transporte les victimes par avion en lieu sûr
Une étrange maladie : rumeurs ou peste préhistorique ?

burant, les provisions. Le contact radio avec la côte est rapidement rétabli. Les investigateurs apprennent que le *Weddell* est arrivé sans problème au camp de la mer de Ross et s'apprête déjà à les rejoindre, chargé de carburant et de provisions.

Le professeur Moore et toute autre personne nécessitant des soins médicaux sont examinés par un docteur allemand. Acacia, les malades et les blessés, légers ou graves, se voient offrir une place sur le vol suivant en partance pour la base de Palmer ; avec Moore, le médecin est inflexible : « Vous avez besoin d'être hospitalisé, Herr Professor », annonce-t-il, « pas d'un simple bandage. Les ressources médicales dont nous disposons à la base sont autrement plus adaptées ; et si le temps se maintient, vous serez à Buenos Aires dans quatre jours, sain et sauf. »

Le *D-BFED* décolle deux heures après s'être posé, se dirigeant vers la mer de Weddell. Le professeur Moore est à bord.

« Nous nous reverrons sur le sol américain », dit-il solennellement. « Mes prières vous accompagnent. »

Quitter la banquise

Les quatre jours qui suivent sont très riches en labeur. Le *Belle*, le *BFEC* et le *Weddell* de Starkweather font tous trois plusieurs voyages entre le Camp de Lake et la mer de Ross, assurant ainsi le rapatriement vers la côte des explorateurs, des provisions, et des pièces d'équipement pouvant être sauvées. Les corps du professeur Lake et de ses hommes sont exhumés et transportés jusqu'aux bateaux, où leurs cercueils de fortune sont placés dans des soutes réfrigérées, rejoignant celui des autres Américains décédés.

Les derniers vols en provenance des contreforts s'effectuent dans une atmosphère tendue, car un brouillard épais menace d'envelopper la côte, et les communications radio des baleiniers mouillant au large font état de forts grains. Finalement, dans la soirée du 16 décembre, la *Gabrielle* et le *Tallahassee* larguent leurs amarres et mettent le cap au nord de la mer de Ross. Les expéditions américaines touchent à leur fin.

Un jour plus tard, le 17 décembre, les deux bateaux atteignent les dangereuses plaques de glace de l'Antarctique, et la tempête qui menaçait se déchaîne alors.

Pendant cinq jours, les deux navires de l'expédition naviguent lentement, avançant et reculant sur les étendues du nord de la mer de Ross, alors que mugissent les violents vents estivaux venant du pôle et qui fouettent rageusement la côte et la banquise. Les vagues déferlent et le vent souffle puissamment ; les arêtes des plaques de vêlage menacent la coque fragile des bateaux. Revenir en arrière est périlleux ; aller de l'avant est suicidaire. Il n'y a pas d'autre choix que rester en alerte et attendre que la tempête se calme ou s'éloigne.

Durant cette période, la *Gabrielle* et le *Tallahassee* restent en contact radio permanent entre eux ainsi qu'avec le continent et une poignée d'autres bateaux naviguant dans le secteur, dont la plupart sont des navires de pêche et des baleiniers. Mais le bateau de l'expédition Byrd, le *Jacob Ruppert*, et celui de l'expédition Ellsworth, le *Wyatt Earp*, se trouvent également dans cette zone au sud de l'Océan, attendant que la tempête s'éloigne afin de pouvoir se frayer un chemin dans la banquise en direction de la mer de Ross.

Enfin, le 22 décembre, les vents faiblissent et les eaux s'apaisent peu à peu. Pendant quatre jours, les deux navires naviguent lentement vers le nord, au travers des plaques de glaces brisées par la tempête. Les festivités de Noël se déroulent sans incident ; des messages de courtoisie sont échangés entre les deux expéditions, et avec le reste du monde.

Les routes des deux navires se séparent au matin du 26 décembre, lorsqu'ils atteignent les eaux du large. Le *Tallahassee* de Lexington se dirige vers Hobart. À bord de la *Gabrielle*, le capitaine Vredenburgh met quant à lui le cap sur Dunedin, en Nouvelle-Zélande, où les journalistes et les familles des explorateurs se pressent. Les cieux sont clairs tandis que le navire progresse vers le nord, mais le vent souffle en rafales et la mer est formée. Avec un peu de chance, la *Gabrielle* atteindra son but dans cinq jours, pour le réveillon du Nouvel An.

LES EXPÉDITIONS AMÉRICAINES PRENNENT LA MER
Les explorateurs pris dans les tempêtes
La Gabrielle et le Tallahassee tentent de résister aux vents violents et d'esquiver de mortels icebergs



Note au gardien

Le camp de base de Barsmeier-Falken se situe à moins de 24 heures de vol du Camp de Lake. Il reste alors 12 heures d'avion pour atteindre le camp d'approvisionnement sur l'île de la Déception. De là, le Graf Zeppelin peut alors transporter les blessés dans une ville du continent en quarante-huit heures environ. Le professeur Moore et les autres victimes évacuées du Camp de Lake par le pont aérien le 13 décembre, arrivent sains et saufs dans un hôpital argentin dans la soirée du 16 décembre.

En temps normal, chacun des avions Junker, affrétés par les Allemands, peut emporter jusqu'à six passagers en plus de l'équipage. Cependant, sur les vols de retour vers le continent, au moins deux de ces places sont occupées par des membres de l'E.B.F. ou par l'équipement, laissant les quatre autres disponibles pour des pièces d'équipement supplémentaires ou des chiens. Le 17 décembre, toutes les forces allemandes ont été évacuées du Camp de Lake.

Scénario alternatif

Si les investigateurs manifestent, pour une raison ou une autre, un intérêt quelconque pour le camp de base de la péninsule de Palmer, Josef Barsmeier, enchanté, les invite à le visiter. Jusqu'à six investigateurs peuvent être embarqués sur le vol qui s'y rend. Cependant, ceux qui seront du voyage ne peuvent s'attendre à revenir à la *Gabrielle* avant qu'elle ne prenne le large, et devront compter sur le cargo allemand ou sur les vols réguliers du *Graf Zeppelin* pour les ramener au nord. Le *Belle* et le *Weddell* ne seront pas disponibles pour ce voyage ; ils seront chargés à bord du navire pour le voyage du retour.

S'ils acceptent la proposition de Barsmeier, le gardien devrait encourager tous les investigateurs à rester ensemble : l'équipe entière part sur la *Gabrielle*, ou s'envole vers le camp de base de l'E.B.F. Dans le cas contraire, les deux équipes ne pourront plus s'entraider jusqu'à la fin de l'aventure.

Si les investigateurs prennent la mer sur la Gabrielle...

Le camp de base de l'expédition Barsmeier-Falken est ravagé entre le 18 et le 20 décembre. Le mauvais temps, l'incendie et les attaques des Animalcules combinés tuent la majorité des personnes présentes dans la base. Bien que l'expédition continue à organiser des explorations aériennes jusqu'à fin janvier, toute activité effective au camp de base prend fin à partir de Noël. L'E.B.F. ne transmettant pas ses découvertes au monde, l'ampleur du désastre au camp de la péninsule ne sera pas connue avant plusieurs mois.

Pour les investigateurs, l'aventure continue au Chapitre Seize.

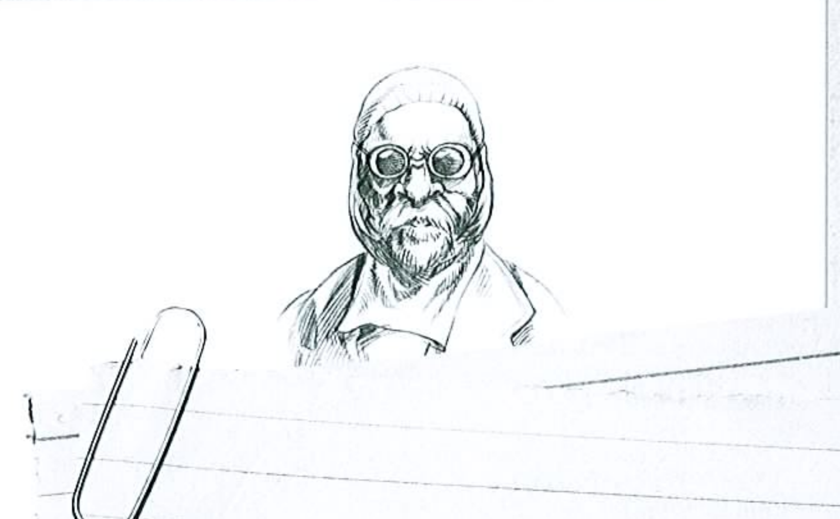
Si les investigateurs se rendent au camp de la mer de Weddell...

La *Gabrielle* n'atteint jamais Dunedin : les messages radio, reçus les 26 et 27 décembre, font état d'attaques mortelles ayant frappé les passagers et membres d'équipage, commises par un certain nombre « d'horribles animaux noirs » de tailles et de formes variables. Et le 27 dans la soirée, le capitaine Vredenburgh pousse les survivants à mettre les canots de sauvetage à la mer puis abandonne son navire, 650 kilomètres au sud-est de la Nouvelle-Zélande. Les canots ne réapparaîtront jamais. Leur destin restera définitivement inconnu de tous.

Pour les investigateurs, l'aventure continue au Chapitre Seize-B.

Tableau chronologique de l'évacuation

Date et heure estimée	Temps écoulé	Évènement
12 décembre		
1 : 00	0 h	Le *Graf Zeppelin* quitte le dépôt de l'E.B.F.
9 : 00	8 h	Le *D-BFEC et le D-BFED* quittent la base de Palmer, en direction du Camp de Lake
10 : 00	9 h	Si les investigateurs décident de retourner au camp de la Cité pour sauver le reste des membres de l'E.S.M. restés sur place, c'est environ l'heure à laquelle ils partent à bord du *Belle* (Chapitre 14) Le *Weddell* part pour le camp de Ross
11 : 00	10 h	Le *Graf Zeppelin* arrive à la base de Palmer
17 : 30	16 h 30	Si les investigateurs sont retournés au Camp de la Cité, ils reviennent au Camp de Lake avec les survivants en fin d'après-midi, et prennent quelques heures de repos
18 : 00	17 h	Le *Weddell* arrive au camp de base de la mer de Ross ; des nouvelles des survivants se répandent dans le monde entier
13 décembre		
2 : 00	25 h	Le *D-BFEC* et le *D-BFED* se posent au Camp de Lake
4 : 00	27 h	Le *D-BFED*, avec à son bord Moore et les blessés graves, quitte le Camp de Lake pour la base de Palmer
8 : 00	31 h	Le *Weddell* revient au Camp de Lake ; le *Weddell*, le *Belle* et le *BFEC* commencent alors le pont aérien vers le camp de Ross
19 : 00	42 h	Le *D-BFED* arrive à la base de Palmer
15 décembre		
21 : 00	92 h	L'évacuation du Camp de Lake est achevée, et ses derniers occupants et leur équipement parviennent au camp de Ross
16 décembre		
20 : 00	115 h	La dernière cargaison et les avions sont chargés sur les bateaux ; la *Gabrielle* et le *Tallahassee* naviguent sur la mer de Ross dans un brouillard épais



Chronologie du Chapitre Quinze

13 décembre – L'arrivée d'un avion de sauvetage de l'expédition Barsmeier-Falken au Camp de Lake marque le début de l'évacuation générale de l'Antarctique. Durant les trois jours suivants, les avions s'y succèdent pour évacuer le personnel et les provisions vers la banquise bordant la mer de Ross.

16 décembre – La *Gabrielle* et le *Tallahassee* finissent d'être chargés et partent vers le nord de la mer de Ross.

17 décembre – De violentes tempêtes empêchent les bateaux de franchir la banquise qui ferme l'accès à la mer de Ross.

22 décembre – La *Gabrielle* et le *Tallahassee* naviguent vers le nord à travers la banquise fragilisée.

26 décembre – Les deux navires se séparent. Le *Tallahassee* met le cap sur Hobart, en Tasmanie, tandis que le capitaine Vredenburgh décide de diriger la *Gabrielle* au nord vers Dunedin, en Nouvelle-Zélande.

Chapitre 16 : Le Rat Noir

28 - 30 Décembre 1933

Où les investigateurs reprennent la mer sur la Gabrielle et doivent affronter les Graines Noires du Dieu Inconnu.

Le maître-chien s'agenouilla sur le pont à côté de l'écoutille. Ses yeux grands ouverts étaient perdus dans le vague, et son corps était agité de frissons. Des larmes ruisselaient sur ses joues. Derrière lui, par l'écoutille, les chiens se mirent à hurler et à gémir. L'homme ne releva pas la tête lorsque les autres s'approchèrent.
« Vous l'avez vue, n'est-ce pas ? » chuchota-t-il. « Le monstre a dévoré ma Duchesse, comme il a dévoré l'autre type. Il est en elle maintenant, je le vois ! Je le vois dans ma belle chienne ! »
Le maître-chien ne prononça plus un mot. Il demeura simplement agenouillé à côté de l'écoutille en sanglotant doucement, jusqu'à ce que les autres décident de l'emmener à l'intérieur.

En quelques mots

Les chapitres Seize et Seize-B mettent en scène les Animalcules et les Graines du Dieu Inconnu. Le but de ces chapitres est de faire prendre conscience aux investigateurs de la menace que représentent les Animalcules. Les investigateurs sont pris au piège avec deux monstres de petite taille dans un environnement exigu, sans aide à portée, et des hommes nerveux et superstitieux qui risquent de devenir gênants.

L'action est présentée sous la forme de plusieurs scènes courtes qui se déroulent dans un ordre fixe et de manière autonome, ce qui permet aux investigateurs de se consacrer activement à la défense de la *Gabrielle* ou du camp de base de l'E.B.F. Ces derniers peuvent profiter de l'expérience qu'ils ont acquise dans la Cité pour empêcher l'une ou l'autre expédition de s'achever sur un désastre. Les Animalcules ne sont pas censés être invulnérables, mais plutôt énigmatiques et effrayants ; les gardiens sont invités à revoir des films comme *Alien, le huitième passager* ou *The Thing* de John Carpenter qui constitueront de bonnes sources d'inspiration avant de faire jouer cette séquence.

Dans ce chapitre, un membre d'équipage du navire a réchauffé par mégarde une paire de Graines jusqu'à les éveiller et leur permettre de se mouvoir. L'un des Animalcules est rapidement capturé, mais l'autre court toujours dans les quartiers de l'équipage. De simple nuisance, il passe rapidement au statut de danger, puis d'adversaire mortel. Les investigateurs doivent découvrir le secret du « Rat Noir » à temps pour empêcher la créature de s'échapper dans les cales ou hors du navire.

Planter le décor

Le chapitre débute deux jours avant l'arrivée prévue de l'expédition à Dunedin, en Nouvelle-Zélande, et couvre trois jours de navigation.

La *Gabrielle* trace sa route, cap au nord, au cœur d'une grosse houle ; le vent souffle furieusement, entre 40 et 55 km/h, en charriant un givre dense. Personne ne s'aventure sur le pont, à moins qu'une tâche essentielle ne l'exige. Les structures et les surfaces supérieures sont recouvertes d'une épaisse couche de glace, lisse et traîtresse. Même les marins expérimentés doivent progresser avec la plus grande prudence le long des cordes de sécurité, pour ne pas risquer d'être balayés et de passer par-dessus bord.

Les chiens restants sont logés dans la cale n°5 de l'entrepont, juste devant le gaillard arrière, protégés de la tempête par une bâche de toile tendue au-dessus de l'écoutille ouverte. Ils ne sont pas enfermés, mais sont retenus par de courtes laisses afin d'éviter qu'ils ne se battent. Leurs hurlements solitaires peuvent facilement être entendus à toute heure du jour ou de la nuit par-dessus le bruit du vent et des vagues.

Sous le pont, l'atmosphère est calme, mais sombre. La houle constante qui secoue le navire rend les déplacements difficiles et provoque des accès de mal de mer chez de nombreux passagers (les investigateurs doivent effectuer un test d'**Endurance** pour ne pas être malades).

Les survivants de l'expédition sont tous silencieux, nerveux, fatigués, et absorbés dans leurs souvenirs. Leurs amis disparus se rappellent à eux partout. Le lit de Starkweather est vide, tout comme celui de Moore, et ce sont loin d'être les seuls.

Le souvenir oublié

Le premier signe des troubles à venir se manifeste le 28 décembre, vers 20 heures, à deux jours de navigation du port de Dunedin. Les investigateurs se trouvent dans le mess des officiers ; soudain, le calme est rompu par l'arrivée de quatre hommes d'équipage débraillés qui exigent de parler au second Turlow.

Il s'agit de Pacquare, le mécanicien en second, et de ses hommes : Humphries, White et Beakins. Ces trois derniers sont rouges de colère, décoiffés, et arborent des coquards et

des nez tuméfiés. Ils sont courroucés et indignés. Ils s'invectivent violemment à la moindre provocation, malgré les mises en garde répétées de Turlow et de Pacquare.

Humphries, un homme trapu arborant une courte barbe grisonnante, est furieux. Il affirme que White et Beakins, ses compagnons de cabine, lui ont dérobé des objets précieux ; quand il a découvert le vol, il est parti à leur recherche pour les accuser. Et lorsque les deux hommes ont nié les accusations d'Humphries, celui-ci les a attaqués tous les deux. La bagarre a été interrompue par Pacquare, qui les a tous amenés devant Turlow afin qu'ils répondent de leurs actes. Les trois hommes partagent une cabine dans le gaillard arrière. Chacun d'eux a vu les objets précieux en question, une paire de « grandes opales noires » qu'Humphries a récupéré en Antarctique. White et Beakins affirment qu'ils n'ont jamais parlé à quiconque du trésor d'Humphries. Ils maudissent et fustigent Humphries, furieux qu'il ait pu les frapper et vexés par son manque de confiance.

Humphries, quant à lui, répète qu'il n'a montré ses gemmes qu'à ses compagnons, et qu'il les gardait cachées dans un pot à tabac. Mais cet après-midi, alors qu'il était sorti pour fumer une cigarette, les pierres ont disparu, ainsi que tout son tabac.

Turlow fait taire les trois hommes d'équipage d'un seul mot, et laisse le choix de la mesure disciplinaire dans les mains du chef mécanicien. Celui-ci leur retient une demi-journée de paye et leur ordonne de retourner travailler. Tous les officiers restent sourds aux protestations tandis que les trois hommes quittent le mess.

Les investigateurs qui ont déjà rencontré des Graines plus tôt dans l'aventure devraient comprendre, à partir de la description d'Humphries, que ses gemmes leur ressemblent en tous points. Dans le cas contraire, un test d'**Intuition** pourra les y aider. Tout investigateur qui a exploré la partie occidentale de la vallée du Complexe ou l'intérieur du Boeing volé se souviendra des Graines.

Interroger White et Beakins : les compagnons de cabine d'Humphries peuvent être trouvés au mess d'équipage après l'incident. Pour eux, la rixe appartient au passé, mais ils préfèrent éviter Humphries le temps qu'il se calme. Après quelques questions, il devient évident que les deux hommes sont innocents. Un test de **Psychologie** réussi le confirme. Humphries est leur ami ; ils sont inquiets pour lui et contrariés par la perte de ses gemmes.

« Il n'a pas été très sympa ces derniers temps », se plaint Beakins. « Méfiant, si vous voyez ce que je veux dire ? Toujours en train de vérifier ses pierres, encore et encore. Ça vous rend un gars nerveux. Aucun de nous n'a pu dormir correctement ces derniers jours, avec lui qui s'agitait et qui gémissait toute la nuit comme ça. »

Les deux hommes ont peu de choses à ajouter à cette histoire. Ils ne savaient rien de ce vol jusqu'à ce qu'Humphries les accuse lui-même.

Interroger Humphries : il peut être trouvé dans la salle principale des machines après l'incident, astiquant furieusement des conduites de vapeur avec un chiffon sale. Il est d'une humeur massacrante. La perte des opales l'a rendu amer et méfiant vis-à-vis de ses compagnons de chambre. Humphries raconte son histoire à tout investigateur qui montre un peu de compassion pour lui.

Chaque pierre avait approximativement la taille d'un pouce, un contact huileux et une couleur noir mate. Elles semblaient toujours froides au toucher. L'une était plus longue et plus fine que l'autre, mais à part cela, elles étaient identiques. Humphries les avaient gagnées à un aviateur allemand (le type en avait plusieurs autres) au cours d'un jeu de dés pendant les opérations de chargement. Depuis, il les gardait en sécurité dans sa cabine, cachées dans un pot de tabac.

Si les investigateurs expriment l'envie d'aller examiner la scène du vol, Humphries n'est que trop content de leur confier la clef de sa cabine. « C'est ça, allez-y voir et fouillez partout », grommelle-t-il. « Si vous voyez quelque chose qui vous intéresse, surtout servez-vous. Tous les autres l'ont fait. »

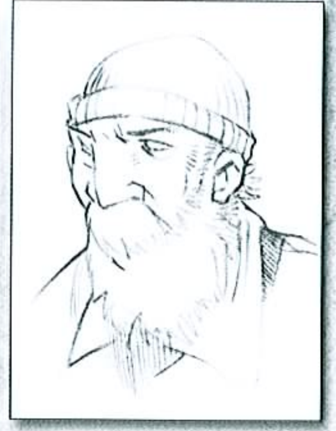
S'il est interrogé directement sur ce point, Humphries admet qu'il ne sait pas à quoi ressemblent des opales noires, et qu'il a seulement supposé que les deux pierres en étaient. Un test de **Psychologie** réussi permettra de lui raviver la mémoire : « Peu communes », dit-il. « D'un noir profond et toujours froides. »

Examiner la cabine

La cabine que partagent les trois hommes, Humphries, White et Beakins, se trouve dans la partie arrière du navire, juste avant les douches des mécaniciens sur le pont principal (cabine 4H). La pièce est jonchée du même désordre que l'on rencontre partout où des hommes vivent ensemble pendant de longues périodes : des vêtements pendus à des crochets ou jetés dans un coin, des affaires sous les couchettes, des bibelots sur les étagères, des cartes et des souvenirs collés aux murs. La pièce est bien plus chaude que le couloir extérieur, grâce au radiateur qui chauffe et qui siffle doucement, même en l'absence d'occupant. Les investigateurs qui portent des vêtements chauds se sentiront bien vite mal à l'aise dans la pièce.

Le pot de tabac est posé en évidence sur une tablette au-dessus du bureau. C'est un solide bocal de verre, avec un large orifice et un lourd couvercle ; il est désormais vide, et son couvercle pend sur le côté. Il est même un peu trop vide : aucune trace des pierres, du tabac, ni même de son odeur, ou de n'importe quoi d'autre.

Il n'y a pas grand-chose d'autre d'intéressant à trouver dans la cabine. Un test de **Trouver Objet Caché** réussi à la moitié ou moins de la compétence de l'investigateur est nécessaire pour remarquer l'unique trace des Graines : plusieurs cavités à peine marquées et des taches sombres sur le pont, là où le vernis du plancher en bois a subi l'action corrosive des Graines sous leur forme liquide.



Tom Humphries



Robert Mac Ilvaine

Si ces traces sont remarquées, un test de **Pister** réussi révèle qu'elles partent de sous la tablette et mènent à la base du radiateur. Une zone piquetée et décolorée d'environ cinq centimètres de large entoure l'un des pieds du radiateur ; à l'intérieur de cette zone, le sol a été rongé presque complètement, et est devenu poreux et fragile. Si on appuie dessus ou si on le découpe, il s'effrite facilement en copeaux et en sciure.

Si les investigateurs pensent à descendre au pont inférieur à la recherche de l'endroit situé directement sous la zone décolorée, ils constatent que celle-ci débouche dans le coin haut d'une cabine de douche (pièce n°2 de l'entrepont, à l'arrière). L'ouverture sombre et spongieuse est parfaitement visible au plafond, mais il n'y en a pas d'autre, et pas de trace identifiable à suivre sur le sol métallique de la cabine. La bonde de la douche ne porte aucun signe de passage.

D'autres Graines à bord

Les deux Graines d'Humphries ne sont pas les seules à bord de la *Gabrielle*. MacIlvaine, l'opérateur radio, conserve une Graine dans sa cabine, dans une boîte en étain verrouillée. Il ne la révélera pas à moins d'y être contraint, mais devient renfermé et gêné vis-à-vis d'Humphries et des autres après le vol, craignant que l'un d'entre eux ne l'accuse du délit.

La présence de la Graine dans sa cabine affecte progressivement l'opérateur radio. Son sommeil est lui aussi interrompu par des rêves étranges et terrifiants dont il ne peut se souvenir au réveil. MacIlvaine approche les investigateurs discrètement et leur montre sa Graine, après que leurs découvertes sur l'Animalcule aient été rendues publiques dans la partie intitulée « La chasse ». Toute personne ayant survécu à l'exploration de la Cité peut également posséder une Graine si le gardien le désire.

Le chiffon brûlant

Le 29 décembre au matin, peu de temps après le petit-déjeuner, une série de hurlements horribles s'élève depuis les ponts inférieurs. Ils proviennent de la salle de contrôle du gouvernail (compartiment 25). Ils résonnent de manière étrange dans les cales durant presque une minute. Les passagers et l'équipage présents dans cette section du navire accourent pour en découvrir l'origine.

Le capitaine Vredenburgh et le second sont immédiatement appelés. Le capitaine envoie également un homme chercher le docteur pour l'amener sur place, ainsi que tout investigateur qui possède des compétences médicales.

Dans les coursives

Lorsque les premiers investigateurs arrivent dans les parties communes qui courent de l'entrepont à la poupe du navire, les coursives sont déjà bondées. Des hommes d'équipage qui ne sont pas de service à ce moment-là se sont rassemblés en petits groupes et en pagaille sur le pas des portes et dans les escaliers, murmurant entre eux. Juste en face de la cage d'escalier, le panneau d'accès au compartiment du dispositif de commande du gouvernail est ouvert. Les lampes de travail situées au fond projettent de longues ombres à travers l'embrasure de la porte et sur le sol ; des gouttes sombres et des taches maculent le sol entre la trappe du panneau d'accès et le corps d'un homme inconscient au pied des escaliers.

La victime, l'un des mécaniciens du bord du nom de Brunel, a manifestement été traînée hors de la salle de contrôle du gouvernail. Il gît sur le pont, immobile sous une couverture, près du panneau d'accès au pied de l'escalier, tandis que deux membres de l'équipage tentent de lui prodiguer les premiers soins. Malheureusement, ils ne peuvent pas faire grand-chose pour lui.

« Restez en arrière, Messieurs », ordonne l'un des deux hommes. « Nous attendons le docteur. »

Brunel est vivant – à peine – mais pâle comme un linge et horriblement mutilé. Une grande partie de sa jambe droite, y compris un morceau de fémur, a tout simplement disparu. Une ceinture est nouée autour de la partie supérieure de sa cuisse, faisant office de garrot rudimentaire. La chair autour de la blessure et l'extrémité de l'os sont molles et décolorées. Les vêtements et la jambe blessée de la victime sont souillés par le sang ; des taches et des gouttes plus sombres maculent le sol alentour.

La vue de l'horrible blessure de Brunel coûte 0/1D2 points de **SAN**. Un test réussi de **Premiers Soins, Médecine, Sciences de la vie : pharmacologie** ou **Sciences for-**

Où les Graines sont-elles allées ?

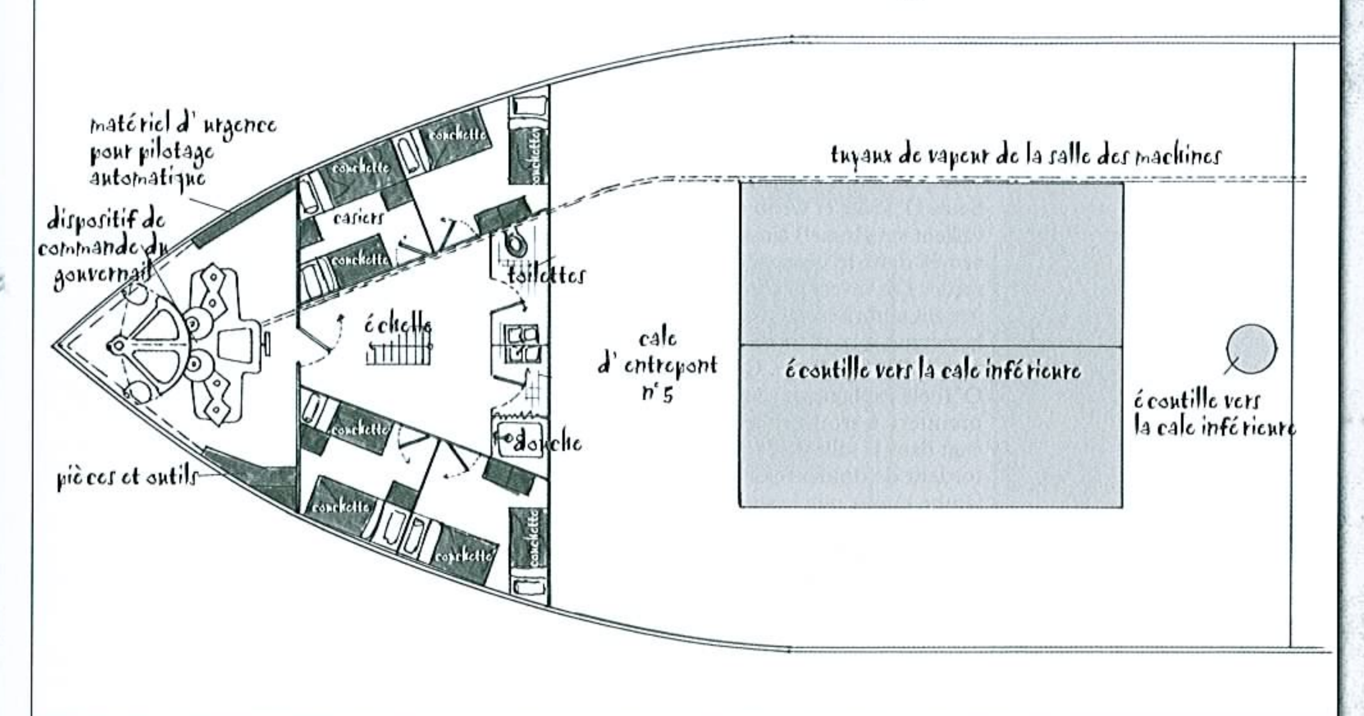
Ayant recouvré leur mobilité en se réchauffant, les deux Graines ont consommé tout le tabac présent dans le bocal d'Humphries et ont soulevé le couvercle pour s'échapper. Évoluant désormais sous la forme d'Animalcules, elles se sont enfuies dans les entrailles du navire à la recherche de plus de chaleur. Les Animalcules ont suivi le courant d'air chaud du radiateur jusqu'à l'atteindre, puis sont passés à travers le sol vers le pont inférieur. Ayant absorbé une quantité importante de tabac, de bois, de matériau isolant et de poussière au cours du processus, chacun d'eux a gagné en volume.

Au matin du 29 décembre, les deux Animalcules se trouvent dans deux parties nettement éloignées du navire.

L'un d'eux a trouvé refuge dans la salle de contrôle du gouvernail (entrepont, pièce 25) où il se blottit contre le couvercle d'une rotule chaude tel un morceau de ouate noir ; c'est la créature qui attaque Brunel le 29 décembre au matin, dans la partie intitulée « Le chiffon brûlant ».

L'autre Animalcule a rencontré et dévoré un gros rat durant la nuit, acquérant force et mobilité dans le processus. Il s'est alors introduit dans les cales et s'y est arrêté, blotti contre une conduite de vapeur dans la cale n°5 de l'entrepont. Ce second Animalcule est celui qui attaque et tue le chien Duchesse au cours de la soirée du 29 décembre, dans la partie intitulée « Le troisième signe ».





melles : Chimie permet de déterminer que la blessure a été provoquée par un acide puissant.

Au-delà du corps, se trouve le panneau d'accès au compartiment du dispositif de commande du gouvernail. Personne n'empêchera les investigateurs d'approcher du panneau s'ils le désirent.

Dans la salle de commande du gouvernail

Le compartiment contenant le dispositif de commande du gouvernail est en désordre. Le moteur à vapeur qui actionne le gouvernail occupe le centre de la salle ; le sang de Brunel recouvre l'un de ses flancs et brille sous la lumière artificielle. La paroi de droite est maculée de projections et d'éclaboussures de sang jusqu'à hauteur d'homme, et le sol est recouvert d'une épaisse flaque couleur pourpre. Il y a comme une saveur aigre et métallique dans l'air.

Deux hommes semblent monter la garde entre le moteur et la porte du compartiment – Beakins et un marin trapu du nom de Girolamo. Ils sont équipés d'armes rudimentaires et semblent nerveux. Beakins porte une hache d'incendie, tandis que l'autre tient une lourde clef à molette. Si quelqu'un s'approche de la porte, l'un ou l'autre relève brièvement la tête, mais leur attention reste focalisée sur le contenu d'un grand seau de métal destiné à lutter contre les incendies et qui se trouve entre eux deux, à même le sol.

De sa main libre, Beakins fait signe aux investigateurs d'approcher. Il est impossible de traverser les quelques mètres qui mènent au seau sans marcher dans la flaque de sang en train de sécher.

Une sorte de tache, comme une épaisse tache d'encre (l'Animalcule), attend patiemment dans sa prison de métal, sous le regard horrifié des deux hommes d'équipage et des investigateurs. La chose est noire, opaque et informe, de la taille d'une pomme mais sans contour fixe. De temps à autre elle bouge lentement, projetant d'épais pseudopodes vers le bord du seau. Chaque fois que cela se produit, les deux hommes poussent un juron et les repoussent comme ils peuvent dans la masse avec l'extrémité de leurs armes. Ils bougent et parlent peu, et regardent fixement la créature en murmurant entre eux.

La simple vision de l'Animalcule est horrible, sans que l'on sache pourquoi. La créature est petite et semble apparemment inoffensive ; cependant, la simple vue de cette chose inspire un profond dégoût et une peur primale. Voir l'Animalcule pour la première fois coûte 0/1D3 points de **SAN**. Revoir la créature par la suite ne provoque aucune autre perte de **SAN** (à moins qu'elle n'ait considérablement grandi ou changé de forme), mais la répugnance qu'elle inspire demeure.

L'ancien Témoin Muet, s'il est présent, a quant à lui une révélation : la petite tache d'encre noire, pourtant anonyme, lui est affreusement familière, comme le souvenir d'un épouvantable cauchemar.

« Qu'est ce que c'est que cette chose, professeur ? » demande calmement Beakins, sans attendre aucune réponse.

La Tache Noire

L'Animalcule capturé

DEX	04	Agilité 20 %	
FOR	02	Puissance	10 %
TAI	01	Corpulence	05 %
POU	∞	Volonté	/

∞ = POU prodigieux mais passif

Valeurs dérivées

Impact inapplicable
Points de Vie 10
Mouvement 2

Compétences

S'agripper/Engloutir 20 %

Attaques

• Ingestion 99 %
dégâts 1D2 par round à partir de celui où la chose a réussi à **S'agripper à sa proie.**

Perte de SAN : 0/1D3

Reportez-vous à la description des Animalcules dans l'Annexe 8 : Bestiaire pour de plus amples détails.

L'arrivée du capitaine

Quelques minutes plus tard, le capitaine et le second arrivent en compagnie du médecin du bord, le docteur Lansing, et d'autres retardataires. Le second, Turlow, est le premier à prendre la parole : « Bien, Messieurs ! Sortez de la pièce si vous n'avez rien à y faire. C'est un ordre. Exécution ! »

La terrible fascination qu'exerçaient les événements sur l'équipage est brisée par cet ordre. Les spectateurs quittent les lieux rapidement. Seuls O'Toole et Webb (les deux hommes qui veillent sur Brunel) ainsi que les deux hommes armés dans le compartiment, sont invités à rester. Les investigateurs présents y sont également autorisés, tandis que Lansing examine la victime. « ... mais ne restez pas dans le passage ! Bien, O'Toole. Que s'est-il passé ici ? » O'Toole explique que lui et Beakins ont été les premiers à trouver Brunel. Le mécanicien était dans la salle de contrôle du gouvernail, se tordant de douleur sur le sol et agrippant sa jambe tandis que le sang giclait partout.

« ... Et il y avait cette chose, cette tache d'encre, Monsieur, qui lui mangeait la jambe ! J'ai pensé que c'était un chiffon, Monsieur, mais ça le dévorait ! Beakins est parvenu à l'enlever, Monsieur, et à le capturer dans ce seau, pendant que je nouais ma ceinture autour de la jambe de Brunel pour faire un garrot. Nous l'avons ensuite porté hors de la pièce et déposé devant l'escalier, Monsieur. Afin qu'il ne baigne pas dans son sang, Monsieur. Voilà, c'est à peu près tout. »

Le docteur Lansing, après avoir examiné Brunel, ordonne qu'on l'emmène jusqu'au mess de l'équipage, où le reste de sa jambe devra être amputé. Brunel y est transporté par plusieurs personnes. Le capitaine et le second entrent dans le compartiment afin de voir à quoi ressemble la chose qui a attaqué Brunel.

Si les investigateurs n'ont pas encore vu l'Animalcule de près, le capitaine Vredenburgh les invite à le faire maintenant. Il observe fixement la chose pendant un long moment sans dire un mot.

Turlow devient livide, manifestement terrifié et écœuré par la créature. « Seigneur Dieu », souffle-t-il d'une voix rauque. « Virez-moi cette chose de mon navire ! Balancez-la par-dessus bord tout de suite ! »

Mais le capitaine intervient : « Non, Turlow. Pas encore. Je veux savoir ce que c'est, et ce que cette chose a fait à Brunel, et surtout comment elle est arrivée sur mon navire. Et nous ne le saurons jamais si nous la jetons par-dessus bord. »

Il fait signe aux investigateurs. « Cette chose est à vous, Messieurs. Je veux savoir ce que c'est, d'où ça vient, et pourquoi. Et lorsque vous en aurez fini, je veux que la chose soit détruite. Est-ce bien clair ? Vous ferez le rapport de vos découvertes au docteur Lansing et à moi-même. Vous avez vingt-quatre heures. Et prenez garde, car si la chose s'enfuit à nouveau à bord de mon navire, je vous tiendrai pour responsables. »

Le capitaine fait demi-tour et repart sans ajouter un mot. Turlow regarde fixement le seau pendant quelques instants, les lèvres pincées, puis jette un regard furieux aux investigateurs avant de suivre le capitaine. Les investigateurs sont désormais libres d'inspecter la salle de commande du gouvernail avant qu'elle ne soit nettoyée, et d'interroger l'équipage.

Constatations à bord du navire

Beakins et O'Toole : ils ont été les premiers à arriver sur place après que Brunel se soit mis à hurler. Leur récit est quasiment identique au rapport qu'O'Toole a fait à Turlow. Depuis que Beakins a capturé la créature dans le seau, celle-ci n'a tenté que très faiblement de s'échapper. Lorsque les deux hommes parlent de l'Animalcule, ils le désignent sous le nom d'« affreux » ou d' « affreuse tache ». Aucun des deux ne peut expliquer pourquoi cette chose les révulse ainsi.

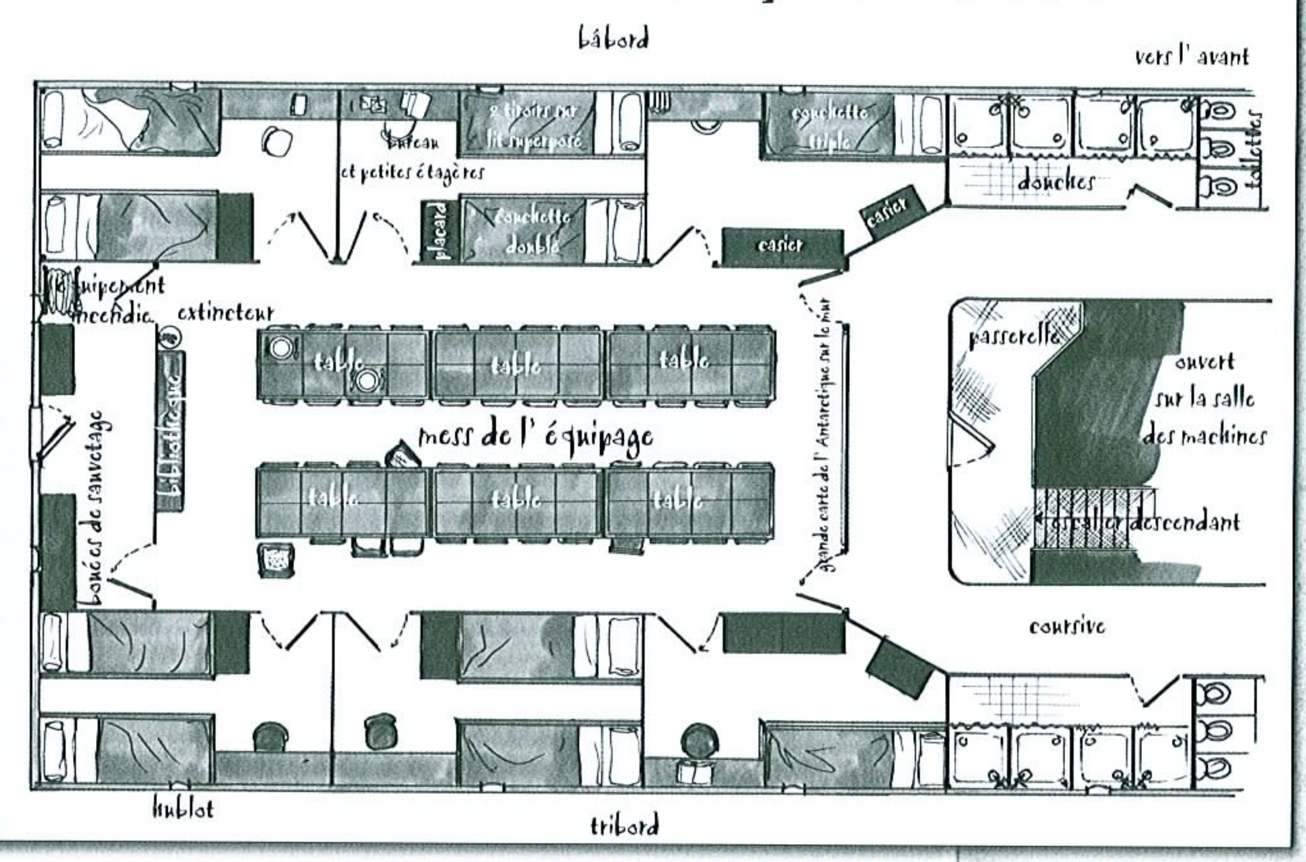
Le compartiment du dispositif de commande du gouvernail : c'est une large pièce, avec des parois de métal solides incurvées vers l'extérieur, suivant la forme de la coque. Le moteur actionnant le gouvernail occupe le centre de la pièce, un grand moteur sombre muni de quatre larges pistons à vapeur entourés d'un entrelacs de tuyaux plus petits. Les conduites de vapeur disparaissent dans le sol de chaque côté.

Derrière le moteur, à hauteur de poitrine, se trouve le quadrant du gouvernail, un énorme engrenage en forme de quart de cercle pivotant de droite à gauche, entraînant avec lui le safran du gouvernail, et permettant ainsi de faire virer le navire. Voir la description du dispositif de commande du gouvernail dans le Chapitre Quatre B pour de plus amples détails. L'ensemble est brûlant et légèrement huileux, et désormais recouvert de larges éclaboussures et gouttes de sang. L'air est chaud ; il y flotte une légère odeur d'huile chaude et de viande cuite.

Les investigateurs qui inspectent la salle à la recherche d'indices peuvent en découvrir un en réussissant un test de **Trouver Objet Caché**. Tout le sommet du capot moteur de gauche est extrêmement propre et brillant, mis à part certaines parties éclaboussées de sang. Une étroite section allant de la base de ce capot moteur jusqu'au sol est dans un état similaire. La piste se poursuit vers la porte du compartiment. La grille d'aération qui perce la porte n'est ni desserrée, ni démontée, mais les lamelles de cette grille sont elles aussi extrêmement propres, comme décapées.

Le matelot Brunel : le docteur Lansing remet son rapport sur l'état de santé de Brunel au capitaine dans l'heure qui suit. Une copie de ce rapport est envoyée aux investigateurs dans leur laboratoire. L'examen médical du matelot Brunel confirme que la chair et l'os de sa jambe ont bien été dissous comme par un acide puissant, et qu'ils n'ont été ni découpés ni mâchés. L'amputation du membre endommagé s'est déroulée sans incident. Brunel se trouve dans la cabine du docteur

Parties communes du pont arrière



Lansing, cabine 12 du pont principal (dans le *roof*), et reste sous la surveillance du docteur jusqu'à l'arrivée au port.

Préserver le membre : les investigateurs qui demandent au capitaine l'autorisation de conserver la jambe dans de la glace pour l'étudier plus tard ont intérêt à être convaincants : l'un d'eux doit réussir un test de **Persuasion** à la moitié de sa compétence, mais Vredenburgh exigera malgré tout que le membre amputé soit jeté par-dessus bord au terme du délai de 24 heures qu'il leur a alloué. Si on le lui demande, Turlow est farouchement opposé à cette idée macabre, et refuse catégoriquement. Lansing, le docteur, comprend l'intérêt scientifique de la requête, et prend discrètement des dispositions pour que le membre soit empaqueté de manière anodine et conservé dans le réfrigérateur du navire jusqu'à la fin du voyage, ou seulement pour le temps nécessaire.

Examen de la créature

Encouragez vos joueurs à étudier la créature. Les investigateurs peuvent apprendre un certain nombre de choses à son sujet avant que le délai accordé par le capitaine ne soit écoulé. Pas assez, bien sûr ; les vingt-quatre heures sont largement insuffisantes pour étudier ce spécimen inclassable. Ceux qui procèdent aux recherches doivent avoir conscience que le temps passe vite.

Le laboratoire de l'expédition se trouve dans la suite de l'armateur, cabine 30, au second niveau de la superstructure, au milieu du navire et juste à côté de la cabine du capitaine. Il n'est ni très grand, ni très bien équipé, mais il devrait suffire pour examiner l'Animalcule. On y trouve des petits kits d'analyses chimiques et géologiques qui permettent de soumettre les échantillons aux flammes, à l'acide, aux substances toxiques, etc. Un microscope et d'autres équipements scientifiques courants sont disponibles, ainsi que beaucoup d'énergie électrique. Conserver la créature n'est pas très difficile puisqu'elle peut être placée en toute sécurité dans une grande bonbonne ou dans l'un des bocaux de verre et d'acier qui servent à conserver les échantillons. Tant qu'il ne lui est pas permis d'ingurgiter trop de choses et de devenir plus grosse ou plus mobile, la créature peut facilement être contenue.

Le petit Animalcule que les investigateurs ont entre les mains est une créature simple, qui ne révélera pas tous les secrets des Graines, même aux chercheurs les plus doués. À moins que les investigateurs, par exemple, n'alimentent la créature avec des êtres vivants, ils n'ont aucun moyen de comprendre combien de caractéristiques l'Animalcule conserve de l'être ingurgité. Consultez l'Annexe 8 : Bestiaire, pour de plus amples détails sur le comportement et les limites des Animalcules.

Les gardiens sont encouragés à faire jouer cette sous-partie à leurs joueurs en entrant le plus possible dans les détails. Ne leur laissez pas simplement effectuer un test ou deux avant de leur remettre les informations qui suivent ; ne leur donnez l'information que suite à des tests spécifiques qu'ils devront décrire. Les expériences doivent être imaginées et décrites par les investigateurs eux-mêmes, puis l'équipe-



L'Animalcule

ment construit ou récupéré. Les tests peuvent prendre du temps. Une journée représente un laps de temps très court. La réaction de la créature à la chaleur et au froid, en particulier, ne devrait être révélée aux joueurs que si leurs personnages pensent à faire le test. Ils doivent poser les bonnes questions pour obtenir les bonnes réponses.

Le capitaine Vredenburgh passe dans le laboratoire à plusieurs reprises au cours de la journée pour s'informer de la progression des recherches ; utilisez ces demandes de renseignements agaçantes pour accentuer le sentiment d'urgence. Rappelez sans cesse aux joueurs que la *Gabrielle* est censée accoster le jour suivant.

Les renseignements suivants peuvent être collectés à propos des Animalcules, au cours du temps qui est imparti, et à partir du spécimen captif :

- La créature n'a pas de forme fixe. Elle semble ne pas avoir de structure interne, ni d'organe fixe d'aucune sorte. Lorsqu'elle est capturée, elle a tendance à adopter une forme ovale irrégulière, ou à s'enrouler sur elle-même comme un ver. Ses mouvements sont assez lents, hormis des contractions sporadiques sans cause apparente, de violents spasmes semblables à des coups de fouet.

- En dépit de son apparence inoffensive, la créature est profondément répugnante pour tous ceux qui l'observent. Il n'y a pas d'explication rationnelle pour ce sentiment, et chaque observateur pourra trouver son propre prétexte, mais la simple vue de cette petite tache d'encre inspire le dégoût et la haine à quiconque.

- La créature est un peu plus dense que l'eau, et elle coule dans l'eau douce ou salée. Elle flotte sur le mercure ou le métal en fusion. Aucune de ces substances ne semble l'affecter, en bien ou en mal.

- La créature n'a pas de température fixe, et ajuste sa température en fonction de son environnement. Elle est toujours plus froide que l'air ambiant d'environ six degrés C°.

- La créature ne semble réagir qu'à deux types de stimuli externes : le toucher et la chaleur. Elle a tendance à se rapprocher des sources de chaleur lorsqu'elle en trouve, et à reculer lorsqu'on la coupe ou qu'on lui donne des petits coups.

- Le froid affecte défavorablement la créature. Lorsque la température ambiante descend en dessous de 13°C, les mouvements de la créature deviennent de plus en plus lents, et au point de congélation de l'eau, 0°C, elle devient totalement raide et immobile. Ce processus prend une à deux minutes.

- Une fois qu'elle est figée, elle ne bouge plus à moins que la température de son environnement ne soit portée à 27°C. Lorsque la température atteint ou dépasse ce point, la créature identique et indemne, reprend son activité.

- La créature manifeste des propriétés fortement corrosives lorsqu'elle est mise en contact avec des matériaux organiques, tels que le bois ou la chair. Elle semble absorber lentement en elle le matériau dissous, prenant du volume et de la masse dans le processus, tout en dégageant une odeur caractéristique et particulièrement désagréable. La créature n'a aucun effet sur le métal ; elle laisse des traces sombres sur le verre ou la pierre.

- Si la créature absorbe une grande quantité de matériaux physiquement identiques, son enveloppe extérieure commence à afficher certaines caractéristiques physiques grossières de ces matériaux. Ainsi, si elle se nourrit de beaucoup de bois, la tache commence à prendre la forme d'une plante. Si elle se nourrit d'une ou deux souris, elle développe des membres et des protubérances ressemblant à une tête et à une queue, et elle devient beaucoup plus mobile qu'auparavant.

- Les acides n'ont aucun effet sur la créature. Elle ne peut être empoisonnée. L'électricité n'a aucun effet sur elle ; elle est conductrice d'électricité, mais ne réagit pas au passage du courant.

- Si la créature est coupée en plusieurs parties, tout morceau pesant moins de 500 grammes se dissout dans une épaisse masse goudronneuse hautement corrosive, qui s'écoule lentement et sans but dans le récipient. Les morceaux plus gros se comportent tous comme des créatures autonomes, plus petites et présentant des propriétés et des réactions identiques à la créature initiale. Lorsqu'une grosse entité entre en contact avec une plus petite, les deux créatures fusionnent lentement pendant quelques minutes, la plus petite étant absorbée par la plus grosse.

- Le feu n'a aucun effet sur la créature. Elle ne brûle pas et n'entre pas en ébullition, et pourra même, si on la soumet à un chalumeau,

s'avancer vers la flamme et la traverser, sans aucun mal apparent.

- La magie a peu d'effet contre la créature. Elle résiste à la plupart des sorts (de la même manière que les Dieux Extérieurs). Certains sorts infligeant des dégâts physiques, tels que **Flétrissement**, ont un effet évident sur la créature. Ils la brisent en une multitude de gouttelettes plus petites, qui commencent alors à ronger tout ce qu'elles peuvent et se mettent à grossir.

- Si la Pierre de Localisation provenant des cavernes du Camp de Lake est approchée à moins de trois mètres de la créature, la pierre devient rapidement trop chaude pour être tenue en main. Si elle est alors approchée à moins de vingt centimètres, la pierre chauffée à blanc se brise et devient inutile, infligeant 1D2 points de dégâts à son porteur. L'Animalcule est bien entendu attiré par une telle chaleur, mais à part cela, il ignore la pierre.

Une entrevue avec Turlow

L'attaque de Brunel marque un changement dans l'attitude du second Turlow vis-à-vis des membres de l'expédition. Tandis qu'auparavant il maintenait professionnellement une certaine distance, il est désormais ouvertement hostile. Un peu plus tard au cours de la matinée qui suit l'attaque de Brunel, le second fait irruption dans le laboratoire de l'expédition. Cette rencontre doit avoir lieu alors qu'il y a au moins une personne dans le laboratoire ; le gardien peut moduler le moment comme il le souhaite, mais elle doit avoir lieu peu de temps après l'amputation de la jambe de Brunel.

Turlow est froid et hostile alors qu'il s'avance dans la pièce. « Où est-elle ? » demande-t-il ; et il ne fait aucun doute qu'il veut parler de la créature. S'il aperçoit l'Animalcule, Turlow le regarde fixement pendant un court instant, se tourne ensuite vers quiconque semble s'en occuper, très en colère, et libère son courroux dans un monologue.

« Je ne veux pas de cette chose sur mon navire. Qu'elle soit jetée par-dessus bord aujourd'hui. Je me fous de savoir ce que c'est, d'où ça vient, je veux qu'elle quitte le pont ! Cette chose me rend malade. »

« Nous n'avons eu que des ennuis depuis que votre groupe est monté à bord. Maintenant un brave type ne pourra plus jamais travailler, et c'est de votre faute, la faute de votre expédition. D'une façon ou d'une autre, cette chose est ici parce que vous êtes ici. Vous nous portez la poisse. Vous tous. »
« Je pourrais prendre cette... chose... tout de suite, et la jeter par-dessus bord. Mais le capitaine en a décidé autrement, alors je laisse faire. »

« Mais la seule chose qui m'intéresse c'est comment en finir le plus rapidement possible, et cela ne devrait pas vous prendre beaucoup de temps. Faites vos foutues expériences, mais faites vite ; car si jamais cette chose est encore à bord lorsque nous atteindrons Dunedin, je vous jure que je la jetterai moi-même à l'eau. »

« Vous avez une journée, Messieurs, et c'est tout. J'en ai assez de ces "accidents" et de la malchance qui s'acharne sur mon navire, et j'en ai plus qu'assez de toute cette expédition. »

« Une journée ! Pas une minute de plus ! » Et il part, en claquant la porte derrière lui.

Interroger Brunel

Le matelot Brunel se réveille vers quatre heures de l'après-midi. Chargé de médicaments, il est encore groggy et vaseux, mais il est capable de répondre à quelques questions. Tout ce dont il se rappelle, c'est qu'il a découvert un morceau de ouate, noir de saleté, au sommet du carter du moteur qui contrôle le gouvernail. Il l'a enlevé, l'a enveloppé dans un chiffon, et a mis le tout dans une poche extérieure de sa combinaison. Quelques minutes plus tard, il a ressenti une vive douleur, comme si un puissant liquide le brûlait et lui rongeait la jambe. Il a tenté de déchirer ses vêtements pour l'arrêter, mais sa combinaison semblait comme collée à sa chair. La dernière chose dont il se souvient, c'est le tissu mouillé se déchirant dans sa main, et quelque chose de noir et d'horrible qui pendait au-dessous.

Ailleurs sur le navire

La journée est très remplie pour les hommes de la *Gabrielle*. Dunedin, et la permission du week-end se profilent dans quelques heures, et le navire doit être vérifié après des mois en mer. L'équipage est mal à l'aise suite à l'horrible attaque dont a été victime Brunel. Ils sont impatients de quitter le navire infesté.
Le second Turlow continue de surveiller de près les membres de l'expédition. Seule l'autorité du capitaine l'empêche de prendre la créature et de la jeter par-dessus bord. Turlow rôde dans les salons et les quartiers de l'équipage du pont principal, lançant des regards noirs à tous les investigateurs qu'il croise. Il ne dit pas grand-chose, mais chaque regard est éloquent, et ouvertement hostile.

Un test de **Psychologie** réussi révèle que Turlow est furieux et effrayé, un état d'esprit instable qui pourrait le pousser à la rupture à tout moment. L'Animalcule le perturbe énormément. Si la créature est laissée sans surveillance dans le laboratoire pendant quelque temps, il ira la chercher et la jettera par-dessus bord.

Les investigateurs peuvent décider de laisser quelqu'un en permanence avec la créature pour éviter un « accident ». Ils n'ont pas tort. Néanmoins, la situation semble calme. La créature est en sécurité entre leurs mains, Brunel se remet doucement, et le navire se trouve à moins d'une journée de la terre.

Combat de chiens

Le 29 décembre, vers 19 heures, les chiens dans la cale commencent à hurler. Leurs cris et leurs glapissements se transforment rapi-

dement en frénésie terrifiée, bientôt suivis par des cris humains. Les investigateurs qui se trouvent soit dans leurs cabines, soit dans le mess des officiers, soit dans le bureau/laboratoire de Moore ont de grandes chances d'atteindre les chiens avant la fin du combat, s'ils abandonnent immédiatement ce qu'ils sont en train de faire et se précipitent sur les lieux.

À l'extérieur, les nuages sombres et les lourds embruns ont transformé la lumière du jour en un sombre crépuscule, morne et terne. Il faut utiliser des lampes torches ou des lanternes pour distinguer clairement ce qui se passe, et ceux qui s'aventurent sur le pont ont intérêt à être prudents et à se cramponner aux lignes de sécurité qui bordent le bastingage, sous peine de perdre l'équilibre et de chuter sur le pont recouvert d'eau de mer et d'écume. Tout investigateur qui ne s'aide pas des cordes doit faire un test d'**Agilité** ; en cas d'échec, il lui arrive une mésaventure – bénigne, telle une simple mais embarrassante chute sur son séant, ou mortelle, comme une chute dans les eaux glacées des mers du sud. La bâche qui recouvre la cale n°5 est parfaitement en place, bien tendue pour protéger l'intérieur des embruns qui fouettent l'air et du givre des eaux glacées de l'océan. Les aboiements désespérés proviennent d'en dessous la bâche. Enlever les câbles détrempés qui la retiennent n'est pas une tâche aisée, et des mains nues deviennent rapidement gonflées et engourdies, mais les liens finissent par se desserrer et la bâche est repoussée.

Fiskarson, le maître-chien, arrive rapidement sur les lieux, une lourde torche électrique sous le bras. Si les investigateurs mettent du temps à arriver, c'est lui qui ouvrira la bâche et scrutera l'intérieur de la cale en premier.

Une fois la bâche repoussée, les cris des animaux enragés couvrent le bruit du vent et des vagues. Les chiens grognent et hurlent, comme pris de folie. Toute personne présente peut entendre les animaux se heurter violemment et se jeter contre les parois de leur prison.

L'ouverture béante plonge dans les ténèbres de la cale. Il n'y a aucune lumière à l'intérieur. La lampe torche de Fiskarson luit faiblement, cherchant à percer l'obscurité, son faisceau éclairant une petite partie de l'énorme pièce à chaque fois. On ne distingue pas grand-chose, seules quelques formes obscures qui s'agitent frénétiquement.

« Hé ! » lâche le maître-chien. « Il y a quelque chose qui cloche ! Oh, mes petits ! »

Fiskarson saute par l'écoutille et atterrit lourdement sur le sol en contrebas, ignorant l'échelle. Sa lampe électrique balaie frénétiquement toute la salle tandis qu'il cherche la source de tout ce vacarme.

Les neuf chiens de traîneaux survivants sont attachés contre les parois arrière et bâbord de la cale, aussi loin que possible du froid et de l'humidité qui descend de l'écoutille audessus. La lumière tremblotante donne un aperçu de leur état – yeux rouges et brillants, babines retroussées sur les dents, pelage hérissé et hirsute.

Les chiens sont enragés. Ils se heurtent d'eux-mêmes contre les parois avec une violence incroyable, et se jettent de toutes leurs forces vers le coin gauche de la salle. Duchesse, une puissante chienne de traîneau à la fourrure noire, gît là, essayant faiblement de mordre et de griffer son propre abdomen. Un test de **Trouver Objet Caché** réussi révèle qu'en réalité elle tente désespérément d'arracher une petite chose noire qui se cramponne à son flanc. Elle est agonisante. Son agresseur se tord et se contorsionne, creusant encore plus profondément à l'intérieur de sa victime. Il flotte dans le chenil une odeur de chien, de terreur, et de sang, associée à quelque chose d'étouffant et d'immonde. Des fluides sombres se répandent en une flaque qui ne cesse de s'élargir, et éclaboussent tout le pont, le plafond et la fourrure des autres chiens à proximité.

La vue de cette épouvantable scène coûte 0/1D3 points de **SAN**. Des investigateurs qui auraient « alimenté » le petit Animalcule dans le laboratoire reconnaîtront sans peine l'étrange odeur fétide dans la cale, comme étant celle émise par la créature lorsqu'elle dévore sa proie.

« Hé, Duchesse ! » gémit Fiskarson. « Qu'est ce que c'est que ça ? Qu'est-ce… ? » Il est à ses côtés presque immédiatement, mais il est trop tard pour l'aider. Alors que l'homme s'approche, le chien de traîneau expire et reste inanimé tandis que les autres chiens hurlent et s'étranglent eux-mêmes sur leurs laisses en tentant d'atteindre le corps.

Le maître-chien tombe à genoux à côté de Duchesse, gémissant et jurant dans son chagrin, oubliant tout le reste. Il chantonne et berce l'énorme tête sombre sur ses jambes, mais même vu de l'extérieur, il est clair qu'il ne peut plus rien faire pour le chien. Fiskarson commence à sangloter. C'est terrible à entendre.

Les investigateurs restés au niveau de l'écoutille ne peuvent voir guère plus que cela. Les autres chiens se calment un peu après que Duchesse a cessé de bouger, suffisamment pour qu'on puisse entendre les pleurs de Fiskarson, mais ils sont toujours en proie à un très grand malaise. Si les investigateurs veulent plus de détails, ils doivent eux-mêmes entrer dans la cale et examiner la scène de plus près (il y fait également plus chaud, et c'est plus sûr que de rester exposé sur le pont agité du navire). S'ils refusent de descendre dans la cale, ils ne pourront discerner que les réactions de Fiskarson et non ce qu'il va voir précisément.
Pendant environ une minute, rien ne se passe. Puis, soudainement, Fiskarson se raidit, se lève brusquement en s'écartant convulsivement du corps et lâche sa torche, hurlant des prières terrifiées. Les autres chiens répondent à sa terreur, et gémissent et grognent en reculant eux aussi.

« Ah ! » s'écrie-t-il. « Mon dieu ! Le monstre ! Non ! »

Fiskarson escalade l'échelle tant bien que mal et s'accroupit en tremblant à côté, scrutant l'obscurité dans la cale en prenant de pro-

fondes inspirations. Si quelqu'un tente de lui parler, il se retourne vivement et fixe son interlocuteur de ses grands yeux vides, le visage livide.

« Vous l'avez vu, n'est-ce pas ? » gémit-il, montrant les ténèbres de la cale de sa main tremblante. « Vous voyez ! Là ! Là ! Le monstre a dévoré ma Duchesse, comme il a dévoré l'autre homme ! Il est en elle maintenant, je l'ai vu ! Je l'ai vu dans ma belle chienne ! »

Le maître-chien ne prononce plus un mot. Il reste au bord de l'écoutille, sanglotant doucement et frissonnant, jusqu'à ce que quelqu'un l'emmène ailleurs.

Au cours des quinze minutes suivantes, il ne se passe plus rien. Quelques membres d'équipage curieux apparaissent sur le pont pour voir ce qui se passe. Ils se rassemblent autour de l'écoutille ouverte, braquant le faisceau de leurs lampes dans la cale obscure en chuchotant entre eux à propos de monstres et de chiens.

Les investigateurs qui examinent le corps de Duchesse à ce moment-là découvrent que ses deux pattes postérieures ont disparu. Son poitrail et son abdomen ont été déchirés en grand par l'Animalcule mais la créature, qui remplit la cavité, n'est pas visible au premier coup d'œil. La chose creuse et se tortille profondément à l'intérieur du chien, cherchant le peu de chaleur qui reste. À un ou deux mètres de distance, tout ce que l'on peut voir ce sont les ondulations qui parcourent la peau tendue de Duchesse, comme si quelque chose bougeait à l'intérieur. Un test de **Chance (50 %)** ou de **Trouver Objet Caché** réussi est nécessaire pour remarquer ces mouvements dans l'obscurité ambiante, mais l'infortuné qui y parvient perd 1/1D3 points de **SAN**.

Il émane du corps une odeur caractéristique et désormais familière, âcre et infecte.

Rencontre avec le Rat Noir

Après une quinzaine de minutes – ou immédiatement, si le corps de Duchesse est dérangé – la peau de la chienne morte gonfle brusquement. L'étrange odeur âcre devient plus forte, et tous les autres chiens recommencent à grogner et à tirer sur leur laisse.

Soudain, la chair au niveau du poitrail de Duchesse se déchire avec un bruit qu'on pourrait qualifier de mou et humide. Un membre flexible et grossier, ou un museau, se fraye un passage vers l'extérieur de la carcasse, sa forme sombre luisant à la lueur des lampes. Il se faufile en avant, lentement, comme un ser-



Le Rat Noir

Seconde forme de l'Animalcule

DEX	08	Agilité	40 %
FOR	06	Puissance	30 %
TAI	02	Corpulence	10 %
POU	∞	Volonté	/

∞ = POU énorme mais passif

Valeurs dérivées

Impact	inapplicable
Mouvement	4
Points de Vie	12

Compétences

S'agripper/Engloutir 40 %

Attaques

• Ingestion 99 %
dégâts 2D3 par round à partir de celui où la chose a réussi à **S'agripper** à sa proie.

Perte de SAN : 0/1D4

Reportez-vous à la description des Animalcules dans l'Annexe 8 : Bestiaire pour de plus amples détails.

pent sur le point d'attaquer ; puis la cage thoracique de la pauvre chienne s'ouvre largement tandis que le reste de la créature se soulève dans les airs.

L'Animalcule a la taille d'un grand chat, ou d'un énorme rat, et sa forme générale rappelle vaguement celle d'un rongeur. Il arbore un semblant de tête, dépourvue de bouche ou d'yeux. Il n'a pas de queue. Ses quatre membres, en apparence mous et flasques, sont en réalité puissants et rapides ; leur taille et leur forme varient en permanence.

Il y a quelque chose de viscéralement horrible dans cette créature ; quelque chose d'odieux dans sa manière de se déplacer. L'effet est beaucoup plus prononcé qu'avec la petite tache. La voir pour la première fois coûte 1/1D4 points de **SAN**.

Le sentiment de dégoût est pire – bien pire – pour le Témoin Muet, s'il est présent, car il reconnaît la chose immédiatement. Cette fois le Témoin sait, avec une impuissante certitude, que la créature noire et lisse est d'une façon ou d'une autre identique à l'horrible Prisonnier du Gouffre Gelé. Son existence même signifie que le Dieu Captif a amorcé son évasion ; chaque instant qu'il passe à l'extérieur de la prison du Piège Divin affaiblit un peu plus les murs tissés par le Complexe. Cette sombre et déprimante prise de conscience coûte au Témoin Muet une perte additionnelle de 1/1D3 points de **SAN**.

Les joueurs peuvent penser que la créature possède une intelligence maligne, mais en réalité elle diffère peu de l'Animalcule plus petit qui se trouve dans le laboratoire. Mais puisqu'il est un peu plus gros que l'autre, il est donc beaucoup plus dangereux.

Libérée du corps de Duchesse, la chose bondit rapidement sur la source de chaleur la plus proche. Il peut aussi bien s'agir d'un chien, du visage d'un homme, d'une lanterne ou d'une torche – ce qui sera le plus proche de la créature.

La créature a 40 % de chances de saisir sa cible au premier round ; en cas de succès, ses contours se ramollissent tandis qu'elle tente de s'insinuer dans sa victime. La cible a une chance d'esquiver l'attaque (**Athlétisme**) ou de tenter de la repousser (**Bagarre**) au cours de ce même round. La chair corrosive de la chose n'a quasiment aucun effet sur le verre ou le métal, mais elle dévore les substances organiques au rythme de 2D3 Points de Vie par round, à partir du round qui suit celui où elle a réussi son attaque.

Si l'Animalcule est touché par un coup de feu ou frappé, ou s'il échoue dans sa tentative d'agripper sa cible, il s'éloigne d'un bond. Changeant de forme de manière effrayante et en permanence, mais tout en conservant la forme générale d'un rat, il escalade rapidement l'échelle jusqu'à l'écoutille et s'échappe dans l'obscurité.

Toute attaque réussie qui lui occasionne moins de dégâts que son total de Points de Vie (en un seul coup) n'a aucun effet visible sur l'Animalcule. Si les dégâts sont supérieurs à ses Points de Vie, la créature se brise en morceaux – les fragments s'effondrent sur le sol en de multiples taches corrosives qui agissent indépendamment les unes des autres. Consultez la description des Animalcules dans l'Annexe 8 : Bestiaire, pour plus de détails sur ses capacités et leurs effets.

On peut entendre les cris d'effroi des membres d'équipage rassemblés aux abords de l'écoutille et surpris par l'irruption de l'Animalcule. Ceux qui se trouvent suffisamment près pour le distinguer clairement sont horrifiés et fuient, hurlant de manière incohérente à propos du « Monstre », du « Rat Noir », et du « Diable Noir ».

Le Monstre s'enfuit

Le Rat Noir marque un temps d'arrêt sur le pont, juste à côté de l'écoutille, comme pour se repérer.

L'un des membres d'équipage – il s'agit de Pacquare – pousse un cri d'écœurement et frappe violemment la créature, balançant sa lourde torche électrique comme une massue. Le verre se brise ; la créature bondit hors de portée.

Avec une rapidité déconcertante, le Rat traverse le pont et bondit vers la passerelle. Les mouvements du pont et les assauts du vent et des paquets de mer ne semblent pas affecter la créature. Elle s'étire et monte l'escalier extérieur dans une série de mouvements qui semblent contre nature, ses membres s'étirant comme autant de fouets. Elle se hisse sur le pont des embarcations puis disparaît.

« Attrapez-le ! » hurle Pacquare. « Trouvez-le et tuez-le ! » Il se précipite de la passerelle vers le bastingage et trébuche le long de la ligne de sécurité, tenant toujours fermement sa torche électrique inutile dans sa grande main. Un ou deux autres marins le suivent.

Mais lorsqu'ils atteignent le pont des embarcations, la créature a disparu.

Frayeurs et Fausses pistes

Une fois que l'équipage a clairement vu le Rat Noir sur le pont, il commence à paniquer. Les rumeurs concernant l'attaque se répandent comme une traînée de poudre dans tous les ponts du navire, et les marins réagissent avec angoisse. « Le navire est hanté », disent certains ; « le navire est maudit », répondent d'autres. Le mauvais sort qui s'acharne depuis le début sur l'expédition prend un caractère définitif.

Le récit de l'attaque du Rat contre Duchesse se répand dans tout le navire. Les gens font rapidement le lien entre l'attaque du chien et l'attaque dont a été victime Brunel, et ils concluent, avec une certaine nervosité, qu'elles ont été perpétrées par le même type de créature.

Les membres de l'expédition sont regardés de travers et on chuchote dans leur dos partout où ils passent. Une partie de l'équipage

est persuadée que l'expédition est d'une manière ou d'une autre responsable de tous les malheurs et les incidents survenus ; d'autres croient aveuglément que les scientifiques représentent la meilleure chance qu'ils ont de retrouver et de détruire le monstre qui se terre dans le navire.

Turlow est furieux lorsqu'il entend parler de l'attaque du chien. Dans la minute qui suit, il fait irruption dans le laboratoire, rouge de colère et au comble de la fureur. Même si quelqu'un, qui que ce soit, est présent lorsqu'il arrive, il se précipite dans la pièce, se saisit du conteneur qui contient la créature, et se dirige vers la porte sans se soucier des dégâts qu'il peut causer aux personnes ou objets qui sont sur son passage. « J'en ai assez ! Votre délai est écoulé ! », lance-t-il. Il s'apprête à quitter les lieux avec sa prise quand il tombe face à face avec le capitaine.

« Monsieur Turlow, posez cela et venez avec moi », lui ordonne calmement le capitaine Vredenburgh. La confrontation est tendue, le second hésite quelques secondes puis s'exécute, sans dire un mot. Ses mains tremblent lorsqu'il quitte la pièce.

Le capitaine marque un temps d'arrêt à la porte du laboratoire. « Je veux tous vous voir dans mon bureau dans quinze minutes », dit-il aux investigateurs présents dans la pièce, avant de partir. Si les investigateurs ne sont pas présents lors de cette discussion, un homme d'équipage leur transmet la convocation du capitaine où qu'ils soient.

Le gardien devrait utiliser le sentiment de malaise qui règne au sein de l'équipage pour dépeindre l'atmosphère du reste du voyage. Les membres d'équipage qui ne sont pas de service se rassemblent dans le mess de l'équipage ainsi que dans les parties communes des ponts supérieurs, équipés d'armes de fortune. Les esprits s'échauffent, les disputes et les bagarres sont fréquentes.

Entre la mort de Duchesse et la capture du monstre, n'hésitez pas à utiliser tout ou partie des événements décrits ci-dessous :

- Deux hommes font violemment irruption dans le laboratoire de l'expédition et tentent de s'emparer du petit Animalcule. Les hommes sont armés de couteaux et n'hésiteront pas à s'en servir pour se défendre. S'ils parviennent à leurs fins, ils emportent la créature vers le bastingage le plus proche et la jettent à la mer. Si les hommes sont repoussés ou maîtrisés, trois autres hommes menés par le quartier-maître, Monsieur Oates, arrivent deux minutes plus tard et conduisent les excités devant le capitaine.

- Une délégation de marins triomphants annonce aux investigateurs qu'ils ont capturé la créature dans une boîte. Le monstre s'avère n'être qu'un grand rat noir qui, si cela est possible, tentera à nouveau de s'enfuir dans les entrailles du navire.

- Hartz, l'un des ouvriers de machinerie qui loge dans la partie arrière de l'entrepont, a disparu. On ne trouve aucune trace de lui nulle part. Il réapparaît finalement transi et affamé lorsque le navire s'amarre à quai, après s'être dissimulé pendant tout ce temps dans le puits aux chaînes, à l'avant du navire.

- Quatre hommes d'équipage sont surpris en train d'essayer de mettre un canot de sauvetage à la mer ; ils sont alors enfermés dans deux pièces du gaillard avant. Suite à cet incident, une garde permanente est instaurée sur le pont des embarcations.

- Les membres d'équipage vivant dans le gaillard arrière se barricadent à l'intérieur de leurs quartiers et ne laissent personne entrer ou sortir. Le capitaine demande à ceux des investigateurs qui ne sont pas directement impliqués dans les équipes de chasse d'apporter régulièrement des vivres et des provisions à cette section du navire.

- Le capitaine Vredenburgh interdit toute communication radio privée après qu'un certain nombre de membres de l'équipage aient approché MacIlvaine, l'opérateur radio, en lui demandant de transmettre des messages d'adieux angoissés à leurs familles et leurs amis. L'annonce du capitaine provoque une bagarre dans le réfectoire, qui fait deux blessés.

- Le garde sur le pont des embarcations capture au milieu de la nuit un homme qui essayait de percer des trous dans tous les canots de sauvetage avec une hache d'incendie. Lorsqu'il est interrogé, l'homme affirme que la créature qui était à l'intérieur de Duchesse peut être à l'intérieur de n'importe qui maintenant, et que personne ne devrait jamais être autorisé à rejoindre la terre ferme. Il se vante que d'autres au sein de l'équipage qui « comprennent » et qui « savent ce qu'il faut faire » se préparent déjà à saborder le navire et à le faire sombrer. On ne trouve nulle trace de ces « autres » ou d'une quelconque conspiration de ce type.

La chasse

Le capitaine Vredenburgh attend derrière son bureau lorsque les investigateurs pénètrent dans sa cabine vers 20 heures. Il explique qu'il ne peut plus se permettre d'attendre des réponses ; il a besoin de savoir comment arrêter le Rat Noir et il a besoin de le savoir immédiatement. Il demande aux chercheurs de répondre à deux questions :

- Est-ce qu'ils pensent connaître un moyen d'arrêter la créature ?

- Sont-ils prêts à tester leurs idées ?

Quelle que soit leur réponse, le capitaine fait un signe de tête et leur demande de l'accompagner jusqu'au mess de l'équipage. Là, il convoque tous ceux qui ne sont pas de service à un rassemblement général immédiat, et prononce le discours suivant :

« Messieurs, …et mesdames. Comme vous le savez tous désormais, quelque chose a embarqué à bord de la *Gabrielle*. Je ne sais pas ce

Folie révélatrice

Si à un moment ou à un autre, au cours des dernières scènes du scénario, un investigateur devient fou en raison du contact avec l'Animalcule, de manière temporaire ou pour une période indéterminée, il ou elle reçoit l'une des révélations soudaines suivantes, en plus de tous les autres avantages ou désavantages que le gardien peut lui accorder :

Le Dieu Inconnu peut les atteindre à travers les Animalcules. Tout ce qui est touché et absorbé par la créature devient partie intégrante du dieu, sous forme de POU ou d'énergie. Petit à petit, par leur existence même, les Animalcules absorbent et transfèrent tout ce qui les entoure au Dieu Captif.

Néanmoins, la transformation elle-même requiert de l'énergie, et celle-ci provient des choses qui sont absorbées. Lorsque l'Animalcule ne peut pas se nourrir, il gèle et devient inerte.

Les Animalcules inertes, tout comme les Graines en sommeil, sont inutiles pour leur géniteur. Pour empêcher le dieu de se libérer de sa prison, il faut priver l'Animalcule de nourriture. Empêchez-le de toucher quoi que ce soit qu'il puisse dévorer et absorber, et éloignez-le de la chaleur, de la lumière, ou de toute forme d'énergie jusqu'à ce qu'il se fige à nouveau. De cette manière, la menace restera en sommeil.

Il y a un autre danger ; une fois qu'un Animalcule atteint une certaine taille – un peu plus grande que celle d'un homme – il peut atteindre ses cibles à distance, attirant ses proies à lui au travers de rêves démentiels. Si cela arrive, la bataille est perdue d'avance.

que c'est, ni d'où ça vient, mais c'est dangereux et cela doit être anéanti. »

« Cette créature, que vous appelez le Rat Noir, n'est pas le seul spécimen à bord. Elles sont au moins deux ; peut-être même plus. Heureusement pour nous, la seconde créature recensée n'est pas en liberté. Elle est captive et elle est actuellement soumise l'étude du personnel scientifique de l'expédition. »

« Le Rat Noir est un animal violent. La dernière fois qu'il a été vu, il s'est glissé dans le puits par l'une des entrées d'air de la salle des machines. La chose se trouve quelque part à l'intérieur du navire et elle, ou ses rejetons, peut attaquer à tout moment. »

« À l'heure actuelle nous n'avons aucune raison de croire qu'il y a plus d'une de ces choses en liberté. Nous n'en savons rien, tout simplement. Et pour l'instant, nous devons être sur nos gardes. »

« Toutes les portes internes et les écoutilles devront rester fermées et bloquées en permanence. Les membres d'équipage et les passagers qui se déplaceront à l'intérieur du navire devront le faire par groupes de deux ou plus, qu'ils soient en service ou non. Et restez prudents ! »

« Si vous apercevez la créature, ne vous en approchez pas. Restez bien à distance, et indiquez sa localisation immédiatement, à moi ou à Monsieur Turlow. N'essayez en aucun cas de l'attaquer ou de la capturer. Elle est puissante, elle est rapide, et elle semble difficile à arrêter. »

« Si le Rat vous poursuit, mettez-vous à l'abri derrière quelque chose de solide, de préférence en métal. D'après ce que nous savons, la créature peut ronger le bois ou le tissu. »

Un moment de silence suit les propos du capitaine, tandis que l'équipage digère les informations.

« Ceux d'entre vous qui ont une expérience militaire, signalez-le à Monsieur Turlow qui vous assignera aux équipes de recherche. Jusqu'à ce que le Rat soit trouvé et anéanti, je lui confie la charge de cette mission. De nouvelles listes de quarts seront établies dès que nous saurons qui est disponible. Les membres de l'expédition ici présents qui ont étudié les créatures, se joindront au groupe de Monsieur Turlow et pourront faire bon usage de leur expertise. »

« La *Gabrielle* doit pouvoir entrer dans le port de Dunedin demain dans l'après-midi, aux environs de seize heures. Cependant, si la créature n'a pas été capturée d'ici là, je prendrai la décision de garder la *Gabrielle* au large. Je ne courrai pas le risque de laisser une créature inconnue et meurtrière gagner la ville en toute liberté. »

Il fait signe à l'un des investigateurs qui a mené des recherches sur l'Animalcule.

« Maintenant je voudrais inviter… *(nom de l'investigateur approprié)* à nous dire quelques mots à propos du Rat. À quoi devons-nous nous attendre vis-à-vis de cette créature, lorsque nous la trouverons ? »

Laissez les investigateurs expliquer à l'équipage ce qu'ils ont appris. Faites les sortir de leur réserve et posez-leur nombre de questions ; s'il y a une information importante à laquelle les investigateurs n'ont pas pensé jusque-là, faites en sorte que l'équipage leur pose des questions en ce sens, pour les mettre sur la voie.

Après le discours, l'équipage se retire. Turlow s'approche des membres de l'expédition qui ont mené les expériences sur le petit Animalcule. Il toise l'ensemble du groupe du regard, puis leur sourit comme à contrecœur.

« Très bien. C'est une grande chance pour vous », dit-il en grimaçant. « Le capitaine a dit que vous alliez nous aider à le chasser, eh bien vous allez nous aider à le tuer. Il est hors de question d'en capturer un autre. Vous allez devoir aller affronter la chose par vous-mêmes. On va bien voir si le temps que vous avez passé avec l'autre va nous être utile. Si vous avez besoin de quoi que ce soit, un outil ou une arme, vous me faites signe, c'est compris ? Maintenant, allons-y. »

Turlow répartit les hommes sous son commandement en deux groupes de quatre personnes. Les investigateurs constituent une troisième équipe. Les équipes de recherche commencent à la poupe du navire et avancent méthodiquement vers la proue. À mesure qu'ils fouillent chaque salle, ils verrouillent tout et s'assurent que tous les panneaux, les canalisations et les ouvertures sont scellés.

Une rencontre discrète

La rencontre suivante n'aura lieu que si les investigateurs ont expliqué à l'équipage le lien entre les Animalcules et les Graines.

L'opérateur radio du navire, MacIlvaine, attend les investigateurs après le discours dans le réfectoire. Il est manifestement mal à l'aise. Il s'approche discrètement de l'un des investigateurs dès qu'il peut, et s'arrange pour ne pas être entendu de qui que ce soit.

« Puis-je vous parler ? En privé ? » demande-t-il.

L'opérateur radio emmène l'investigateur à l'écart et explique qu'il pense avoir une des Graines dans sa cabine. Tout comme Humphries, il pensait que cela avait de la valeur, et avait l'intention de la vendre ; mais à présent il préférerait se débarrasser de la chose. « Je rêve d'elle », souffle-t-il. « Je ne m'en souviens jamais précisément, mais je sais que la pierre est dans chacun de mes rêves, et ils sont horribles. »

Si MacIlvaine a gardé l'existence de cette Graine secrète jusqu'à présent, c'est parce qu'il ne voulait pas être accusé du vol des pierres d'Humphries. Maintenant que le lien entre les Graines et les Animalcules a été établi, il n'y a plus aucune raison de garder ce secret. « Vous pouvez venir la prendre », dit-il pour terminer. « Elle est dans ma cabine. Vous pouvez la prendre quand vous voulez. »

Où est l'Animalcule ?

Après avoir atteint le pont des embarcations, l'Animalcule est entré dans le navire par le biais d'un des conduits de ventilation qui mène directement dans le puits de lumière de la salle des machines. Il y est descendu et s'est tranquillement posé au sommet de l'une des chaudières. Il n'en bougera pas à moins qu'il ne soit dérangé ou chassé par les investigateurs ou l'équipage.

La fouille du navire

Turlow réunit l'ensemble de ses équipes dans le mess des officiers pour un briefing de dernière minute. S'il ne l'a pas déjà fait, le gardien devrait photocopier les plans des ponts de la *Gabrielle* et les donner à ses joueurs. Ils se trouvent dans le Chapitre Quatre-B de cet ouvrage. À ce moment du jeu, encouragez les joueurs à exprimer leurs inquiétudes. Toutes les idées ou plans astucieux élaborés pour capturer ou détruire l'Animalcule devraient également être abordés au cours de ces préparatifs.

Turlow et les membres d'équipage sont manifestement dépassés par les événements. Ils sont prêts à affronter le monstre où qu'il soit, mais malgré tout ce qu'on a pu leur dire, ils continuent de penser que les armes à feu ou les couteaux leur seront utiles contre la chose. Il n'y a pas beaucoup d'armes à feu à bord du navire, mais les armes présentes dans l'armurerie du bord ont été sorties et distribuées aux équipes de recherche. Chaque groupe est équipé d'une carabine et d'un revolver. Les hommes sont également armés de toute une variété de perches, de couteaux, de haches ou hachettes, de crochets à main, et d'un seul harpon lourd.

Turlow a prévu de s'attaquer d'abord à la poupe du navire, en commençant par le compartiment du dispositif de commande du gouvernail où Brunel a été attaqué, puis de complètement fouiller cette section du navire avant d'avancer plus loin. Les investigateurs ne sont pas obligés de faire de même. Ils peuvent aller où ils veulent, du moment qu'ils indiquent les secteurs qu'ils vont fouiller et qu'ils font des comptes rendus de leurs recherches.

Quelques atouts pour faciliter les recherches

Les investigateurs ont à leur disposition deux autres atouts, très utiles pour dénicher la créature : ils peuvent utiliser l'un des chiens pour les aider dans leur recherche, ou ils peuvent utiliser la Pierre de Localisation provenant des cavernes proches du Camp de Lake, s'ils l'ont en leur possession et s'ils ont compris comment l'utiliser.

Utiliser la Pierre de Localisation : pour l'utiliser, il faut la transporter de salle en salle. Si on l'approche à moins de trois mètres du Rat, dans n'importe quelle direction, la pierre devient soudainement de plus en plus chaude jusqu'à devenir brûlante au toucher et ne plus pouvoir être tenue en main sinon avec des gants de protection. Plus on l'approche, plus sa chaleur augmente. Si la Pierre de Localisation est approchée à moins d'une vingtaine de centimètres du Rat, elle explose en une multitude de fragments inutiles, en infligeant 1D2 points de dégâts à son porteur.

Utiliser un chien : les investigateurs qui veulent utiliser un chien pour débusquer la créature doivent également prendre un maître-chien avec eux. Si on lui demande, Enke Fiskarson accepte volontiers d'apporter son aide dans le cadre de cette chasse – il meurt d'envie d'attraper la chose qui a tué sa Duchesse. Cependant, Fiskarson n'est pas un compagnon facile ; il marmonne tout seul constamment, sursaute au moindre bruit et se méfie de chaque ombre.

Fiskarson choisit Amundsen, le dernier survivant des chiens de tête, pour cette chasse. Amundsen est un énorme husky blanc qui semble impatient de parcourir le navire. Il tire constamment sur sa laisse et aboie très souvent.

Si Amundsen entre dans un secteur qui a récemment vu le passage d'un Animalcule, il devient enragé. Le chien grogne, aboie et tire sur sa laisse, avide de dénicher et de détruire ce qu'il a reniflé.

Les pièces par lesquelles sont passés les Animalcules sont détaillées dans les paragraphes qui suivent.

Où chercher ?

À partir de maintenant, il est recommandé au gardien de se familiariser avec le plan de la *Gabrielle*. Les opérations de recherche au sein du navire constituent une tâche énorme, et les hommes impliqués dans celles-ci sont effrayés et peu sûrs d'eux. Les secteurs du navire se répartissent en trois catégories, avec leurs propres caractéristiques et obstacles. Il y a les quartiers de l'équipage, les cales et la salle des machines.

Les quartiers de l'équipage

Les quartiers et les zones habitables sont les plus faciles à fouiller, bien que la tâche soit compliquée par la présence des membres de l'équipage. Ceux-ci gênent les équipes de recherche en leur tournant autour, murmurant entre eux et se mettant volontairement dans le passage. Il y a peu d'espaces cachés et nul endroit où un monstre puisse se dissimuler, c'est pourquoi les recherches effectuées dans les quartiers de l'équipage ne devraient pas prendre beaucoup de temps. Cependant, la tâche pourra être compliquée si le gardien choisit d'introduire ici certains des événements décrits dans la partie précédente.

Les quartiers de l'équipage se trouvent : à la proue (gaillard avant), à la poupe (gaillard arrière) et au milieu du navire (superstructure).

Les quartiers du gaillard avant sont occupés par les marins et les quartiers-maîtres. Ces cabines sont entassées sur un unique pont derrière l'étrave, à la proue du navire. Un sapin de noël en papier peint de couleur vive est dressé contre l'une des parois avant, maintenu grâce à des morceaux de ruban adhésifs et de la ficelle. Personne n'a encore pensé à le retirer.

Les quartiers du milieu occupent les trois ponts de la superstructure du navire, et contiennent les cabines des officiers du navire, les quartiers des membres de l'expédition, et divers salons et salles de travail, y compris le mess. Les investigateurs connaissent bien cette partie du navire.

Les quartiers d'équipage du gaillard arrière accueillent les techniciens et mécaniciens du bord, ainsi que des membres moins importants de l'expédition. Ils sont répartis sur deux ponts et se situent directement au-dessus du gouvernail et du moteur qui l'actionne. La cabine d'Humphries se situe là, ainsi que le compartiment où Brunel a été attaqué.

Heureusement pour l'équipage, il n'y a pas d'autre Animalcule dans cette zone. Si le chien est utilisé, le malaise le gagne lorsqu'il se trouve dans la cabine d'Humphries (cabine 4H du pont principal), dans les douches de l'entrepont (salle n°2 de l'entrepont), ainsi que dans la coursive centrale et le compartiment du moteur actionnant le gouvernail (salle n°25 de l'entrepont) situés à ce niveau. Si les investigateurs ne l'ont pas encore découvert auparavant, le chien les amène jusqu'au passage rongé par l'Animalcule entre la cabine d'Humphries et la salle des douches au-dessous.

Les cales

Fouiller les cales du navire constitue une expérience étrange pour les investigateurs. Les mouvements du navire, la lueur tremblotante du faisceau des torches électriques dans l'obscurité, les ombres indistinctes des cargaisons arrimées au sol et aux parois, tout cela évoque étrangement la chasse aux sabotages d'Henning, lors du voyage aller. Il y a tant d'éléments similaires – et cependant beaucoup de choses ont changé depuis.

La plupart des espaces clos du navire se trouvent dans les cales. Ces énormes espaces vides sont divisés en deux ponts, celui du dessus disposant d'un large sol en bois recouvrant l'écoutille centrale qui mène à la cale inférieure. Les écoutilles sont normalement fermées, recouvertes de panneaux de bois ou de bâches, et hermétiquement scellées ; comme les investigateurs le savent, les étroites trappes d'inspection constituent les seuls accès, et s'ouvrent sur des échelles métalliques qui permettent de descendre un par un.

Il y a cinq cales principales, trois à l'avant et deux à l'arrière. Il y a également un compartiment réfrigéré juste derrière le puits de la salle des machines, auquel on accède via la cale n°4.

Les cales sont des endroits difficiles à fouiller. Elles sont encombrées de provisions et des nombreux vestiges de l'expédition Starkweather-Moore. Des boîtes, des palettes et des caisses sont empilées et arrimées aux parois et au sol de manière désordonnée, et les véhicules et avions restants ont été en partie démontés et entassés dans les coins. Il n'y a aucune source de lumière ; elles doivent être amenées depuis l'extérieur. Même lorsque les puissantes torches suspendues sont en place dans les cales, nombre de secteurs demeurent dans l'obscurité totale, le faisceau des torches étant coupé par un fuselage ou une pile de caisses. Le gardien peut s'amuser un peu, le(s) Monstre(s) pouvant être n'importe où.

On ne peut accéder aux cales que par le haut, par le biais des grandes écoutilles sur le pont (ou grâce aux trappes de visite). Celles-ci sont normalement fermées et scellées à l'aide de panneaux de bois ou de bâches étanches. Même les trappes d'inspection (ou de visite) sont hermétiquement closes, ouvertes seulement sur demande. Seule la cale n°5 fait exception à la règle ; sa trappe de visite est ouverte et l'ouverture est recouverte d'une bâche attachée de manière un peu lâche afin de permettre un accès régulier au chenil situé en contrebas.

Le contenu des différentes cales est décrit ci-dessous de manière approximative. Les gardiens devront se montrer imaginatifs et créatifs.

Cale n°1 : la cale supérieure contient de lourdes machines, y compris deux petits tracteurs diesels qui ont été utilisés au camp de l'île de Ross pour déplacer les vivres et les fournitures sur la glace. La cale inférieure est presque vide maintenant ; lors du voyage vers l'Antarctique, elle contenait des bouteilles pressurisées telles que les réservoirs d'oxygène utilisés au cours des vols à haute altitude. Désormais il reste surtout des palettes vides.

Cale n°2 : la cale supérieure est vide à présent ; lors du voyage aller, elle contenait le Boeing *Shackleton*. La cale inférieure est remplie de liquides inflammables : pétrole, huile pour les lampes et les fourneaux, et plus de 7 000 litres de carburant pour les avions de l'expédition (trente-six fûts de 200 litres chacun).

Cale n°3 : la cale supérieure recèle la plupart des effets personnels des membres de l'expédition et des équipements de petite taille. Vivres, matériel de construction, provisions non périssables, un certain nombre de caisses avec des échantillons et des spécimens provenant de la première partie du voyage peuvent être trouvés ici. La cale inférieure contient le *R.F. Scott* et les pièces de la grande rampe démontable qui a été utilisée pour décharger la cargaison entre le navire et la glace.

Cale n°4 : le sol de l'entrepont a été enlevé, et la cale ainsi formée fait toute la hauteur du navire. Ici se trouvent les deux Boeing restants, le *James Weddell*, et l'*Ernest Shackleton* endommagé qui n'a jamais été utilisé. Une sorte de petite cabane renforcée construite contre le mur du fond contient le chargement en explosifs du navire.

Cale n°5 : le panneau de séparation qui recouvre l'écoutille entre l'entrepont et la cale inférieure est en place, et les chiens survivants sont cantonnés ici. Dans la cale inférieure on trouve du matériel de construction ainsi que d'autres objets assez robustes, tels que des pièces de moteur et du matériel de maintenance pour la *Gabrielle*. Depuis l'attaque de Duchesse, les chiens ne se sont jamais vraiment calmés. Ils geignent et aboient nerveusement chaque fois que quelqu'un approche.

Si Amundsen est ramené dans la cale, il aboie et claque frénétiquement des mâchoires vers les autres chiens, tout en tirant brutalement sur sa laisse en essayant de s'élancer dans toutes les directions, ce qui le rend incapable de rechercher la moindre trace des Animalcules. Le corps de Duchesse a été enlevé et le pont nettoyé, mais de légères traces sombres subsistent sur les parois et le sol, là où elle reposait auparavant.

Le Chien Noir

Troisième forme de l'Animalcule

DEX	12	Agilité	60 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	05	Corpulence	25 %
POU	∞	Volonté	/

∞ = POU énorme mais passif

Valeurs dérivées

Impact	inapplicable
Mouvement	8
Points de Vie	18

Compétences

S'agripper/Engloutir 60 %

Attaques

• Ingestion 99 %
dégâts 2D4 par round à partir de celui où la chose a réussi à **S'agripper** à sa proie.

Spécial

Stupéfier

Perte de SAN : 1/1D6

Reportez-vous à la description des Animalcules dans l'Annexe 8 : Bestiaire pour de plus amples détails.

Un test de **Trouver Objet Caché** réussi révèle deux preuves supplémentaires du passage de la créature le long d'une conduite de vapeur qui passe à travers la cale juste en dessous du plafond :

- En haut de la paroi postérieure, là où la conduite de vapeur pénètre dans la cale en provenance de la section suivante, le bois et la peinture ont été rongés et corrodés sur une petite surface. ***Note au gardien :*** *c'est par là que le second Animalcule est arrivé, en suivant la conduite de vapeur après avoir quitté la cabine d'Humphries.*
- Une partie de la même canalisation, à environ deux mètres de la paroi arrière, est maculée d'un liquide sombre à l'odeur fétide, et la partie du pont située directement au-dessous est constellée de gouttes de la même substance. ***Note au gardien :*** *c'est là que le second Animalcule a rencontré et dévoré un rat. L'examen de cette trace montre qu'elle se situe juste au-dessus de l'emplacement qu'occupait Duchesse.*

La chambre froide : la grande cale réfrigérée se situe juste en arrière de la partie centrale du navire, au niveau de l'entrepont. Elle est remplie de carcasses accrochées au plafond et de denrées périssables, ainsi que quelques vivres de luxe. Le moteur du système de réfrigération (pièce n°26 de l'entrepont) est une énorme et bruyante pompe à chaleur qui empeste l'ammoniac.

L'Animalcule ne se trouve dans aucune des cales à ce moment-là.

La salle des machines

Le puits de la salle des machines qui occupe la partie centrale du navire est un entrelacs de cuves, de canalisations, de passerelles et de machines qui entourent les cuves et les brûleurs des énormes chaudières de la *Gabrielle* ; il atteint une hauteur de cinq étages de la quille jusqu'au pont. Il y fait toujours chaud et humide, l'air est empli d'une odeur d'huile et il règne un bruit assourdissant provenant du grondement des machines. Les quelques grands espaces vides sont entourés de canalisations, de cadrans, de conduites et d'innombrables mécanismes complexes. Le champ de vision y est limité et, bien que l'endroit soit dans l'ensemble bien éclairé, des ombres longues et des passages exigus rendent la zone très difficile à examiner – et presque impossible à fouiller en toute sécurité. Des postes d'observation sont installés à tous les niveaux du puits, et on peut les atteindre par le biais d'étroites marches métalliques et d'escaliers raides qui ressemblent plus à des échelles.

Au-dessous des moteurs, le tunnel de l'arbre d'hélice court en ligne droite vers la poupe sur près de quarante mètres jusqu'à l'hélice du navire elle-même. C'est un tunnel exigu et obscur, qui mesure à peine un mètre cinquante de haut sur un mètre vingt de large, avec un plafond voûté. Sur l'un des côtés du tunnel court l'arbre principal de l'hélice – une tige de métal rotative solidement ancrée à la quille à l'aide de lourds supports. Il y a assez de place pour qu'un homme puisse se déplacer le long de l'arbre d'hélice sans le toucher, à condition qu'il s'accroupisse suffisamment, mais la marge de sécurité est faible. Tout investigateur qui se déplace à l'intérieur du tunnel doit réussir un test d'**Agilité** pour éviter de frôler accidentellement l'arbre en mouvement. Le métal lisse de l'arbre ne provoquera à l'investigateur qu'une brûlure due à la friction, mais quiconque est happé derrière ou autour de celui-ci risque d'être entraîné avec une force terrible dans l'interstice entre la cloison et l'arbre.

Le tunnel de l'arbre d'hélice est scellé par une lourde porte métallique étanche. Même si elle reste normalement ouverte, elle peut être fermée en un instant, plongeant le tunnel dans l'obscurité.

Il est quasiment impossible d'emmener un chien dans le puits de la salle des machines. Les chiens ne sont pas à l'aise sur les grilles des passerelles et ne sont pas capables de gravir les escaliers abrupts semblables à des échelles. Cependant, si Amundsen est amené dans la salle des machines, il se met immédiatement à hurler. La raison est claire pour quiconque était présent dans le chenil lors de l'attaque sur Duchesse : il flotte dans l'air une légère odeur fétide et familière, qui ne peut provenir que de la puanteur d'un Animalcule.

Le Rat Noir s'est installé dans le puits de la salle des machines. Il est blotti au sommet de la chaudière bâbord, à près de dix mètres du sol, là où la cheminée principale s'élève du foyer. Il est difficile à repérer, hormis vu du dessus et de l'un des côtés. La forme noire et trapue est étendue en travers du couvercle, sombre lui aussi, de la cuve de la chaudière. Pour trouver la créature, les investigateurs doivent réussir un test de **Trouver Objet Caché** à la moitié de leur compétence. Le Rat est bien plus grand maintenant, à cause de son attaque sur Duchesse. Il ressemble plus à un morceau de pudding géant qu'à un quelconque animal. Utilisez les caractéristiques du Chien Noir indiquées ci-dessous.

Si le Témoin Muet est présent parmi ceux qui repèrent l'Animalcule, il est frappé une fois encore par l'épouvantable nature de la chose. Chaque fois que la créature grossit, la compréhension de ce que cela implique grandit avec elle, et cette conscience s'accompagne du sentiment que le sombre destin qui les guette est irréversible.

- Cette fois, le Témoin peut sentir les premiers signes de l'effroyable présence qui s'était infiltrée dans la Tour du Complexe durant l'incident. L'aura du Prisonnier se rapproche ; lorsque l'Animalcule se nourrit, le Dieu Captif se nourrit également. Le Témoin peut sentir l'énergie vitale du monde qui se consume ; cette sensation est tout simplement terrifiante, et lui coûte une perte supplémentaire de 1/1D6 points de **SAN**.
- Cette compréhension s'accompagne de la certitude que la créature, tout comme son géniteur, ne peut littéralement pas être détruite. Elle peut être découpée en morceaux, mais chacun d'eux reste intact. Toute

chose dévorée par la créature devient la créature, immédiatement et pour toujours. L'Animalcule peut être maîtrisé, cependant – en l'empêchant d'alimenter son géniteur – mais ce qu'il dévore exactement, et la manière de l'arrêter, sont des sujets encore non éclaircis.

Piéger le Rat

Les investigateurs présents dans la salle des machines doivent décider de ce qu'ils vont faire. Ils peuvent agir seuls, ou envoyer chercher Turlow et ses hommes. Consultez le paragraphe approprié ci-dessous.

Laisser l'initiative à Turlow

Si les investigateurs n'agissent pas, ou font appeler Turlow, la situation va prendre une tournure tragique.

Turlow et ses hommes arrivent avec un grand bidon d'huile vide. On ordonne aux investigateurs de rester à l'écart tandis que les hommes prennent position autour de la chaudière, équipés de longues perches, de chaînes et de filets. Les hommes de Turlow attaquent la créature en essayant de la piquer et de l'inciter à entrer dans le bidon d'huile. Au lieu de cela, l'Animalcule fait un bond au-dessus d'eux et se laisse tomber dans la salle des machines, atterrissant sur un membre d'équipage, qu'il tue sur le coup, et qu'il commence à dévorer.

Après quoi, l'Animalcule reste immobile quelque temps, mais il est niché dans une zone sous le contrôle des hommes présents, sur une étroite passerelle qui court entre le foyer et le moteur principal du navire. Il ne réagit pas aux coups et aux tentatives pour le repousser pendant au moins dix minutes.

Lorsqu'il se déplace à nouveau, l'Animalcule a absorbé une bonne partie de la masse de l'homme qu'il a assassiné, et il mesure à présent plus de deux fois la taille qu'il avait auparavant ; pour se déplacer et regagner son ancien perchoir au-dessus de la chaudière, il s'appuie sur de nouveaux membres, étranges et plus puissants.

Il ressemble désormais à un amalgame de rat, de chien, d'être humain et d'araignée, et il inspire l'horreur et le dégoût (et une perte de 2/1D8 points de **SAN**) à tous ceux qui le voient. Ceux qui étaient présents lorsque le Complexe a été détruit prennent conscience de ce que le Témoin ressent depuis le début – une faible évocation de la chose terrible et contre nature qui régnait jadis sur le monde, tandis que le Prisonnier se répand et devient plus gros et plus puissant.

Une fois la créature réveillée, le gardien devra utiliser les caractéristiques de sa nouvelle forme (le Singe Noir) indiquées ci-dessous.

Turlow continue d'attaquer l'Animalcule, mais la chose est désormais bien plus véloce – et d'autant plus dangereuse – qu'auparavant. Les attaques n'aboutissent qu'à garder le Singe Noir en mouvement et ne font qu'accentuer la menace sur ses hommes et le reste de l'équipage. L'un après l'autre, les hommes de Turlow cessent d'attaquer la créature et prennent la fuite, incapables d'affronter la chose plus longtemps. Si les investigateurs n'interviennent pas, la chasse se poursuit pendant encore une demi-heure, avant que Turlow ne parvienne à repousser la créature dans le tunnel de l'arbre d'hélice et à l'y enfermer.

Le capitaine Vredenburgh ordonne de stopper les machines, et d'évacuer la salle des machines. « Immobilisez cette chose, ou alors jetez-la par-dessus bord ! » ordonne-t-il aux investigateurs. « Faites-le maintenant, autrement nous n'accosterons jamais ! »

Le capitaine ordonne à M. Turlow d'apporter toute l'aide possible aux personnages des joueurs, ce que Turlow accepte de faire à contrecœur. Le destin du monstre est désormais entre leurs mains.

Les investigateurs agissent

À cet instant, les investigateurs doivent avoir compris que le Rat/Chien/Singe – la chose – ne peut pas être tué, du moins pas facilement. Il doit être jeté par-dessus bord, emprisonné ou congelé. Les gardiens doivent encourager leurs joueurs à élaborer eux-mêmes des stratégies pour parvenir à leurs fins. Le gardien trouvera ci-dessous quelques suggestions, qu'un éventuel test d'**Intuition**, ou deux, pourra révéler.

Le jeter par-dessus bord : l'Animalcule peut être poussé ou attiré sur le pont principal et jeté par-dessus bord. Amener la créature sur le pont est la partie la plus difficile ; une fois sur celui-ci, il sera relativement facile de la balayer du pont et de la jeter à la mer en utilisant l'une des nombreuses lances à incendie du bord, fixées à la superstructure. La chose disparaîtra dans l'eau salée, et coulera rapidement vers le fond - c'est-à-dire le plateau de Campbell, un vaste plateau sous-marin dont la température avoisine zéro.

L'emprisonner : l'Animalcule peut assez facilement être capturé à l'intérieur d'un container solide. Les containers métalliques sont les plus adaptés. Ceux en verre pourront résister quelques heures ou quelques jours, mais guère plus, et les tonneaux en bois seront rongés très rapidement. Un fût de graisse vide contenant un petit feu est la meilleure solution, à condition que l'Animalcule ne dépasse pas la taille d'un grand chien, et qu'il y ait assez d'hommes pour maintenir le couvercle fermé tandis que les rebords seront écrasés à coups de marteau ; le tout sera ensuite solidement cerclé de chaînes. Amener la créature dans le fût est là aussi la partie la plus difficile.

Le congeler : si l'Animalcule peut être poussé ou attiré dans la chambre froide du navire, il se refroidit rapidement et s'immobilise, et peut ainsi être facilement maîtrisé. Souvenez-vous cependant que l'isolation des murs et du sol de la pièce est constituée de bois, même s'ils sont froids. Laissez l'Animalcule sauter et se blottir contre la chaleur de la lampe électrique. Puis éteignez la lumière au bout d'un petit

Le Singe Noir

Quatrième forme de l'Animalcule

DEX	16	Agilité	80 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	12	Corpulence	60 %
POU	∞	Volonté	/

∞ = POU énorme mais passif

Valeurs dérivées
Impact inapplicable
Mouvement 10
Points de Vie 32

Compétences
S'agripper/Engloutir 80 %

Attaques
• Ingestion 99 %
dégâts 4D4 par round à partir de celui où la chose a réussi à **S'agripper** à sa proie.

Spécial
Stupéfier

Perte de SAN : 2/1D8

Reportez-vous à la description des Animalcules dans l'Annexe 8 : Bestiaire pour de plus amples détails.

Les extincteurs manuels

Modificateur : + 10 %
Dégâts : Aucun, mais voir ci-dessous
Portée de base : 3 mètres
Attaques par round : 1
Nombre de coups : 1D3 + 3
Points de Vie : 15
Panne/défaillance : 65

S'il est touché par le jet de gaz carbonique d'un extincteur, l'Animalcule voit sa température chuter de 3°C par coup au but, jusqu'à une chute maximale de 12°C. La créature ne subit aucun dégât, mais fait de son mieux pour éviter le cône de froid ou pour en sortir. Ses mouvements ne sont pas affectés par cette baisse de température ; cependant, si la température du corps de l'Animalcule descend au-dessous de 5°C, celui-ci cesse de bouger et est frigorifié. À moins de le refroidir constamment, la température de la créature va augmenter de 3°C par round jusqu'à revenir à sa température normale (inférieure de 6°C à celle de son environnement) ; cependant, la créature ne redeviendra à nouveau mobile que si sa température corporelle atteint ou dépasse 27°C.

moment, lorsque l'extérieur de l'Animalcule s'est refroidi.

La conduite et le rabattage : bien que l'équipage de la *Gabrielle* compte essentiellement sur les lances à incendie et les seaux de sable pour lutter contre le feu, le navire transporte aussi des extincteurs manuels au dioxyde de carbone (CO_2), chacun d'eux pouvant être utilisé pendant 1D3 + 3 rounds. Le nuage de gaz carbonique gelé qui sort de l'extincteur peut étouffer les feux électriques et chimiques, et s'évapore rapidement. Prenez garde de ne pas toucher l'une des nombreuses conduites de vapeur qui sillonnent la *Gabrielle* avec le souffle glacé – la rupture d'une telle canalisation de vapeur pourrait ébouillanter quiconque se trouve à moins d'un mètre ou un mètre cinquante, et pourrait même le tuer. Il y a 14 extincteurs manuels chargés à bord (voir l'encadré intitulé « Les extincteurs manuels » ci-contre pour de plus amples précisions).

Comment provoquer le Monstre

Pour capturer ou attirer l'Animalcule, il faut tout d'abord le tirer de sa léthargie. Pour ce faire, on peut lui tirer dessus ou le piquer à l'aide d'une longue perche. Après plusieurs rounds de provocations, la créature s'agite, se contorsionne et bondit soudainement hors de portée des perturbateurs vers une autre source de chaleur, prenant lentement la forme d'un animal tandis qu'elle se déplace. Voir cette transformation coûte 0/1D2 points de **SAN**. À moins que les investigateurs ne se soient préparés à cela, la créature s'installera probablement contre le moteur ou l'une des chaudières et la manœuvre devra être répétée.

Les investigateurs doivent être très prudents s'ils ouvrent le feu dans la salle des machines. Partout alentour se trouvent des commandes sensibles, des systèmes mécaniques complexes et des conduites et des valves sous haute pression. Une balle mal placée pourrait avoir des conséquences désastreuses.

Si les investigateurs parviennent à mettre la créature en mouvement et à la suivre, alors tout objet très chaud pourra servir d'appât. Torches, lampes ou fusées éclairantes : toutes l'attireront, tout comme la Pierre de Localisation jusqu'à ce qu'elle vole en éclats.

S'il n'y a qu'un seul appât chaud, l'Animalcule se jette rapidement dessus, avec très probablement de désastreuses conséquences pour son porteur. S'il y a plusieurs appâts, la créature est plus hésitante, attirée de plusieurs côtés, et peut être guidée doucement. Dans sa forme la plus grande, l'Animalcule est parfaitement capable de grimper aux escaliers et aux passerelles et peut tout à fait être emmené hors de la salle des machines.

Servir d'appât est dangereux. Chaque fois que l'Animalcule est guidé de cette manière, il s'avance vers l'un des appâts – et son porteur. Cette personne doit réussir un test de **Volonté** ou d'**Agilité** (au choix) pour maintenir le contrôle. En cas d'échec, l'appât a été lâché, ou n'était plus en vue pendant quelques instants, ou la personne qui le tenait a glissé, ou peut-être qu'elle s'est simplement trop éloignée. Dans tous les cas, soit la créature bondit en arrière dans le puits, soit elle se précipite sur l'appât le plus proche. La suite dépend du gardien.

Souvenez-vous, cependant, que le capitaine Vredenburg ne permettra pas à la *Gabrielle* de gagner le port de Dunedin tant que la créature ne sera pas capturée ou tuée.

Le Combat Final

Quoi que les investigateurs décident de faire, il arrivera un moment où ils devront affronter la créature. À ce moment-là, l'Animalcule est plus grand et plus puissant. Il change lentement de forme lorsqu'il se déplace, ressemblant par instants à une chose, par instant à une autre. Il se déplace très rapidement, avec assurance et puissance. Les horribles miasmes du Prisonnier émanent du monstre tel un gaz immonde, corrompant tout ce qui se trouve à proximité. Quiconque affronte la chose doit réussir un test de **Volonté**, ou céder à l'horreur et prendre la fuite momentanément, perdant 0/1D6 points de **SAN**.

Ceux qui réussissent leur test peuvent combattre, malgré les tiraillements qui déchirent leur âme et le sentiment de défaite qui les envahit. Les résonances du chant du Dieu Captif augmentent et deviennent plus fortes à chaque minute qui passe.

- Jeter la créature par-dessus bord est une victoire, mais ne donne aucune certitude ; l'Animalcule coule et disparaît simplement du champ de vision. A-t-il été emporté par le courant vers quelque sombre profondeur, et remontera-t-il un jour à la surface. Au gardien d'en décider.

- Capturer l'Animalcule n'est pas suffisant en soi. Même enfermé dans un fût scellé et enchaîné, le pouvoir de la créature imprègne le navire. Si la chose est capturée mais pas frigorifiée, alors les heures qui suivent voient tout le monde à bord du navire souffrir d'accès d'apathie et de dépression, et plusieurs hommes tenter de se suicider. Si cela se produit, le capitaine ordonne de jeter la créature à la mer immédiatement.

- La seule véritable solution est de geler la créature. Piégé dans une chambre froide, ou bloqué sur le pont en plein blizzard ou sous une tempête de grêle, l'Animalcule se fige et s'immobilise. Dans ses derniers instants, il se déforme et s'étire frénétiquement dans tous les sens, grattant et s'agrippant à ce qu'il peut à l'aide de membres et de pseudopodes qui n'ont plus rien de naturel ; soudain les mouvements cessent, après quoi l'horrible sentiment généré par cette présence étrangère s'atténue et enfin disparait dans tout le navire. La chose peut être taillée en pièces et les morceaux enfermés dans des fûts dans la chambre froide. Les investigateurs ont alors gagné.

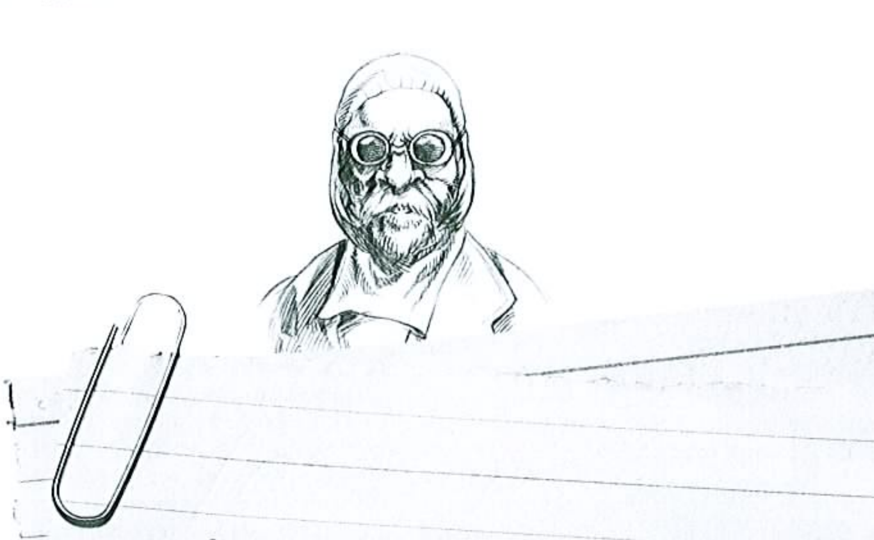
Qu'allons-nous en faire ?

Après que l'Animalcule a été capturé et congelé ou bien jeté par-dessus bord, la *Gabrielle* entre dans le port de Dunedin, la veille du Nouvel An, vers trois heures de l'après-midi. La presse du monde entier attend. Le gardien et les joueurs vont devoir se préparer à répondre à la meute de journalistes – et à comment cacher les preuves révélatrices.

Le capitaine ne cherche pas la publicité. Il en a déjà eu plus qu'assez au cours de l'expédition. Néanmoins, il n'y a aucun moyen de dissimuler la (récente) présence du monstre à bord. Les marins parleront ; des questions seront posées. Le capitaine fait un rapport complet de l'incident aux autorités maritimes. Les découvertes des investigateurs feront partie de ce rapport.

S'il reste un quelconque Animalcule à bord, le capitaine Vredenburgh convoque les investigateurs dans son bureau. Il explique à nouveau qu'il veut que la créature soit détruite. Si cet Animalcule doit rester vivant, ils doivent le débarquer du navire à Dunedin : il ne permettra pas à la *Gabrielle* de reprendre la mer avec l'une de « ces choses » à bord.

Le destin du Rat Noir, et ce qui arrive à la première tache ainsi qu'à la Graine de MacIlvaine, est laissé à l'appréciation du gardien, et pourra constituer des pistes pour de futures aventures.



Chronologie du Chapitre Seize

28 décembre – La *Gabrielle* navigue en faisant cap au nord dans une mer agitée. L'un des membres d'équipage réveille sans le savoir une paire de Graines, qui s'échappent par un trou qu'elles rongent dans le sol de la cabine.

29 décembre – Au cours de la matinée, le mécanicien Brunel est gravement blessé par un Animalcule qui dévore une partie de sa jambe. La créature est capturée et confiée aux investigateurs pour examen ; l'autre Animalcule n'est pas encore découvert et évolue en toute liberté.
Un peu plus tard dans la journée, ce second Animalcule dévore Duchesse, l'un des chiens de traîneau. La créature est aperçue alors qu'elle s'enfuit et sème la panique au sein de l'équipage. Elle parvient à s'échapper.
Une fouille générale du navire s'ensuit. La créature est découverte dans la salle des machines. Après que l'équipage a échoué à la capturer, c'est au tour des investigateurs d'essayer.

30 décembre – La *Gabrielle* entre dans le port de Dunedin.

Chapitre 16 B : La Statue Blanche

12 - 20 Décembre 1933

Où les investigateurs se rendent au camp de base de l'E.B.F. et doivent affronter les Graines Noires du Dieu Inconnu.

En quelques mots...

Dans ce chapitre, les investigateurs s'envolent pour le camp de base de l'expédition Barsmeier-Falken, sur la péninsule de Palmer (aujourd'hui appelée péninsule antarctique), au bord de la mer gelée de Weddell. Ils viennent négocier avec les meneurs de l'E.B.F., dans l'espoir de les empêcher de divulguer l'existence des Choses Très Anciennes, de la Cité et du Complexe au monde entier. Comme ils s'en rendront bien vite compte, c'est chose assez facile : les armateurs de l'expédition souhaitent eux aussi conserver leurs découvertes secrètes, afin de les exploiter autant que possible.

Les investigateurs se retrouvent donc avec des alliés puissants mais peu sûrs.

Les meneurs de l'E.B.F. et leurs armateurs sont éclairés et sans préjugés : ils comprennent la menace que fait planer le Complexe sur le monde et – tant que leurs bénéfices n'en pâtissent pas – ils sont prêts à faire ce qu'il faut pour le protéger.

Les investigateurs peuvent se familiariser avec l'E.B.F., ses découvertes et sa mission ; ce chapitre décrit le camp et les anciens tunnels que les Allemands ont trouvés non loin. Il constitue une introduction alternative à la menace des Animalcules et des Graines du Dieu Inconnu.

L'action est partagée entre deux lieux : le camp de base (appelé base de Palmer ou camp de la mer de Weddell), et un ancien ensemble de tunnels dégagé par les membres de l'expédition. Les investigateurs peuvent choisir de participer aux activités de l'un ou l'autre site mais, quel que soit le site choisi, le gardien devrait les convaincre d'y rester, et de ne pas faire la navette entre les deux.

À la fin de ce chapitre, un tableau chronologique liste les événements qui se produisent sur chaque site si les investigateurs ne sont pas présents.

Note au gardien : *le déroulement des scènes suivantes part du principe que les investigateurs impliqués sont en bonne santé et ne présentent aucun des symptômes de la Mort Lente, ou de toute autre infection de l'Abîme. Tout investigateur visiblement malade est immédiatement placé en quarantaine à son arrivée (ou n'est même pas autorisé à quitter l'avion ou le dirigeable), et envoyé vers le nord à la première occasion.*

La barrière de la langue

Les membres de l'expédition Barsmeier-Falken parlent naturellement l'allemand, à moins qu'ils ne fassent un effort d'hospitalité envers les investigateurs. Les personnages qui ne comprennent pas cette langue peuvent se trouver désavantagés lorsqu'ils devront comprendre ce qui se passe autour d'eux.

Néanmoins, se retrouver immergé dans un tel environnement est une excellente manière d'apprendre rapidement la langue. Chaque semaine qu'un investigateur passe en compagnie exclusive de personnes parlant un autre langage (humain), il peut effectuer un test d'**Intuition**. En cas de succès, l'investigateur peut augmenter la compétence de cette langue de 1D6 %, avec un maximum de 50 %.

Planter le décor

Le Graf Zeppelin descendait doucement vers la glace comme un paquebot rentrant au port, le ronronnement de ses moteurs étouffé par les parois de la nacelle. L'impression de mouvement était imperceptible. Parfois un sursaut ou un décrochage brusque rappelait aux passagers qu'ils étaient bien dans les airs. Les instructions provenant du pont étaient à peine audibles au travers de la porte avant.

À l'extérieur du salon, l'étendue blanche de la glace était éblouissante sous le pâle ciel estival.

« Fünf Minuten, Bitte », dit brusquement un homme d'équipage en uniforme, avant de retourner à son poste. Les passagers rassemblèrent leurs tasses et leurs assiettes, et les ramenèrent à l'office. Leurs effets personnels les attendaient déjà près des escaliers, à l'arrière.

« Et bien, nous y voilà, Messieurs », dit l'un d'eux, en contemplant une dernière fois le salon propre et ordonné. « C'est l'heure d'y aller. » Il éclata de rire. « Pensez-vous que nous devrions laisser un pourboire ? »

Les investigateurs arrivent à la base de la mer de Weddell dans l'après-midi du 12 décem-

Le mess de la base de l'E.B.F

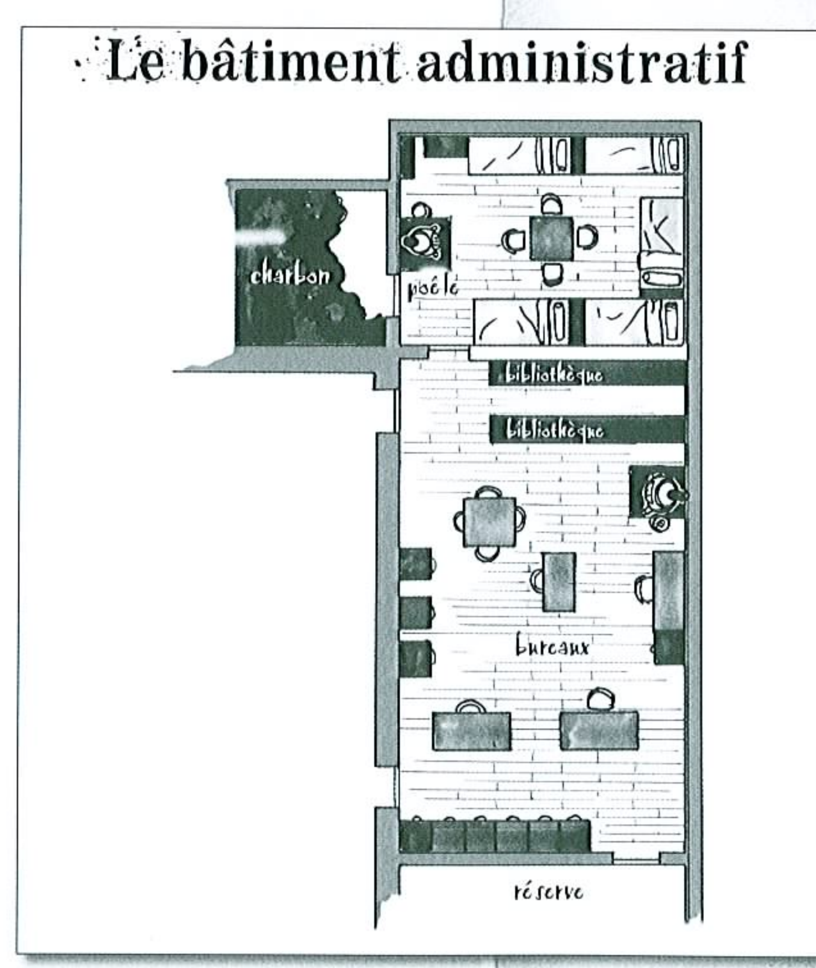
atelier
habitations
mess
cuisines
laboratoire photo
réserve de charbon
réserve

bre, à bord du *Graf Zeppelin*, ou quelque temps après en avion depuis le Camp de Lake. Dans tous les cas, le vol prend au moins dix heures.

Si les investigateurs arrivent en zeppelin, ils peuvent prendre un repos bien mérité. Le dirigeable propose des repas chauds, des douches et des lits douillets : des tentations irrésistibles pour des explorateurs harassés. Quand ils ne dorment pas, les journalistes embarqués du *Völkische Beobachter* et du *Deutsche Allgemeine Zeitung* sont impatients d'entendre leur histoire.

Le camp de base paraît gigantesque aux yeux des investigateurs, avec ses bâtiments préfabriqués installés aux quatre coins d'un grand carré. Trois hautes tours radio s'élèvent vers les cieux, presque aussi haut que la tour d'amarrage du zeppelin, à quelques centaines de mètres de là. La piste d'atterrissage porte les profondes marques du passage de nombreux avions ; la neige autour des bâtiments a été foulée par d'innombrables hommes, chiens, traîneaux et tracteurs.

86 hommes habitent actuellement dans la base. Une douzaine d'entre eux vient accueillir leurs camarades et les investigateurs. Des applaudissements dispersés et quelques acclamations fusent lorsque le groupe pose le pied sur la neige piétinée du terrain d'atterrissage.



Présentations

Quatre hommes s'avancent pour accueillir les investigateurs. Tous sont vêtus légèrement pour l'Antarctique, en pulls et pantalons épais, bonnets de ski et gants de fourrure.

Le premier est un homme grand et corpulent, dans la quarantaine, à la figure avenante et encadrée par des cheveux bruns parsemés de gris – un visage rendu célèbre par les journaux. Il ne parle pas bien anglais, mais écoute toujours avec attention.



Joseph Barsmeier

46 ans, meneur de l'E.B.F.

APP	12	Prestance	60 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 1D4
Points de vie	13
Santé Mentale	45

Compétences

Bureaucratie	60 %
Conduite	60 %
Diriger un groupe	55 %
Métier :	
- électricité	30 %
- mécanique	60 %
Négociation	50 %
Persuasion	40 %
Sciences formelles :	
- chimie	70 %
- physique	30 %
Trouver Objet Caché	35 %

Langues

Allemand	70 %
Anglais	30 %

Armes

• Bagarre	60 %
dégâts 1D3 + 1D4	

« Bienvenue. Joseph Barsmeier. Bien que vous venez ici », dit-il lentement.

Derrière lui, le visage d'un second homme est lui aussi familier. Il est plus petit, affiche un port athlétique et porte une barbe soigneusement taillée. Ses mouvements sont précis et énergiques. Il salue d'un signe de tête les nouveaux arrivants.

« Klaus Falken », dit-il en s'avançant pour serrer brièvement mais vigoureusement la main de chacun, avant d'introduire les deux autres personnes présentes : le chercheur Thomas Pommerenke, grand, mince et des lunettes au nez ; et le photographe de l'expédition, Martin Brubacher, un homme dégarni arborant une moustache touffue.

Une tournée de poignées de mains plus tard, Brubacher prend une photographie du groupe, puis Barsmeier s'excuse et s'en va parler aux autres explorateurs de retour, emmenant Brubacher et Pommerenke avec lui. Falken fait un geste en direction du camp. « Venez », dit-il. « Essayons de vous trouver des quartiers et un morceau à manger. Ensuite nous discuterons de la raison de votre venue. » Falken propose de porter un sac ou deux ; si les investigateurs ont beaucoup de bagages, il appelle d'autres membres de l'E.B.F. pour les aider à emporter tout ça à l'intérieur. Il escorte les investigateurs dans le hangar à avions (K) puis dans les tunnels de la base, jusqu'aux quartiers administratifs (F), en présentant la base en chemin. Le gardien doit permettre aux personnages de poser toutes les questions qu'ils souhaitent sur ce qu'ils voient ; il doit aussi leur donner une copie du plan de la base de l'E.B.F., qui est affiché en plusieurs endroits de la base. Ce plan est fourni et décrit en détail dans la partie « Description du camp de la mer de Weddell », plus loin dans ce chapitre.

« Vos lits seront là, près de la bibliothèque », dit-il quand le groupe arrive dans le bâtiment administratif. « Ce n'est pas du grand luxe, mais c'est le mieux que nous ayons. »

Depuis ce bâtiment, il escorte le groupe jusqu'au mess (A) pour prendre un café et un repas rapide, puis les emmène à la section médicale (M), puis aux logements des officiers (T). La petite chambre est encore plus exiguë que d'habitude, à cause des chaises supplémentaires apportées pour les investigateurs.

Diplomatie

Barsmeier, Falken et Pommerenke s'assoient côte à côte à une extrémité de la pièce. Falken, qui possède le meilleur niveau en anglais des trois, est le porte-parole du groupe, à moins que les investigateurs ne soient tous à l'aise en allemand.

Le déroulement de cette réunion dépend des raisons qui président à la venue des investigateurs.

- S'ils sont ici par curiosité ou par amabilité, et sont parvenus à faire taire Baumann, Meyer et Rilke, ils sont alors les bienvenus. On les considère comme des collègues scientifiques et explorateurs, et on leur fait visiter la base ; mais aucun secret ne leur est révélé. Barsmeier et Falken sont très curieux de savoir ce qui s'est passé par-delà les montagnes, et leur posent de nombreuses questions.
- S'ils sont ici par curiosité ou par amabilité, mais que Meyer, Rilke et Baumann ont déjà fait leur rapport, les meneurs de l'E.B.F. questionnent alors les investigateurs sur tout ce qu'ils ont vu et entendu à la Cité. Ils sont notamment intéressés par l'épisode du « Piège temporel », les derniers actes désespérés de Danforth, et l'exploration de la Tour (Meyer n'est pas encore capable d'en parler, et les deux autres n'y sont jamais entrés). À la fin de la discussion, les meneurs tentent, aussi subtilement qu'ils le peuvent, d'acheter le silence des investigateurs. Il peut s'agir d'une offre d'emploi, ou juste de quelques informations supplémentaires en échange « d'un accord sur le moment et la manière dont ces informations seront révélées au public. » Si les investigateurs ne semblent pas réceptifs, l'offre est abandonnée et aucune autre information sensible ne sera dès lors partagée durant leur visite.
- S'ils sont ici spécifiquement pour négocier avec Barsmeier et Falken, et faire en sorte que les informations sur la Cité, le Complexe et les Choses Très Anciennes soient tenues à l'écart du public, une conversation franche s'engage. Les meneurs veulent savoir pourquoi les investigateurs tiennent à ce silence et ce qu'ils offrent en retour.

En vérité, les chefs de l'expédition Barsmeier-Falken veulent cacher ces découvertes tout autant que les investigateurs, bien que ce soit pour des raisons différentes. Ils souhaitent aussi s'assurer que les investigateurs eux-mêmes garderont le silence sur ce qu'ils ont vu. Le gardien doit écouter attentivement les arguments des investigateurs en gardant cette idée en tête.

Un seul personnage, désigné comme porte-parole par les joueurs, peut tenter un test de **Négociation** ou de **Persuasion** (le meilleur des deux). Un succès indique que les meneurs de l'E.B.F. sont impressionnés par les arguments des investigateurs et les aideront activement, aussi longtemps que ceux-ci accepteront de travailler pour l'E.B.F. en retour.

Les Affairistes forment un consortium fortuné et peuvent offrir argent ou connexions, comme le désire le gardien. Les investigateurs qui acceptent de travailler avec eux (ou pour eux) pourraient découvrir, dans de futures campagnes, qu'ils sont une abondante source d'aventures occultes ou liées au Mythe.

Révélations

Quelle que soit la manière dont les négociations aboutissent, si les investigateurs ont effectivement impressionné les meneurs de l'expédition, Herr Falken soulève le sujet des *Aventures d'Arthur Pym*.

« Je suppose que vous avez lu cette œuvre, y compris les chapitres non publiés ? » demande-

t-il, un sourire aux lèvres. « Peut-être pensiez-vous qu'il s'agissait de science-fiction, et peut-être avez-vous changé d'avis. Je pensais la même chose, il y a quelques semaines. C'est vrai, les monstres du Camp de Lake avaient bien été découverts, et ils ressemblaient beaucoup à ceux de l'histoire. Mais ça ne me suffisait pas. Une mer tropicale, au milieu de la banquise polaire ? Non... »

Il se penche en avant, avec un air conspirateur. Barsmeier se renfrogne ; Pommerenke hausse les sourcils, amusé.

Falken continue : « Peut-être serez-vous intéressé de savoir qu'il y a huit jours, une de nos équipes d'exploration a trouvé la Statue Blanche, sous la glace ! »

La découverte

Les investigateurs peuvent ne pas être surpris par cette révélation – après tout, ils en ont vu d'autres – mais Herr Falken semble particulièrement fier. Puis, c'est au tour de Thomas Pommerenke de raconter l'histoire, ses yeux clignant comme ceux d'un hibou derrière ses lunettes rondes.

« L'Homme Blanc, la Statue, est enterré. Seul le sommet de sa tête est visible. Nous avons procédé à des forages dans la glace alentour, et le sol est situé une trentaine de mètres en dessous. »

« Bien entendu, ce n'est pas vraiment la statue que nous voulions trouver, mais surtout le tunnel d'où partent les rails. C'est plus difficile, car l'entrée n'est pas à proximité immédiate de la statue. Néanmoins, il y a deux jours*, le 10 décembre, j'ai découvert une importante anomalie magnétique à six kilomètres de la statue. Là-bas, les films photographiques sont floutés et les radios ne fonctionnent pas. Nous avons commencé à creuser, et nous espérons rapidement découvrir ce qui s'y trouve. »

« Est-ce que vous vous joindrez à nous pour participer à la découverte ? »
*(*ou trois ou quatre, selon la date d'arrivée des investigateurs)*

Si les investigateurs sont venus à bord de leur propre avion, ils peuvent bien entendu partir de la base quand ils le veulent. Sinon, ils ont trois possibilités :

- Ils peuvent partir avec la prochaine correspondance aérienne vers le nord, qui décollera le 14 décembre à 6 heures du matin (c'est cet avion qui emmènera le professeur Moore et les autres victimes de l'E.S.M. à Buenos Aires, mais les investigateurs n'ont aucun moyen de le savoir avant de monter à bord). Dans ce cas, ils restent les hôtes d'honneur de l'E.B.F., et sont libres d'aller et de venir comme ils l'entendent, sans toutefois participer aux recherches à caractère ésotérique. Aucun autre vol n'est prévu avant le 20 décembre.

- Ils peuvent rester dans la base de Palmer et aider les scientifiques de l'E.B.F. à analyser les échantillons et les notes ramenés par les autres explorateurs, apportant leur connaissance unique des Choses Très Anciennes et de leur technologie. Dans ce cas, les investigateurs sont présents quand les Animalcules sont libérés dans la partie « Il y a un monstre dans la base ! », plus loin.

- Ils peuvent accepter l'offre et se rendre au site de fouilles, n'importe quand au cours des deux jours qui suivent, afin d'examiner les découvertes. Le site est au milieu d'une zone de black-out radio ; le seul contact avec la base s'effectue grâce à un vol quotidien, qui quitte la base de Palmer chaque matin à 8 heures, arrive sur le site un peu avant midi et revient le soir vers 19 heures, si le temps le permet.

Il n'est pas nécessaire de se décider pendant les premières 24 heures. Jusque-là, les investigateurs peuvent se reposer, visiter les lieux et faire connaissance avec les membres de l'expédition allemande, autant que faire se peut. Plus de la moitié des membres de l'E.B.F. parlent anglais, plus ou moins bien ; tous font preuve de curiosité pour les nouveaux venus. Cette nuit-là, les investigateurs sont officiellement présentés à presque tout le personnel de la base, au cours du dîner. Il y a des discours de bienvenue, des applaudissements et un toast solennel est porté à la mémoire des amis absents. Ensuite, un phonographe Victrola est apporté, sur lequel de nombreux disques sont passés tout au long de la soirée. Les investigatrices deviennent l'objet d'une attention soutenue de la part des hommes de l'E.B.F.

Temps libre

Klaus Falken et Thomas Pommerenke retournent au site de fouilles le lendemain matin. Les investigateurs sont laissés aux bons soins du physicien de la base, Alan Hammel.

Hammel est fasciné par l'histoire d'Arthur Pym. Son intérêt ne réside pas tant dans les monstres ou leurs machines que dans l'éventualité qu'une mer chaude ait existé en Antarctique en des temps récents.

« J'ai étudié tout cela, encore et encore », dit-il. « C'est une chose impossible. Peut-être qu'un volcan pourrait produire une telle chaleur, comme sur l'île de la Déception ; mais il faudrait qu'il soit énorme, extrêmement chaud, et sous la mer depuis très longtemps. Ce ne serait pas un phénomène naturel. J'ai demandé à Herr Barsmeier l'autorisation d'explorer la mer de glace, afin de déterminer les limites d'une telle mer, mais il ne me l'a pas accordée. »

Malgré ses complaintes, Hammel est un hôte merveilleux et un bon compagnon. Il emmène les investigateurs rencontrer personnellement chaque membre de la base et leur permet, s'ils sont intéressés, de l'aider dans ses recherches.

Entre le 12 et le 15 décembre, Hammel aide Auden, le biochimiste, et Heinrich Panning, le médecin de la base, à analyser les tissus des Choses Très Anciennes du camp de Lake, et différents échantillons rapportés à bord du *Weddell*.



Klaus Falken

40 ans, meneur de l'E.B.F.

APP	11	Prestance	55 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 1D4
Points de vie	14
Santé Mentale	50

Compétences

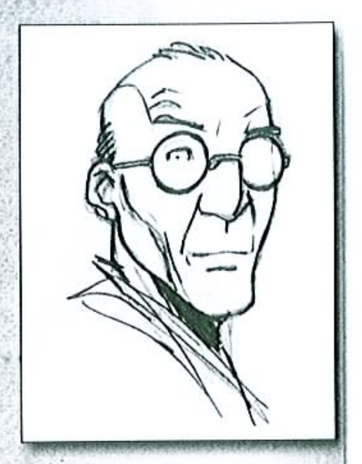
Athlétisme :	
- escalade	50 %
Métier :	
- mécanique	25 %
Orientation	30 %
Sciences de la Terre :	
- géologie	70 %
Sciences formelles :	
- physique	40 %
Conduite :	
- ski	70 %
- traîneau	30 %
Survie (milieu polaire)	30 %
Trouver Objet Caché	50 %

Langues

Allemand	75 %
Anglais	50 %
Norvégien	30 %

Armes

• Carabine Kar 98 dégâts 2D6 + 4	50 %



Thomas Pommerenke

44 ans, occultiste, historien, prêtre catholique

APP	09	Prestance	45 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 1D4
Points de vie	13
Santé Mentale	61

Compétences

Bibliothèque	75 %
Mythe de Cthulhu	05 %
Persuasion	40 %
Sciences de la vie :	
- Histoire naturelle	20 %
Sciences humaines :	
- Histoire	70 %
Sciences occultes	50 %

Langues

Allemand	60 %
Anglais	20 %
Latin	30 %

Ces tissus, bien qu'ils aient été enterrés durant des millions d'années, sont restés souples et ont échappé à toute fossilisation. Aucun des scientifiques de l'E.B.F. ne parvient à l'expliquer. Auden cherche à identifier les caractéristiques chimiques de la physiologie des Choses, car celle-ci semble assez différente de la nôtre, et bien plus résistante.

L'inventaire des échantillons qu'établit Hammel comprend plusieurs « pièces de monnaie » en forme d'étoile des Choses Très Anciennes, un Signe des Anciens, un fragment de l'enveloppe en verre d'une de leurs lampes, et une douzaine de pierres noires (des Graines). Il les examine dans cet ordre, lentement, méticuleusement, et ne commence pas à travailler sur les Graines avant le 16 décembre.

De vieux amis en des lieux nouveaux

Les investigateurs qui sont arrivés à la base de Palmer avec le *Graf Zeppelin* peuvent être présents lorsque le *D-BFED* revient du camp de Lake, le 13 décembre au soir, ramenant malades et blessés. Les investigateurs qui ont participé au sauvetage de Moore et de son groupe, dans le Chapitre Quatorze, peuvent être sur ce vol.

Le *D-BFED* amène les explorateurs blessés dans un état trop grave pour être soignés au Camp de Lake. Le professeur Moore, Alan Huston et Ralph Dewitt sont sur ce vol, s'ils ont été secourus par les investigateurs dans la Cité. Sont aussi présents le Docteur professeur Uhr et Martin Kleiser, qui souffrent tous deux de graves brûlures, ainsi que Michael O'Doul, qui a eu les côtes cassées et les deux jambes brisées après que sa foreuse lui soit tombée dessus, lors du tremblement de terre. Les estropiés sont emmenés à l'infirmerie de la base. On leur donne si possible un bain puis un repas chaud. Ils se reposent toute la soirée, puis s'envolent vers le nord au petit matin.

Douglas Halperin, s'il est toujours en vie, peut aussi être présent, à la discrétion du gardien. Dans ce cas, il est séparé des autres. Aucun contact d'aucune sorte n'est autorisé avec ce dément.

Eurêka !

Le 15 décembre, peu avant midi, la radio annonce que l'équipe de Klaus Falken a touché le gros lot. Des forages profonds ont mis à jour une surface de pierre visiblement travaillée, que Falken estime être le toit du tunnel.

Falken demande à Barsmeier de lui envoyer autant de monde que possible pour excaver le site et examiner son contenu. Barsmeier accepte. Le *D-BFEB*, qui arrive une heure plus tard, est immédiatement préparé pour un vol retour.

Les investigateurs doivent décider s'ils restent au camp de base ou s'ils s'envolent pour le site de fouilles. Le *D-BFEB* part à 14 heures ; l'autre avion de Falken, le *D-BFEC*, arrive à 16 heures et repart plus tard dans la soirée. Ces deux vols permettent à dix autres membres de l'E.B.F. de rejoindre Falken ; il y a assez de place pour les investigateurs sur le vol du soir.

***Note au gardien :** encouragez le groupe à rester ensemble, afin de faciliter le déroulement du jeu. Si le groupe souhaite aider Falken au site de fouilles, l'aventure continue dans la partie « Au site de fouilles » ci-dessous. S'ils restent à la base de Palmer, l'aventure continue dans la partie « Au camp de base », plus loin.*

Au site de fouilles

15 au 23 décembre 1933

Dans un craquement soudain, la glace se brisa et sombra dans les ténèbres. « Arrêtez ! » cria l'ouvrier en levant les mains. Tout travail cessa aussitôt, et le générateur se tut en hoquetant.
Le souffle court, le scientifique accourut avec une lampe torche, sondant l'obscurité à travers la brèche.
« Oui ! » s'exclama-t-il. « Oui ! Je vois un tunnel ! Nous avons trouvé le passage ! »

En quelques mots...

Dans cette partie, les investigateurs rejoignent le groupe de Klaus Falken sur les rives de la mer de Weddell, où ils ont retrouvé un ancien bâtiment. C'est celui décrit dans les *Aventures d'Arthur Gordon Pym* ; en dessous se trouve le terminus d'un ancien tunnel de transit, à destination de la Tour du Complexe.

Les investigateurs peuvent accompagner Falken sous terre, afin d'explorer le tunnel et, ce faisant, rencontrent leurs premiers Animalcules.

Le groupe est isolé par le mauvais temps, qui engloutit le site tandis qu'ils sont sous terre. Le temps qu'ils puissent revenir au camp de base, ils le découvrent ravagé.

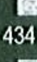
L'arrivée

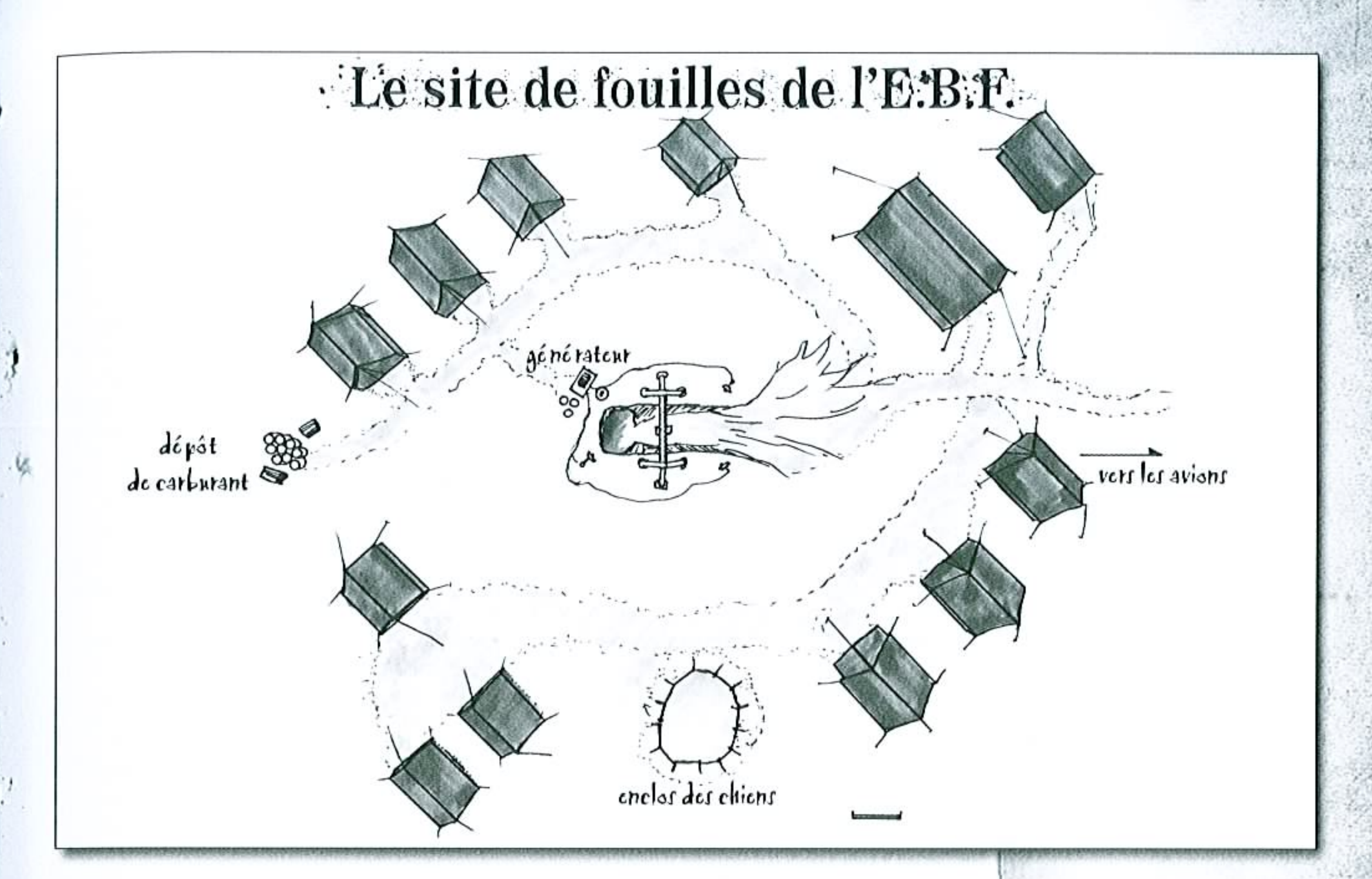
Le vol qui relie la base de Palmer au site des fouilles prend quatre heures. Tous ceux qui sont à bord sont excités et impatients. Le ciel est tacheté de hauts nuages épars, qui s'épaississent à l'horizon. En dessous, rien que l'immensité glacée. Aucun pic, aucune ruine cyclopéenne, seulement du blanc à l'infini.

Enfin, l'avion entame son approche et effectue un large virage autour d'une étendue de neige piétinée et sillonnée de traces de traîneaux.

« Nous y sommes ! » dit quelqu'un en allemand. « L'Homme Blanc ! »

Une paire de jumelles passe de mains en mains afin que tout le monde puisse l'apercevoir. La tête de la Statue Blanche ressemble à une pierre ronde d'un mètre vingt de haut ; seul le tiers supérieur émerge de la neige. Le





sol tout autour a été creusé sur près de deux mètres, jusqu'à exposer ses larges épaules. Depuis les airs, on ne peut pas apercevoir les traits de son visage. Non loin, d'autres marques indiquent d'anciens forages.

Le Junkers effectue un atterrissage mouvementé, puis glisse jusqu'à s'arrêter non loin d'un cercle de tentes irrégulier. Des hommes engoncés dans leurs parkas amarrent les ailes tandis que les passagers débarquent. Ils frissonnent dans les bourrasques de vent ; un drapeau allemand bat furieusement au sommet d'un mât voisin. Au centre du cercle de tentes, derrière une double rangée de fanions d'avertissement, sous un haut treuil, des hommes travaillent dans un bric-à-brac d'équipement de toutes sortes.

« Hallo ! » crie Thomas Pommerenke en faisant des grands gestes, tout en accourant maladroitement vers les investigateurs pour leur serrer la main. « Bienvenue ! Bienvenue ! Vous arrivez juste à temps ! Herr Falken a trouvé une entrée. Nous aurons bientôt creusé un trou assez large pour qu'un homme puisse s'y glisser. Venez ! »

Pommerenke conduit les investigateurs jusqu'à une tente où ils peuvent laisser leurs bagages, mais les presse de venir voir les fouilles, sans leur laisser le temps de manger ou de se rafraichir.

Le puits

L'excavation de Falken est une tranchée brillamment éclairée par des ampoules électriques, de dix mètres de long sur trois de large, qui coupe la glace à près de six mètres de profondeur. Un lourd échafaudage est suspendu à l'une des extrémités du trou, supportant une grue et un treuil qui permettent de monter et de descendre hommes et matériel. Deux hommes forts sont nécessaires pour actionner le treuil.

Un générateur à essence émet un fort bourdonnement non loin. De gros câbles serpentent jusqu'au fond.

Tout au fond de la tranchée se trouve la surface ancienne et usée d'une roche métamorphique noire. On a dégagé un côté de ce qui est, de toute évidence, un toit ; les pierres sont immenses, ajustées sans mortier avec une précision incroyable.

Quatre hommes creusent avec des pelles et des scies à glace près du bord du toit. Deux autres sont agenouillés plus bas dans la tranchée, et utilisent des couteaux électriques pour gratter la glace qui recouvre une ouverture sombre. À intervalles de quelques minutes, le treuil emporte hors du trou quelques dizaines de kilos de glace, qui sont ensuite empilés sur le côté.

Quand les investigateurs arrivent, on stoppe les travaux et on les descend dans la fosse afin qu'ils examinent les découvertes.

L'entrée

Falken et ses hommes ont dégagé le sommet d'une haute arche, de trois mètres de large, sur la face nord de l'ancien bâtiment. L'ouverture est bloquée par la glace ; le trou creusé par Falken y mène en pente abrupte.
Comme celles du toit, les pierres de l'arche sont énormes, et scellées sans mortier. Elles s'assemblent magnifiquement les unes aux autres. Au contraire des dalles du toit, lisses, les surfaces intérieures de l'arche sont gravées de



Alan Hammel

34 ans, physicien

APP	14	Prestance	70 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	13
Santé Mentale	60

Compétences

Bibliothèque	50 %
Métier :	
- électricité	40 %
Orientation	70 %
Persuasion	35 %
Photographie	20 %
Piloter	65 %
Sciences de la Terre :	
- géologie	10 %
- météorologie	40 %
Sciences de la vie :	
- histoire naturelle	35 %
Sciences formelles :	
- astronomie	30 %
- chimie	55 %
- mathématiques	60 %
- physique	90 %

Langues

Allemand	75 %
Anglais	60 %
Français	35 %

Armes

Aucune

profonds cartouches, de pictogrammes et de cette écriture inimitable propre aux Choses Très Anciennes. Le style appartient à la période Décadente.

Falken permet aux investigateurs d'examiner le site durant quelques minutes, puis assigne une nouvelle équipe, parmi les hommes qui viennent d'arriver, qui continuera à creuser jusqu'à ce qu'ils atteignent le bout du « bouchon » de glace, mais sans aller au-delà.

« Réveillez-moi quand ce sera fait », ordonne-t-il.

Aucune autre découverte n'est effectuée avant le matin suivant. Le docteur Falken et les investigateurs dînent ensemble dans le mess ; Falken souhaite entendre tout ce que les investigateurs ont à dire à propos des découvertes.

Le temple

Le 16 décembre, vers 9 heures du matin, l'intégralité de la surface de l'arche a été dégagée : elle mesure cinq mètres de haut sur trois de large. Un trou suffisamment grand pour un homme a été découpé dans le bouchon de glace, révélant un passage sombre au-delà. Les salles et leur contenu sont décrits dans la partie « Les salles du temple tsalalien », plus loin.

Dès que le mur de glace est percé, une brise chaude s'échappe de l'intérieur. Elle ne charrie aucune odeur.

Falken, Pommerenke et deux autres hommes pénètrent dans la salle obscure. Chacun est armé d'une carabine et d'une grenade. Les investigateurs sont invités à se joindre à eux tandis qu'ils visitent rapidement le niveau supérieur. Au plus grand soulagement de tous, on ne trouve aucun signe des Choses Très Anciennes.

Conrad Stoesser, l'archéologue de la base, prend la direction de l'exploration, sous la supervision de Falken. L'équipe pénètre dans les souterrains avec précaution, en accrochant des lampes et en vérifiant murs et plafond à la recherche d'éventuelles faiblesses structurelles, mais le bâtiment est massif et très solide.

« Ne touchez à rien jusqu'à ce que nous ayons tout vu », dit Stoesser.

L'équipe archéologique passe le reste de la journée à examiner le site, mais n'explore pas le tunnel de transit. À chaque nouvelle salle, à chaque nouvelle découverte, Falken vient chercher les investigateurs.

« Venez », leur dit-il. « Dites-moi ce que vous voyez. Qu'est-ce que cela signifie ? »

Un certain nombre d'artefacts sont retirés du site, soigneusement emballés et envoyés au camp de base par le vol de la mi-journée :

- deux lanternes en verre (provenant de la salle n° 2)
- des lances, une coiffe et d'autres artefacts tsalaliens (provenant de la salle n° 3)
- un carré de tissu blanc et taché (provenant de la salle n° 7)
- six barres de contrôle (provenant de la salle n° 9)
- un fragment de pierre provenant d'un disque de transit (provenant de la salle n° 10)

À la fin de la journée, il n'y a plus rien à découvrir dans le temple. Falken organise une réunion dans la tente du mess.

« Cette journée a été un succès ! » annonce-t-il. « Nous avons prouvé que des pans entiers de l'histoire de Pym étaient véridiques. Vous devez tous être fiers de cette victoire ; si tout cela est vrai, alors le reste doit l'être aussi. Demain, nous testerons cette théorie. J'emmènerai Herr Docktor Wiese, Herr Felgener et dix autres personnes dans le tunnel. Nous l'explorerons aussi loin que possible durant deux jours, à la recherche de l'endroit où Herr Pym et ses poursuivants ont eu leur accident ; puis nous reviendrons. Herr Pommerenke restera ici, et sera en charge des fouilles. »

Le départ de Falken

Le 17 décembre, à 8 heures du matin, le docteur Falken et son équipe de douze personnes entrent dans le tunnel de transit. Le groupe emporte assez de pétrole et de batteries pour s'éclairer pendant cinq jours, et de la nourriture pour six jours. Chaque homme emporte un revolver ou une carabine ; le groupe possède aussi six grenades.

Falken ne demande pas aux investigateurs de se joindre à l'équipe. S'ils le veulent, ils sont les bienvenus, mais un test réussi de **Psychologie** leur permet de comprendre que Falken a quelques réserves. Ce test n'indique pas la nature de celles-ci.

Note au gardien : *si des découvertes significatives étaient effectuées au cours de cette expédition dans le tunnel, Falken souhaite qu'elles soient siennes. Il a beau trouver utiles les connaissances et l'expérience des investigateurs, il ne veut pas partager la gloire avec eux. Cette fois, espère-t-il, le mérite lui reviendra sans aucune ambiguïté. L'avenir lui donnera raison, mais pas de la manière espérée.*

Si les investigateurs se joignent à Falken et son équipe pour explorer le tunnel, leur aventure se poursuit dans la partie « Dans le tunnel de transit », plus loin. Sinon...

Le reste de la journée

L'équipe de Pommerenke passe les quelques heures qui suivent à dégager un peu plus l'extérieur du temple, et à dresser des plans pour excaver la Statue Blanche. Pommerenke espère trouver d'autres structures, et pouvoir chercher le foyer des Choses Très Anciennes. « Herr Doktor Falken croit que les monstres faisaient le chemin depuis la tour pour enlever les sauvages. Je ne le pense pas. Ils devaient avoir un foyer ici, qui est désormais sous la glace. Comme les sauvages, il a désormais disparu ; mais il y a tant à en apprendre, pour peu que l'on sache où chercher. Vous avez vu le chemin tracé sur le sol du temple. Il doit y avoir des traces à l'extérieur, peut-être une route. »

Pommerenke n'a pas l'opportunité de tester sa théorie ce jour-là. Plus tard dans la matinée, le temps se couvre. Un mur de nuages noirs s'approche par l'est ; le vent se change en rafales furieuses et secoue toutes les structures qui ne sont pas solidement amarrées. Le groupe se démène pour couvrir la fosse, puis se réfugie à l'intérieur du temple, avec son matériel, au chaud et au sec.

Le vol de la mi-journée arrive en retard, un peu avant la tempête, avec des nouvelles : la *Gabrielle* et le *Tallahassee* ont quitté la banquise et font route vers le nord à travers la mer de Ross. Les hommes d'équipage ont à peine le temps d'arrimer le Junkers que le vent et la neige les forcent à s'abriter dans le tunnel.

Le blizzard

Durant les prochains jours, le site des fouilles est pris dans la tourmente. Les membres du groupe sont cependant à l'abri et au chaud, dans les souterrains. Les murs du temple sont secs et très solides ; l'équipe possède des lampes à pétrole pour s'éclairer, de la nourriture, de l'eau et du pétrole pour au moins une semaine. Chaque jour, ils vérifient les conditions extérieures en perçant l'amas de neige avec un tube creux.

Thomas Pommerenke passe l'intérieur du temple au peigne fin avec un magnétomètre portable, mais il est incapable de trouver l'origine de l'anomalie magnétique, ou la raison pour laquelle les films photographiques sont voilés. Une fois son inspection terminée, il fait les cent pas et s'agite durant un long moment, avant de finalement s'asseoir pour écrire un long rapport.

Les investigateurs sont libres de faire ce qu'ils veulent, mais il y a peu à explorer, à moins qu'ils ne désirent suivre Falken dans le tunnel de transit. Dans ce cas, reportez-vous à la partie « Dans le tunnel de transit » pour savoir ce qu'ils y trouvent.

Le temps ne change pas durant deux jours. Au matin du 20 décembre, le vent tombe enfin et le ciel redevient bleu. L'équipe dégage une voie de sortie à travers plusieurs dizaines de centimètres de neige et de glace fraîche.

Le camp est dévasté. La plupart des tentes et de l'équipement doivent être dégagés des nouvelles congères. Heureusement, le treuil et le générateur sont intacts. L'un des Junkers, le *D-BFEC*, a été endommagé par la tempête, mais le *D-BFEB* semble en parfait état. Il est donc préparé au vol et part pour la base de Palmer à 15 h 15.

Note au gardien : *Klaus Falken et ses hommes ne reviennent pas du tunnel de transit. De même, le D-BFEB ne revient pas le matin suivant. À moins que quelqu'un n'emporte une radio en traîneau à huit kilomètres du site, le groupe de Pommerenke n'aura aucun contact avec le monde extérieur jusqu'à l'arrivée de l'équipe de secours, le soir du 22 décembre. C'est là que les investigateurs apprennent le désastre du camp de base.*

Les salles du temple tsalalien

Salle n° 1 : l'arche d'entrée

Cette ouverture massive mesure trois mètres de large sur cinq de haut, et est encadrée de blocs de granite noir assemblés sans mortier. Les surfaces intérieures de l'arche sont profondément gravées de pictogrammes et d'écriture des Anciens.

L'histoire évoquée est familière aux investigateurs ; c'est une version simplifiée du second panneau du Centre de Contrôle, dans la Tour. Des humains sont conduits par des Choses Très Anciennes et des Shoggoths jusqu'à une grande tour, où ils sont dévorés par les Shoggoths, et leurs têtes sont disposées sur une créature faite de plantes grimpantes charnues, aux côtés de nombreux autres sacrifiés. Un test réussi d'**Écriture des Anciens** permet aux investigateurs de traduire grossièrement une partie des textes descriptifs : *« le mécanisme nécessite un renouvellement pour garder enfermé le Mal. Les êtres humains sont capturés en grand nombre et donnés à la créature aux têtes. Ainsi, le mécanisme est renouvelé. Ainsi, la cage est fermée. »*

L'arche est totalement bloquée par un bouchon de neige et de glace de plus de cinq mètres d'épaisseur. L'équipe de Falken a découpé une étroite ouverture dans la glace, pas beaucoup plus large qu'un homme. Très peu de lumière pénètre à l'intérieur, et on n'y distingue rien sans éclairage artificiel.

Le corridor au-delà de l'arche est de section trapézoïdale. Ses murs en pierre sont dépourvus de marques. Le sol est lisse aussi, à l'exception d'une profonde dépression créée par le passage d'innombrables humains et de Choses Très Anciennes, et qui mène vers les profondeurs.

Le couloir se poursuit en ligne droite durant treize mètres, puis débouche dans la salle n° 6. Deux petites alcôves pentagonales flanquent le couloir de chaque côté.

Salle n° 2 : la première alcôve

Cette petite salle pentagonale mesure un peu moins de deux mètres de large et quatre mètres de hauteur, avec un plafond en fuseau. Ses murs sont dépourvus d'ornements.

On trouve deux lanternes en verre sur le sol de la pièce : des prismes pentagonaux munis d'un anneau de pierre à une extrémité (ces objets sont décrits dans le Chapitre Huit).

Ces deux lanternes sont étrangement rongées, comme par de l'acide, et une seule fonctionne. Toucher le verre (et non l'anneau de pierre) à mains nues entraîne la perte d'un Point de Magie, et la lampe commence aussitôt à émettre une curieuse lumière verte. Néanmoins, la lampe est abîmée, et la lumière s'évanouit au bout de cinq à dix minutes.

À la discrétion du gardien, la sensation de perte du Point de Magie peut coûter 0/1



Egon Auden

41 ans, biochimiste

APP	10	Prestance	50 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	9	Puissance	45 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	13
Santé Mentale	75

Compétences

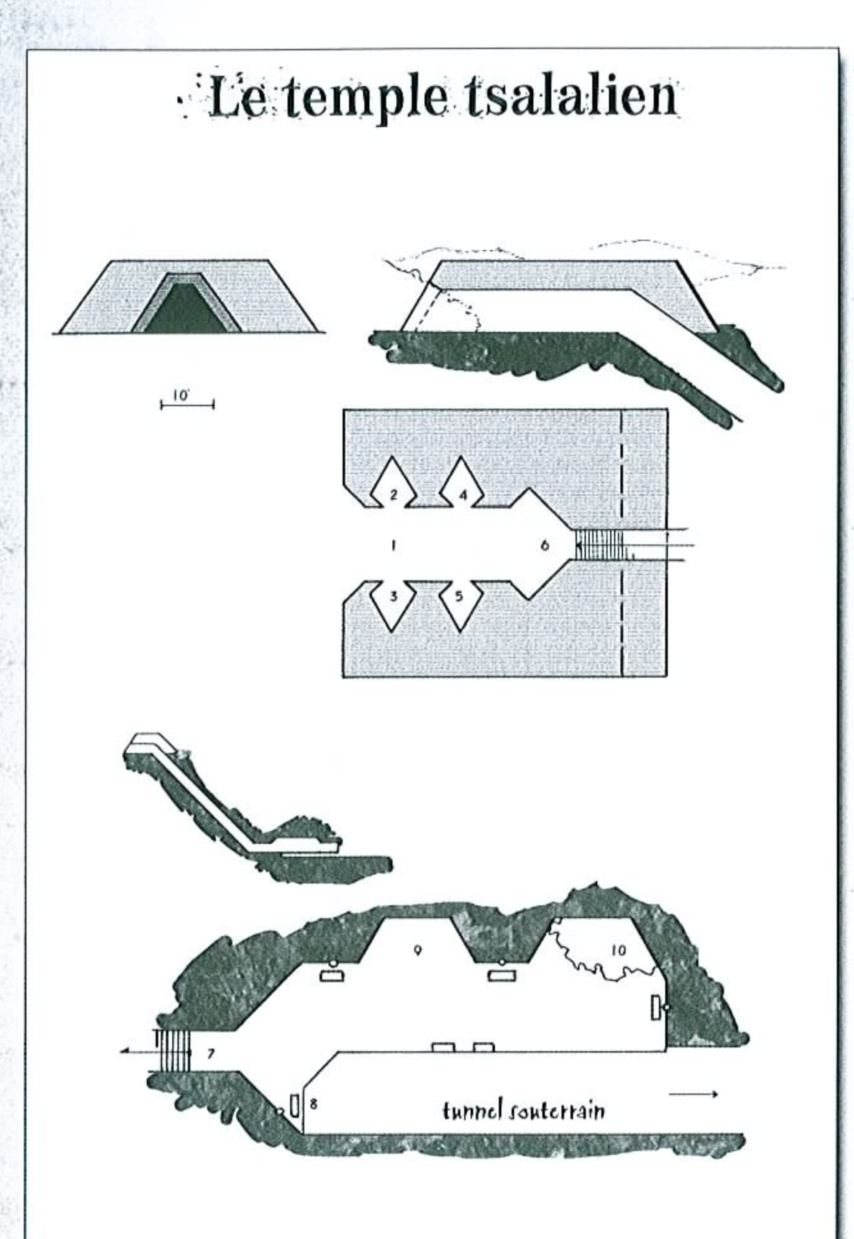
Bibliothèque	75 %
Médecine	15 %
Métier :	
- mécanique	30 %
Sciences de la Terre :	
- géologie	10 %
Sciences de la vie :	
- biologie	70 %
- Histoire naturelle	25 %
- pharmacologie	15 %
Sciences formelles :	
- chimie	85 %
- physique	20 %
Sciences humaines :	
- archéologie	05 %

Langues

Allemand	70 %
Anglais	40 %
Français	35 %
Latin	30 %

Armes

Aucune



points de **SAN** ; de même lorsque la lampe s'allume pour la première fois.

Salle n° 3 : la seconde alcôve

Cette petite salle pentagonale mesure un peu moins de deux mètres de large et quatre mètres de hauteur, avec un plafond en fuseau. Ses murs sont dépourvus d'ornements.

Sur le sol, on trouve un empilement d'artefacts tsalaliens : une coiffe de plume, trois courtes lances terminées par des pointes effilées en pierre d'obsidienne, et deux sacs de cuir contenant une matière végétale impossible à identifier. Tous ces objets sont ici depuis plus d'un siècle, mais sont bien conservés grâce au froid.

Un test réussi de **Sciences de la vie : Histoire naturelle** permet d'identifier le bois dont sont faites les hampes des lances : de l'acajou, ou un bois exotique similaire. Le contenu des sacs en cuir est plus difficile à identifier, mais est sans doute d'origine tropicale. Une seconde réussite au test indique que le cuir des sacs est certainement de la peau humaine.

Salle n° 4 : la troisième alcôve

Cette petite salle pentagonale mesure un peu moins de deux mètres de large et quatre mètres de hauteur, avec un plafond en fuseau. Ses murs sont dépourvus d'ornements. La salle est vide.

Salle n° 5 : la quatrième alcôve

Cette petite salle pentagonale mesure un peu moins de deux mètres de large et quatre mètres de hauteur, avec un plafond en fuseau. Ses murs sont dépourvus d'ornements. La salle est vide.

Salle n° 6 : la rampe descendante

Ici le hall du temple s'évase, prenant la forme d'un diamant large de huit mètres. Le sol s'incline brutalement à un angle de 40°. Le courant d'air chaud provient de là. La rampe descend sur une centaine de mètres entre des murs lisses et continus. Le seul élément caractéristique de l'endroit est le profond sillon qui creuse le milieu de la rampe. L'air est de plus en plus chaud à mesure que le groupe descend.

Salle n° 7 : la salle irrégulière

Au pied de la rampe, les murs et le plafond s'ouvrent sur une grande salle de forme irrégulière, de treize mètres de large et d'une trentaine de profondeur. La pièce ressemble à un quai souterrain ou au terminus d'une ligne de chemin de fer. À droite, le sol est plus bas et donne sur l'ouverture béante d'un tunnel. Il n'y a pas d'autre sortie dans cette salle.

L'air est chaud et légèrement humide, mais ne charrie aucune odeur particulière.

De lourds parallélépipèdes de pierre, de 180 centimètres de long et de 60 de haut, sont posés ici et là contre les murs. Au-dessus d'eux, de solides crochets de pierre de vingt centimètres de long sortent du mur, à un peu plus de deux mètres du sol. Les crochets sont nus ; un test réussi d'**Intuition** permet de penser que les anneaux des lanternes en verre s'adapteraient parfaitement à ces crochets.

À l'autre bout de la salle, le plafond s'est effondré, et un éboulis remplit pratiquement l'une des alcôves de rangement.

Près du pied de la rampe, contre le mur, gît un morceau de tissu déchiré, raide et putréfié. En l'examinant, on découvre qu'il s'agit d'un carré de coton blanc, sale et taché de traînées sombres.

Note au gardien : *ce mouchoir appartenait à l'un des marins secourus par Arthur Pym dans la Tour. Les taches sont un mélange de jus de chique et de sang de manchot.*

Salle n° 8 : le tunnel souterrain

Ici, le sol est un bon mètre plus bas que le niveau de la salle principale. On n'y trouve nulle marque ou élément caractéristique, à l'exception d'une sorte de rainure peu pro-

fonde sur l'un des murs du tunnel, à environ un mètre et demi du sol.

Le passage sort de la salle irrégulière en ligne droite vers le sud. Des personnages avertis peuvent effectuer un test d'**Orientation** qui confirme que le tunnel mène à la Cité et à la Tour.

Note au gardien : *c'est le départ de l'un des tunnels de transit des Choses Très Anciennes. En plaçant un disque de transit dans le tunnel et en l'activant correctement avec une barre de contrôle, il permettait jadis de rejoindre la Cité et la Tour. Malheureusement, cette partie du tunnel ne fonctionne plus. Le tunnel a été endommagé il y a un siècle, à une cinquantaine de kilomètres de là (au-delà, il fonctionne normalement).*

Salle n° 9 : l'entrepôt

Cette grande alcôve sans ornement contient une petite pile bien rangée d'étranges bâtons métalliques. Chacun mesure environ un mètre et demi de long, est de section pentagonale, et comporte une lame arrondie à une extrémité, qui forme un angle droit avec le manche. Le métal est recouvert d'un poli vert, huileux au toucher. Il y a six barres dans le tas, ainsi que deux plates-formes d'un ou deux mètres carrés, de pierre sombre, pesant près de 500 kilos chacune.

Note au gardien : *les six bâtons sont des barres de contrôle pour les disques de transit, semblables à ceux de la « gare » (site n° 30 dans l'Annexe 7 : Guide de la Cité). Les deux plates-formes ne sont pas des disques de transit ; simplement des plaques de roche.*

Salle n° 10 : l'éboulis

Dans cette zone de stockage, le plafond s'est effondré en une haute pile de débris. Sous les gravats, on peut apercevoir les extrémités d'objets en pierre. Il faut une heure de travail à un ou deux hommes pour les dégager : ce sont les restes écrasés de l'un des disques de transit décrits par Pym (voir la « gare » dans le Guide de la Cité pour la description de cet artefact).

Dans le tunnel de transit

Le tunnel de transit est rectiligne. Il ne monte ni ne descend ; il reste plat et droit durant de nombreux kilomètres. Un examen minutieux à l'aide d'un niveau de maçon ou d'un objet équivalent permet de se rendre compte qu'il n'est pas vraiment plat, mais qu'il s'élève très lentement en direction de l'ouest. La pente est très douce – seulement un mètre et demi par kilomètre parcouru. L'air est chaud, peut-être 10°C, et légèrement humide. Mais on n'y détecte toujours aucune odeur.

Falken et son équipe marchent d'un bon pas dans le tunnel, faisant une pause de dix minutes à chaque heure. Ils ne ralentissent le rythme que pour examiner quelques éléments marquants du site. Ces derniers sont peu nombreux :

- Quelques mètres après la station, le tunnel s'élargit sensiblement jusqu'à atteindre dix mètres de large. Dès lors, cette largeur est constante.
- Tous les huit kilomètres, les murs lisses du tunnel sont ornés de chaque côté par un disque plat de matériau verdâtre, semblable à celui des barres de contrôle, d'environ vingt centimètres de diamètre. Le disque est serti dans le mur, à ras, 180 centimètres au-dessus du sol – juste un peu plus haut que la rainure.
  Note au gardien : *ce sont des éléments du mécanisme qui permet aux disques de se mouvoir. Ces disques siphonnent la chaleur du tunnel et la redirigent dans la voie. Ils sont sans danger et n'ont aucun effet sur les sens des humains ou leurs instruments de mesure. Ils sont pratiquement indestructibles et ne peuvent être brisés par des moyens ordinaires.*
- Ici et là, à de rares intervalles aléatoires, l'un des deux murs est interrompu par une arche basse, de 150 centimètres de large sur 120 de haut. Ces arches donnent sur des salles irrégulières de tailles et de formes variées. Les arches et les salles présentent les mêmes surfaces usées caractéristiques de l'usage d'un Perturbateur.
  Note au gardien : *ce sont simplement des pièces de secours pour les ouvriers qui ont construit ou utilisaient le tunnel.*

Les salles que le groupe peut visiter durant son équipée sont décrites ci-dessous.

Premier jour

Le Docteur Falken impose un rythme prudent, et prend la tête du groupe autant que possible. L'équipe parcourt trente kilomètres dans le tunnel le premier jour, l'examinant avec attention et notant tous les éléments intéressants. L'eau est soigneusement rationnée ; chaque personne porte ses propres réserves ; et pas une goutte ne doit être gaspillée. Même ainsi, les cantines pèsent lourd à la fin de la journée.

Le groupe tombe sur la première ouverture dans le tunnel après douze kilomètres – une arche arrondie sur la gauche, d'environ d'un mètre vingt de haut. La salle à laquelle elle mène est à peine plus large que l'ouverture, et ne mesure que deux mètres cinquante de profondeur. Elle est vide, sans marque particulière. Le groupe examine de près l'arche et la salle, prenant des échantillons de toutes les surfaces, avant de continuer sa route.

La seconde arche s'ouvre à droite du tunnel, à trente kilomètres du temple. Elle est similaire en taille et forme à la première. La salle derrière fait dix mètres de profondeur, avec plusieurs alcôves plus profondes dont la forme générale rappelle une main humaine. Elle est vide. Malgré un examen attentif, on n'y trouve rien d'intéressant. Le docteur Falken déclare que c'est un bon endroit pour monter le camp. L'une des alcôves plus profondes est désignée comme latrines et on l'isole avec un morceau de bâche.

Au cours de la journée, l'air du tunnel s'est réchauffé progressivement. À la hauteur de la seconde ouverture, la température atteint les 13°C.

Les heures de repos du groupe se déroulent sans incident.

Le « goudron »

Animalcule endormi

DEX	00	Agilité	00 %
FOR	00	Puissance	00 %
TAI	03	Corpulence	15 %
POU	∞	Volonté	/

∞ = POU prodigieux mais passif

Valeurs dérivées
Points de Vie 14

Compétences (si liquéfié)
S'agripper/Engloutir 40 %

Attaques (si liquéfié)
· Ingestion 99 %
dégâts 2D3 par round à partir de celui où la chose a réussi à **S'agripper** à sa proie.

Perte de SAN : 0

Spécial : l'échantillon de goudron reste en l'état, à moins que le bocal ne se réchauffe au contact du corps, soit à l'intérieur des vêtements, soit parce qu'il est dans un environnement à 20°C ou plus durant un certain temps. Si cela arrive, l'échantillon se liquéfie et devient extrêmement corrosif, dissolvant le bouchon du bocal, les vêtements, la chair et tout ce qui est organique.

Reportez-vous à la description des Animalcules dans l'Annexe 8 : Bestiaire pour de plus amples détails.

Deuxième jour

Les explorateurs s'éveillent lentement, désorientés par l'obscurité, la bouche sèche et la peau rêche. C'est la première fois, en Antarctique, qu'ils ne peuvent trouver de l'eau sous une forme ou une autre.

Les parkas et les autres lourds vêtements polaires sont bien trop chauds et inconfortables pour la température. Le docteur Falken autorise son équipe à s'en défaire et à les transporter.

L'air est de plus en plus chaud tandis que le groupe avance.

À quarante kilomètres du temple, le groupe de Falken croise une nouvelle ouverture : une grotte étroite, à droite, qui ne mesure qu'un mètre cinquante de large pour trois de profondeur, et s'achève en biseau. La température y atteint 16°C.

Pour la première fois, le groupe trouve autre chose que de la pierre brute. Le sol légèrement concave de la salle contient une grande quantité d'une substance noire et luisante, semblable à du goudron, solidifiée en une flaque d'un mètre de large.

Falken ordonne qu'on en prélève des échantillons et que l'endroit soit soigneusement inspecté Les scientifiques notent, quelque peu surpris, que le goudron solidifié fait environ trois degrés de moins que la pierre environnante. On ne trouve aucune explication. Stoesser découpe quelques copeaux de goudron et les stocke dans un bocal à échantillon (voir la description du « goudron » ci-contre).

Une quatrième ouverture, à 45 kilomètres du temple, sur la gauche, mène à une large salle ovale, de huit mètres sur dix, au sol lisse et plat.

Le groupe atteint l'arche à quatorze heures. La température a continué de monter et atteint désormais 21°C. Le groupe examine la cavité mais n'y trouve rien d'intéressant.

Falken arpente la salle comme un animal en cage. Quand il est l'heure de reprendre la route, il prend la tête du groupe et avance cinquante mètres devant, la carabine prête à l'emploi.

« Je pars devant durant quelque temps », dit-il. « Felgener, vous venez avec moi. »

La température augmente rapidement désormais. Trois kilomètres plus loin, quand le groupe atteint le site de l'accident, elle est montée à 27°C.

Note au gardien : *les échantillons contenus dans le havresac de Stoesser se liquéfient lentement tandis que la température s'élève. Au moment où le groupe atteint le lieu de l'accident, les échantillons sont éveillés, et cherchent à s'échapper du bocal et du sac. Il leur faut au moins une demi-heure.*

Le site de l'accident

À cinquante kilomètres du temple, le sol et les murs lisses du tunnel de transit se sont affaissés, sur une vingtaine de mètres, comme s'ils avaient fondu suite à une chaleur extrême. Cette chaleur n'a pas totalement disparu ; les parois continuent d'irradier des vagues de chaleur de 30°C.

Des flaques de goudron noir se sont constituées ici et là, dans les déclivités du sol ; cette fois, elles semblent bien plus affreuses et dangereuses qu'auparavant.

Non loin gît un disque de transit des Choses Très Anciennes : un ovale de pierre noire et brillante d'un peu plus de trois mètres de long, de près de deux mètres de large et d'environ soixante centimètres d'épaisseur. Un autre disque repose sur la tranche, à environ dix mètres à l'intérieur de la zone fondue, enfoncé d'environ dix centimètres dans le goudron. Les morceaux d'une lanterne en verre émergent du goudron à quelques centimètres de lui.

Si le Témoin Muet, ou n'importe quel personnage ayant vu l'Animalcule dans l'aventure du Piège temporel, est présent, le goudron noir lui est immédiatement et terriblement familier. Pour le Témoin, cette familiarité est plus forte encore ; il sait que cette substance fait partie, d'une manière ou d'une autre, du corps du Dieu Inconnu, et qu'elle s'est échappée du Gouffre Gelé. Sa présence ici affaiblit le Piège et menace le monde entier (cette prise de conscience soudaine et accablante coûte 1/1D3 points de **SAN** au Témoin).

Note au gardien : *les flaques de goudron sont aussi des Animalcules, plus grands que le précédent. Ils sont déjà dans un état liquide et actif. S'ils sont dérangés, ou si quelque chose de plus chaud que le sol (un humain, par exemple) approche à moins de cinquante centimètres d'eux, ils s'agglutinent et tentent de s'accrocher à leur proie pour la dévorer.*

Falken arrête le groupe à cet endroit et choisit soigneusement un chemin entre les bassins de goudron. Sa lampe frontale crée d'étranges ombres sur les murs.

« Je crois que c'est ici que l'accident s'est produit », dit-il à haute voix. « Je n'aime pas ces flaques. Elles me fascinent horriblement. Évitez-les pour l'instant. »

Il s'arrête de l'autre côté de la zone. Le cône de lumière illumine le tunnel au-delà.

« Il y a quelque chose, là, à la limite du faisceau de ma lampe. Il semble s'agir d'un autre disque de pierre. Peut-être que celui-ci fonctionne. Je ne vois nulle trace de ses propriétaires. »

« Installons le camp ici », ordonne-t-il. « Nous allons passer la zone au peigne fin. »

Le groupe pose ses bagages et se met au travail.

La tragédie

D'abord, rien ne se passe. Stoesser trace des croquis des lieux, et note tout ce qu'il remarque, sans rien toucher ou déplacer. Falken et Felneger examinent le troisième disque de tran-

sit, cinquante mètres plus loin dans le tunnel. Il est intact, et sa barre de contrôle est posée sur le sol à côté. Falken appelle une demi-douzaine d'hommes pour l'aider à regarder sous le disque, mais sa face inférieure est lisse ne révèle aucun secret.

***Note au gardien :** les trois disques de transit fonctionnent parfaitement, mais seul le troisième est situé sur une section alimentée de la ligne. Reportez-vous au site n° 30 du Guide de la Cité pour une description plus complète des disques de transit et de leur fonctionnement.*

Puis, à moins que les investigateurs n'interviennent, le groupe est condamné…

Trente minutes après l'arrivée sur le lieu de l'accident, l'Animalcule remisé dans le havresac de Stoesser se fraye un chemin jusqu'à la chair du pauvre homme. Ce dernier se raidit, semble gêné puis tente d'atteindre son dos comme pour se gratter. Son visage affiche soudain une expression horrifiée. Il crie en allemand « Ai ! À l'aide ! Quelque chose – ça brûle ! » et il tente d'atteindre son dos avant de s'écrouler au sol lorsque la Graine perce sa colonne vertébrale. Paralysé à partir de la taille, l'archéologue se débat encore mais ne peut plus bouger ses jambes. Quelques secondes plus tard, il sombre dans l'inconscience alors que son sang forme une flaque sombre sur le sol. Il meurt moins d'une minute après.

Ceux qui voudraient l'aider peuvent le décharger de son havresac pour découvrir une petite zone où son pull, sa chemise et la peau de son dos ont été dissous comme par un acide. Le sang coule à gros bouillons de la blessure. On ne peut rien faire pour le malheureux.

Le minuscule Animalcule continue de se nourrir et de grandir à l'intérieur du corps. Au bout d'une quinzaine de minutes, il a absorbé dix kilos de masse supplémentaire. Il reste là, absorbant la chair morte jusqu'à ce qu'il soit dérangé ou que le corps refroidisse. Ensuite, il cherche une nouvelle source de chaleur.

Comme si les cris de Stoesser étaient le signal attendu, les autres Animalcules s'éveillent, rampent hors de leurs cuvettes, coagulent en diverses formes grossières et attaquent les humains, leurs lampes et toute source de chaleur. Le groupe s'éparpille dans un chaos de cris et de coups de feu, tandis que ses membres sont dévorés ou rendus fous par cette vision d'horreur.

- Falken et Felgener chargent, leurs carabines crachant le feu – sans grand effet. Falken est dévoré par l'Animalcule n° 4 ; Felgener devient fou et fuit dans les ténèbres en sanglotant.
- Quatre des membres restants de l'équipe sont tués en moins d'une minute. Deux autres sont indemnes, mais tombent au sol, déments, catatoniques, des cibles faciles pour les monstres, à moins qu'ils ne soient rapidement secourus.
- Deux hommes sont tués par des tirs amis ; les balles ricochent et trouvent facilement des cibles.
- Deux hommes – Neitzke, le mécanicien, et Richter, un ouvrier – fuient dans le tunnel en direction du temple. Ils sont saufs, mais hystériques et confus. Sans nourriture, sans eau et sans lumière, livrés à eux-mêmes, aucun d'eux ne parviendra au camp de Pommerenke.

Il est pratiquement impossible d'arrêter les Animalcules avec des armes normales, et les plus grands se déplacent à une vitesse incroyable. Les investigateurs qui veulent s'échapper n'ont que trois options : courir aussi vite et aussi loin que possible tant que les créatures sont occupées, se cacher, ou voler le disque de transit qui fonctionne et fuir vers la Cité. Aucune de ces solutions n'est idéale.

Les Animalcules ne tentent pas toujours d'attaquer les humains ; en fait, ils attaquent d'abord les lampes à pétroles et les autres sources de plus grande chaleur. Aussi, toutes les lumières s'éteignent dans les trente premières secondes de la bataille. Seules les lampes électriques continuent de fonctionner.

La chute du groupe de Falken

Il revient aux investigateurs de retourner ou non au temple, ou de s'échapper d'une manière ou d'une autre. Le gardien doit tenir un compte précis du temps qui s'écoule ; s'ils attendent trop longtemps, il n'y aura plus personne au site des fouilles pour les aider quand ils l'atteindront.

Si quiconque retourne sur le site de l'accident après l'attaque, rappelez-vous que les Animalcules absorbent des éléments de la forme de leurs victimes, ainsi que 50 à 75 % de leur masse. Plus tard, ils arboreront des combinaisons horribles de traits d'hommes et de Choses Très Anciennes.

Au camp de base

15 au 20 décembre 1933

Les expériences continuent

Après le départ de l'équipe de Klaus Falken le 15 décembre, la base de Palmer semble soudain très calme. Il ne reste que 32 hommes, dans des installations prévues pour trois fois plus. Le mess est vide au dîner ; les décorations de noël pendent, oubliées, dans la bibliothèque et les parties communes.

Pour Hammel, Auden et Wiene, les scientifiques et chercheurs de l'E.B.F., ce calme est une bénédiction. Ils peuvent enfin pleinement se consacrer à cataloguer et analyser les artefacts qui ont été ramenés. Les trois hommes s'enferment avec leurs échantillons, et on ne les voit plus que rarement.

Ils se concentrent d'abord sur les fossiles et les échantillons de tissu ramenés du Camp de Lake. Le rapport de Meyer sur la Cité et les spécimens qui l'accompagnent, s'ils ont été

Les Animalcules du site de l'accident

N° 1

Possède une forme végétative, inidentifiable

DEX	12	Agilité	60 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	06	Corpulence	30 %
POU	∞	Volonté	/

Valeurs dérivées
Points de Vie 20

Compétences
S'agripper/Engloutir 60 %

Attaques
- Ingestion 99 %
 dégâts 2D4 par round à partir de celui où la chose a réussi à **S'agripper** à sa proie.

Perte de SAN : 1/1D6

N° 2

Peut prendre la forme d'une énorme tête de Chose Très Ancienne

DEX	16	Agilité	80 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	16	Corpulence	80 %
POU	∞	Volonté	/

Valeurs dérivées
Points de Vie 40

Compétences
S'agripper/Engloutir 60 %

Attaques
- Ingestion 99 %
 dégâts 2D4 par round à partir de celui où la chose a réussi à **S'agripper** à sa proie.

Spécial
Stupéfier
Appeler

Perte de SAN : 1D4/2D6

N° 3 & N° 4

Peuvent prendre la forme d'une Chose Très Ancienne

DEX	14	Agilité	70 %
FOR	20	Puissance	99 %
TAI	34	Corpulence	99 %
POU	∞	Volonté	/

Valeurs dérivées
Points de Vie 76

Compétences
S'agripper/Engloutir 90 %

Attaques
- Ingestion 99 %
 dégâts 8D4 par round à partir de celui où la chose a réussi à **S'agripper** à sa proie.

Spécial
Stupéfier
Appeler

Perte de SAN : 1D4+1/2D6+2

Reportez-vous à la description des Animalcules dans l'Annexe 8 : Bestiaire pour de plus amples détails.

Animalcule de Stoesser

DEX	04	Agilité	20 %
FOR	04	Puissance	20 %
TAI	02	Corpulence	10 %
POU	∞	Volonté	/

Valeurs dérivées
Points de Vie 12

Compétences
S'agripper/Engloutir 40 %

Attaques
• Ingestion 99 %
dégâts 2D3 par round à partir de celui où la chose a réussi à **S'agripper** à sa proie.

Perte de SAN : 0/1D4

Reportez-vous à la description des Animalcules dans l'Annexe 8 : Bestiaire pour de plus amples détails.

livrés par le *Graf Zeppelin* le 12 décembre, amènent bien plus de questions que de réponses. Si les investigateurs interrompent l'un ou l'autre des scientifiques durant leur travail, ils sont interrogés sur leurs expériences dans la Cité et l'Abîme, mais ne reçoivent que bien peu d'informations en retour.

La plupart des échantillons provenant de la Cité sont connus des personnages : sculptures murales, « pièces de monnaie » et Signes des Anciens, photographies des lieux, fragments de tissu animal et petits animaux de l'Abîme. Il y a même un fragment de cristal de la Tour, fort surprenant, trouvé dans les poches de Meyer pendant qu'il dormait à bord du dirigeable.

D'autres objets sont inconnus : trois chevilles en quartz, indiquées comme provenant d'une « alcôve cachée dans la structure 34, derrière le tas de poisson » ; un éclat de métal verdâtre, en forme de fourchette à trois dents, étiqueté « Clef ? Instrument de musique ? » ; et divers échantillons de roche, y compris un petit sac contenant une poignée de pierres noires opalescentes, froides et assez désagréables au toucher. Le sac n'est pas étiqueté.

Note au gardien : *les pierres noires sont celles ramassées par Halperin, qui étaient restées à l'intérieur du Weddell. Ce sont des Graines ; reportez-vous à la description des Animalcules dans l'Annexe 8 : Bestiaire pour plus de détails.*

L'après-midi suivant, le 16 décembre, plusieurs nouveaux artefacts arrivent du site de fouilles de Falken :
• deux lanternes en verre
• des lances, une coiffe et d'autres artefacts tsalaliens
• un carré de tissu blanc et taché
• six barres de contrôle
• un fragment de pierre provenant d'un disque de transit

C'est le dernier envoi en provenance du site de fouilles. Une violente tempête s'abat sur la base le 17, empêchant tout vol et clouant les membres de l'expédition dans la base enterrée. Les recherches continuent, nonobstant la neige qui tombe.

Les artefacts primitifs originaires du site de la Statue Blanche intéressent grandement le docteur Wiene ; ils sont essentiellement fabriqués en acajou – un bois dur tropical – et sont l'œuvre d'une culture à priori inconnue. Les plumes, elles aussi, ne peuvent être identifiées avec précision. Les objets sont emballés afin d'être expédiés au nord, où des experts pourront les examiner.

Josef Barsmeier est très excité par l'arrivée des lanternes en verre, qui correspondent en tout point aux descriptions faites par Pym. Il ordonne au docteur Hammel, le physicien de la base, de les analyser en détail et d'en déterminer le fonctionnement.

L'une des lanternes ne fonctionne pas. Elle présente une étrange corrosion de type chimique sur sa surface ; Hammel pense que la lampe a été endommagée et que le « fluide tourbillonnant » s'en est échappé. Barsmeier est très déçu. Malgré des marques similaires, l'autre lampe fait néanmoins ce qu'on attend d'elle : quand on la touche, une lumière verte émane de son centre et dure plusieurs minutes. Voici, enfin, un exemple de technologie exotique qui fonctionne !

De peur que les dommages subis par la lampe l'aient fragilisée, Hammel la met de côté et commence à examiner les « opales noires » le soir du 17 décembre. Il travaille seul, toute la nuit, fasciné par cet étrange matériau.

Brasier

Hammel étendit son bras par-dessus le creuset pour éteindre le bec bunsen. La masse noire jaillit du récipient et s'écrasa contre son visage. Le physicien trébucha en arrière avec un cri terrible, agrippant son visage tandis que l'Animalcule rongeait sa chair et ses yeux. Sa hanche heurta la paillasse derrière lui, et il tomba lourdement, écrasant ainsi la lanterne en verre.
Dans un bruissement sourd, la lampe explosa. Les vapeurs s'enflammèrent d'un coup, tuant Hammel sur le coup et mettant le feu au papier et au bois des murs.
En quelques secondes seulement, la pièce était devenue un brasier infernal. Les Animalcules se nourrirent et grandirent.

Le 18 décembre, 5 h 25 du matin, les investigateurs sont réveillés par un cri, une explosion et des bruits sourds, rapidement suivis par des « Au feu ! Au feu ! » provenant des tranchées, puis des jurons et des claquements de portes tandis que les membres de l'expédition réagissent.

Le feu est un ennemi mortel en Antarctique, et il doit être arrêté aussi vite que possible. Les « pourquoi » et les « comment » viennent plus tard. Tous les membres de l'E.B.F. savent quoi faire en cas d'incendie ; ils sautent de leurs lits et partent sauver la base.

La plupart d'entre eux dorment dans le bloc des habitations, loin du lieu de l'incendie. Les investigateurs et trois autres hommes (Hoffmann, Panning et Schmitt) qui dorment dans le bloc administratif, sont assez près pour être les premiers sur place.

Le corridor étroit à l'extérieur du bloc administratif est sombre et froid, mais les investigateurs peuvent clairement apercevoir les fumerolles qui s'échappent du laboratoire de physique, éclairé par une lueur orange et vacillante. L'air est de plus en plus chaud, de plus en plus envahi de fumée, et charrie une désagréable odeur de chair rôtie.

Schmitt, à demi vêtu, attrape un seau et une pelle dans un placard. « Prenez-en d'autres ! » hurle-t-il à destination des investigateurs, avant de courir en trébuchant jusqu'au feu – mais il est trop tard. Au moment où Schmitt ou n'importe qui d'autre atteint le laboratoire, l'intérieur n'est plus qu'un mur de flammes. Certaines des caisses de matériel rangées dans le couloir, près de l'entrée, commencent déjà à fumer.

« Éloignez ces caisses ! » hurle Schmitt. « Le feu ne doit pas s'étendre ! »

Les investigateurs œuvrent de concert avec les Allemands dans le couloir étroit et envahi de fumée, afin d'emporter les caisses à bonne distance. La glace qui recouvre le sol se transforme en gadoue, et les murs et le plafond commencent à fondre. Barsmeier, blême d'inquiétude, arrive depuis le tunnel opposé et observe en serrant les poings.

Les investigateurs qui luttent contre le feu doivent réussir un test de **Chance** (50 %) pour éviter de perdre 1 Point de Vie, à cause des cendres chaudes qui volent – mais il y a peu de danger en fait. Néanmoins, il est clair que le laboratoire, et tout ce qu'il contenait, est perdu.

Si un investigateur insiste pour pénétrer dans le brasier sans protection pour voir l'état de la pièce, il perd un point de **CON** car il inhale énormément de fumée, et doit effectuer un second test de **Chance** pour éviter 1D4 points de dégât dus à des brûlures plus sérieuses – mais il peut alors apercevoir le cadavre carbonisé et recroquevillé de Hammel, sur ce qui reste d'une paillasse de laboratoire.

Après quelques minutes, Barsmeier fait éloigner les hommes de l'incendie. « Laissez », ordonne-t-il brutalement. « La neige se chargera de l'éteindre. Demetz, Spender, restez ici et assurez-vous que le feu ne s'étende pas. Tous les autres, montrez vos brûlures à Lang, puis rejoignez-nous au mess. Hammel ? Où est Hammel ? Par tous les dieux, il était là-dedans ? »

Les pompiers épuisés se regardent sans un mot. Tout le monde sent l'odeur de chair brûlée.

Une portion du plafond du laboratoire s'écroule soudain, laissant entrer neige et glace dans le feu, en sifflant et en envoyant une pluie d'étincelles dans le couloir. Demetz et Spender éteignent rapidement les braises ; l'incendie fait toujours rage.

Réunion d'urgence

Le premier Animalcule grandit de plus en plus, se nourrissant du corps de Hammel. Au cœur du brasier, d'autres Graines s'éveillèrent. Certaines dévorèrent leurs voisines ; bientôt, elles n'étaient plus que quatre. Baignées par la chaleur, elles traversèrent la table enflammée et se laissèrent tomber au sol.
Le froid humide et soudain avait suffi à les faire réagir. Elles se soulevèrent sur leurs membres hésitants et s'éparpillèrent dans toutes les directions. L'une trouva un abri dans un lit de braises chaudes ; les trois autres découvrirent la porte et les deux sentinelles humaines qui patientaient là.

Note au gardien : *la réunion est un prétexte pour que les investigateurs quittent la zone, afin que les Animalcules puissent attaquer les deux sentinelles sans interférence.*

Tout le monde se rassemble dans le mess trente minutes plus tard. Seuls Demetz et Spender sont absents. L'air empeste toujours la fumée et les cendres humides.

Barsmeier répète ce que tous dans la base savent déjà :

- Hammel est certainement mort, et son corps repose dans le laboratoire détruit
- les notes et les échantillons, à l'exception sans doute de ceux en pierre ou faits dans ce métal vert indestructible, ont certainement été détruits
- personne ne sait avec précision comment le feu a démarré. Ernst Hoffmann a une théorie : « Hammel a peut-être brisé la lanterne en verre. » Auden répond avec énervement : « Nous verrons quand le feu sera éteint. »

Barsmeier insiste sur le fait que, malgré la tragédie, le feu ne menace ni la base ni l'expédition. Cette dernière a encore des semaines de vivres, une liaison radio sûre avec le nord, et des moyens de transport par air et par mer, disponibles dès que le temps s'éclaircira.

« C'est une tragédie. Une tragédie. Mais nous sommes des explorateurs, Messieurs. Nous prenons des risques. Parfois, nous faisons des erreurs, mais la mission continue. Et cette mission va continuer. N'oubliez pas que nous avons mis à jour de grands mystères ! Peut-être la plus grande découverte des temps modernes. Nous sommes tous associés à cette découverte. »

« Maintenant, s'il vous plaît, reprenez vos tâches habituelles. Quand nous en saurons plus sur le feu et les circonstances de la mort de ce pauvre Hammel, nous vous informerons. La meilleure chose à faire, pour l'instant, est de continuer le travail comme avant. »

Le laboratoire de physique, avant et après l'incendie





La tache de cendre

Cette petite flaque noire reste dans les braises à l'opposé de la porte, jusqu'à ce qu'elles soient éteintes par de la neige fondue, quinze minutes après la fin de la réunion. Cet Animalcule n'a pas de forme distincte, ressemblant à un vieux chiffon huileux et noir. Néanmoins, il possède plusieurs protubérances agissant comme des « membres » et il peut se déplacer à la vitesse d'un homme qui marche.

DEX	04	Agilité	20 %
FOR	02	Puissance	10 %
TAI	01	Corpulence	05 %
POU	∞	Volonté	/

∞ = POU prodigieux mais passif

Valeurs dérivées
Points de Vie 10

Compétences
S'agripper/Engloutir 20 %

Attaques
• Ingestion 99 %
dégâts 2D3 par round à partir de celui où la chose a réussi à **S'agripper** à sa proie.

Perte de SAN : 0/1D3

L'Animalcule de Hammel

L'Animalcule de Hammel se repose à l'intérieur du thorax de Hammel. Il ressemble vaguement à un singe, avec des jambes courtes et arquées, sans cou, ni tête, ni poils.

DEX	12	Agilité	60 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	04	Corpulence	20 %
POU	∞	Volonté	/

Valeurs dérivées
Points de Vie 16

Compétences
S'agripper/Engloutir 60 %

Attaques
• Ingestion 99 %
dégâts 2D4 par round à partir de celui où la chose a réussi à **S'agripper** à sa proie.

Spécial
Stupéfier

Perte de SAN : 1/1D6

Le groupe se disperse lentement. La plupart retournent dans leurs lits, dans le bloc des habitations (E) ou dans le bâtiment administratif (F).

Si les investigateurs retournent à leurs quartiers, dans le bloc administratif, ils peuvent remarquer trois choses en arrivant dans le couloir dévasté par l'incendie :
- les lampes à pétrole qui éclairent normalement le passage ont disparu
- les deux hommes qui étaient de garde ne sont plus là
- la porte du bloc administratif, toujours fermée, est maintenant grande ouverte

La tache de cendre

Si les investigateurs s'approchent du laboratoire et examinent attentivement les lieux de l'incendie, ils constatent immédiatement que la zone de neige et de glace piétinée devant la porte est baignée de sang. Beaucoup de sang. Et contre une caisse éventrée de matériel, ils peuvent trouver un chausson de daim (celui de Spender), avec un pied humain à l'intérieur.

Le laboratoire est encore un brasier. La chaleur irradie par la porte et des flammes continuent de ronger certains objets. Rien dans la pièce n'est reconnaissable, ou presque. L'endroit semble avoir été dévasté par une bombe. Les jambes tordues de Hammel sont partiellement visibles derrière la paillasse effondrée ; on les reconnaît à peine.

Au centre de la pièce, à moins de trois mètres de la porte, en évidence, se trouve l'Animalcule de Spender : un homoncule noir et plat d'un peu moins d'un mètre et demi, avec une énorme bouche et des membres épais. Il tourne le dos à la porte, les bras écartés.

Grâce à un test de **Trouver Objet Caché**, les investigateurs peuvent apercevoir un autre objet sombre : l'Animalcule de Demetz. Il est plus petit, et en partie visible parmi les vestiges de la paillasse.

Aucun de ces deux Animalcules ne bouge ni ne réagit à la présence des investigateurs ; néanmoins, tandis que ceux-ci les observent, une portion du plafond s'effondre. Une masse de neige fondue et de glace s'écoule dans un soin de la pièce, propulsant des cendres et de la vapeur dans toutes les directions.

Quelque chose bouge dans la fumée ; une protubérance informe et noire, comme une vieille serpillière huileuse, qui bouge toute seule sur le sol, en direction de la porte et des humains qui s'y tiennent.

La tache de cendre rampe jusqu'à sortir de la pièce. Il y a quelque chose d'horriblement tranquille dans cet Animalcule. Il est petit, apparemment inoffensif, et pourtant le seul fait de le savoir en vie provoque une terreur primale et intense. Voir l'Animalcule pour la première fois coûte 0/1D3 points de **SAN**. Ensuite, sa vue ne coûte plus de points de **SAN**, à moins qu'il n'ait grandi de manière substantielle ou qu'il ait vraiment changé de forme ; mais l'angoisse demeure quoi qu'il arrive.

Si le Témoin Muet, ou n'importe quel personnage ayant vu l'Animalcule dans l'aventure du Piège temporel, est présent, la flaque noire lui est immédiatement et terriblement familière. Pour le Témoin, cette familiarité est plus forte encore ; il sait que cette substance fait partie, d'une manière ou d'une autre, du corps du Dieu Inconnu, et qu'elle s'est échappée du Gouffre Gelé. Sa présence ici affaiblit le Piège et menace le monde entier (cette prise de conscience soudaine et accablante coûte 1/1D3 points de **SAN** supplémentaires au Témoin).

L'Animalcule ne peut être tué par aucun moyen matériel ; néanmoins, au bout de trente secondes, la tache se raidit et s'arrête sur le sol gelé. C'est une excellente opportunité pour les investigateurs de prendre un échantillon à examiner. Un test d'**Intuition** suggère que le laboratoire de biologie serait un endroit parfait pour mener ce type d'examens.

« Il y a un monstre dans la base ! »

Ce qui arrive ensuite dépend entièrement des investigateurs. Il y a désormais quatre Animalcules en liberté dans la base. Ils s'éveillent dans le laboratoire en flammes, et en sortent bientôt tandis que celui-ci refroidit, à la recherche de nouvelles sources de chaleur. Le personnel de la base va réagir de différentes manières en prenant conscience de la menace et en tentant de la comprendre.

La forme, la taille et le comportement des quatre Animalcules évolue au fil du temps, à mesure qu'ils se nourrissent et acquièrent de nouvelles caractéristiques. Reportez-vous à l'Annexe 8 : Bestiaire pour en savoir plus sur le comportement des Animalcules. Si personne ne se met en travers de leur route, ils agissent conformément au « Tableau chronologique des Animalcules ». Si l'un d'eux rencontre un obstacle, il attaque la source de chaleur la plus proche. Il choisit la plus chaude en premier ; ainsi, un Animalcule peut être trompé par une torche ou une lanterne allumée.

À chaque fois qu'un Animalcule attaque et dévore un homme ou un animal, il se fige durant une quinzaine de minutes pour assimiler le nouveau matériau. Le gardien doit ensuite ajouter 50 % de la **TAI** avalée au corps de l'Animalcule (arrondie au supérieur) et se reporter aux « caractéristiques des Animalcules suivant leur taille, dans le Bestiaire, pour voir comment il évolue. L'Animalcule assimile à la fois la masse et la structure générale ; une créature qui ne dévore que des humains reste plus ou moins humanoïde tandis qu'une qui absorbe à la fois des hommes et des chiens peut revêtir des éléments de l'apparence et de la démarche des deux, au choix du gardien.

Étudier les créatures

Dès que la tache de cendre est capturée, que ce soit par les investigateurs ou par d'autres, Barsmeier réunit les investigateurs et le biochimiste, Auden, dans le laboratoire de biologie. Si les investigateurs n'ont pas encore vu

Tableau chronologique des Animalcules

Voici ce qui se passe dans la base de l'E.B.F. si les investigateurs sont absents ou inactifs.

Date et heure estimée	Temps écoulé	Évènement
18 décembre		
6 : 00	0 h	Fin de la réunion avec Barsmeier.
6 : 15	0 h 15	De la neige s'effondre dans le laboratoire ; la tache de cendre s'enfuit. Si personne ne croise sa route, elle se fige dans le tunnel à l'extérieur du bloc administratif.
6 : 30	0 h 30	Le laboratoire se refroidit de plus en plus ; les Animalcules de Demetz et de Spender s'enfuient. Ils attaquent et dévorent toutes les lampes à pétrole allumées qu'ils croisent, allant ainsi de lampes en lampes. L'Animalcule de Spender va vers le bloc administratif ; celui de Demetz se dirige vers le hangar, la station radio et le bloc médical.
6 : 40	0 h 40	Attiré par sa chaleur, l'Animalcule de Spender attaque le générateur principal ; l'électricité est coupée dans la base.
6 : 45	0 h 45	L'Animalcule de Demetz attaque et dévore le mécanicien Hanz Garten dans le hangar à avion. Il possède désormais une **TAI** de 14 ; il repart quinze minutes plus tard. Mackie Kronen réveille Harold Schmitt et l'informe de la perte du générateur. Schmitt part le vérifier.
6 : 55	0 h 55	Kronen va dans le hangar pour lancer le générateur de secours. Il tombe sur l'Animalcule de Demetz, en train de dévorer le corps de Garten ; il fuit et va prévenir Barsmeier.
7 : 00	1 h	Plusieurs choses arrivent en même temps : • Le laboratoire est assez froid pour qu'on puisse y pénétrer ; • Schmitt trouve l'Animalcule de Spender contre le générateur et donne l'alerte ; • Kronen réveille Barsmeier, lui parle du monstre dans le hangar. Barsmeier donne l'alerte ; • L'Animalcule de Hammel sort du laboratoire et se dirige vers le bloc administratif. Lorsque Panning et Lang ouvrent la porte pour répondre au signal d'alarme, la créature se jette sur Lang. Si on ne l'arrête pas, elle s'installe dans l'encadrement de la porte avec le corps de Lang et commence à l'assimiler. Cela lui prend quinze minutes. L'Animalcule de Hammel possède désormais une **TAI** de 10. Il dévore ensuite toutes les lampes de la pièce, puis le poêle, avant de s'attaquer aux autres personnes présentes. L'équipe administrative fuit par l'autre porte. • L'Animalcule de Demetz sort de la base.
7 : 10	1 h 10	L'Animalcule de Demetz pénètre dans le tunnel des chiens. À moins qu'on ne l'arrête, il explore tous les chenils et dévore plus de vingt chiens avant de s'endormir. Le processus d'assimilation prend trois heures ; à la suite de quoi, il possède une **TAI** de 66 et ressemble à un ersatz de chien de traîneau, aussi gros que le plus gros des éléphants, coincé dans la salle de découpe. À ce moment-là, la base tout entière est éveillée et en alerte. « Il y a des monstres dans les tunnels », bien que personne ne sache combien ils sont ni leur nature. Les explorateurs érigent des barricades de caisses entre la salle du générateur et les habitations, et entre la station radio et le hangar, abandonnant temporairement la moitié de la base aux créatures. On peut entendre les hurlements de terreur des chiens par-dessus la tempête, quand l'Animalcule pénètre dans leur tunnel.
7 : 15	1 h 15	L'Animalcule de Hammel rôde dans le bâtiment administratif.
7 : 30	1 h 30	Le générateur a refroidi. L'Animalcule de Spender quitte la salle à la recherche de chaleur et attaque la barricade près des habitations. Il semble insensible aux armes, mais n'arrive pas à passer.
8 : 00	2 h 00	Barsmeier forme un groupe de quatre hommes (Kausch, Wallenberg, Schnabel et Lasciari) pour barricader le laboratoire de physique et le bâtiment administratif. Ils sont attaqués par les Animalcules de Hammel et de Spender ; seul Schnabel s'en sort. Ceux qui écoutent depuis les barricades entendent des cris et des coups de feu, puis le silence. Schnabel ramène la tache de cendre avec lui quand il revient. Après cela, l'Animalcule de Hammel a une **TAI** de 22 et celui de Spender une **TAI** de 15.
8 : 10	2 h 10	Barsmeier ordonne à Auden d'examiner le spécimen d'Animalcule capturé. Auden s'y met, déterminé à trouver un moyen de détruire ces choses.
8 : 30	2 h 30	Sammelsen, Braggen et Wehrlein sortent pour tenter de libérer les chiens. Braggen est rendu fou par la vision de l'énorme Animalcule de Demetz ; les deux autres hommes reviennent sains et saufs après avoir libéré huit chiens.
12 : 00	6 h	Auden explique que de puissants explosifs peuvent détruire les Animalcules. Schmitt arme deux groupes avec de la dynamite.
13 : 00	7 h	Désastre dans la base. L'explosion met les Animalcules en morceaux mais ne les tue pas ; ils se reforment en plusieurs créatures plus petites. Plusieurs incendies se déclarent ; Treue est tué, et trois autres hommes sont blessés par les explosions.
15 : 00	9 h	Barsmeier ordonne de capturer les Animalcules les plus petits. Après une féroce dispute avec le meneur de l'expédition, Auden se tire une balle dans la tête et meurt.
18 : 00	12 h	Plusieurs petits Animalcules sont capturés et enfermés pour être transportés. Les autres sont piégés ici et là dans la base. Le plus gros, celui du tunnel des chiens, est inapprochable et impossible à tuer. Harold Schmitt ne résiste pas à l'appel de la chose, et meurt.
19 décembre		
13 : 00	31 h	La tempête se calme. On commence à préparer l'avion et à dégager la piste.
20 décembre		
7 : 00	49 h	Le camp de base de la mer de Weddell est abandonné.

L'Animalcule de Spender

L'Animalcule de Spender est assis au centre du laboratoire. Il possède de longs membres minces, une tête plate se réduisant à une énorme bouche (celle-ci s'ouvre et se ferme sans arrêt lorsqu'il se déplace) et un corps humanoïde. Ses pieds et ses mains ne possèdent pas de doigts – ce sont de simples gourdins.

DEX	12	Agilité	60 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	08	Corpulence	40 %
POU	∞	Volonté	/

Valeurs dérivées
Points de Vie 24

Compétences
S'agripper/Engloutir 80 %

Attaques
• Ingestion 99 %
dégâts 4D4 par round à partir de celui où la chose a réussi à **S'agripper** à sa proie.

Spécial
Stupéfier

Perte de SAN : 2/1D8

L'Animalcule de Demetz

L'Animalcule de Demetz est agenouillé dans les braises de la paillasse toujours en feu. Il possède une tête plate, sans yeux, ressemblant à la proue d'un navire, des « bras » comme les nageoires d'un phoque et des membres inférieurs qui ressemblent plus à des racines qu'à des jambes.

DEX	15	Agilité	75 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	07	Corpulence	35 %
POU	∞	Volonté	/

Valeurs dérivées
Points de Vie 22

Compétences
S'agripper/Engloutir 80 %

Attaques
• Ingestion 99 %
dégâts 4D4 par round à partir de celui où la chose a réussi à **S'agripper** à sa proie.

Spécial
Stupéfier

Perte de SAN : 1D3/1D8

Reportez-vous à la description des Animalcules dans l'Annexe 8 : Bestiaire pour de plus amples détails.

l'Animalcule de près, Barsmeier leur demande de le faire maintenant. Il observe la créature durant un long moment sans rien dire.

Auden blêmit, visiblement terrifié et écœuré par le monstre.

« Grands Dieux ! » dit-il d'une voix rauque. « Éloignez-le de la base ! Détruisez-le une bonne fois pour toutes ! »

Barsmeier l'interrompt brusquement : « Non, Egon. Pas encore. Je veux savoir ce que c'est, ce qu'ils ont fait à nos camarades, et comment ils sont arrivés ici. Nous n'allons rien apprendre en le détruisant. Nous devons comprendre comment les détruire, avant qu'ils ne tuent encore. »

Il désigne les investigateurs : « Il est à vous, Messieurs. Toutes les installations de la base sont à votre disposition. Je veux savoir ce que c'est, d'où il vient et pourquoi. Et une fois que vous le saurez, je veux qu'il soit détruit. C'est bien clair ? Auden, vous allez les aider. Transmettez vos découvertes à moi ou au docteur Panning. Vous avez quatre heures. Si nous ne pouvons pas les arrêter, nous devrons évacuer. Je ne perdrai pas d'autres hommes à cause de ces choses. »

« Et faites attention à lui ! Si vous le laissez filer, quelles qu'en soient les raisons, je vous en tiendrai pour responsables. »

Le meneur se retourne et quitte la pièce sans rien ajouter. Auden contemple la tache durant un moment, les lèvres serrées, puis observe les investigateurs avant de partir à son tour.

Course contre la montre

Les heures qui suivent sont dédiées à l'étude de l'Animalcule. Les investigateurs peuvent en apprendre beaucoup sur la créature avant l'heure fixée par Barsmeier ; néanmoins, il y a toujours des choses à apprendre, et quatre heures, c'est peu pour examiner en détail un spécimen totalement inconnu. Ceux qui effectuent les recherches doivent être conscients que le temps est compté. Le laboratoire de biologie est situé près du bloc médical et de la salle radio, non loin de la cabine du meneur de l'expédition.

Le contenu du laboratoire, les conditions de recherche et ce que les investigateurs peuvent apprendre sur le spécimen d'Animalcule sont identiques à la partie « Examen de la créature » au sein du Chapitre Seize, page 415.

Herr Barsmeier passe dans le laboratoire à plusieurs reprises au cours de la matinée pour s'informer de la progression des recherches ; utilisez ces demandes de renseignements agaçantes pour accentuer le sentiment d'urgence. Rappelez sans cesse aux joueurs que la décision d'évacuation de la base repose sur leurs épaules.

Rencontre avec Auden

La demande d'aide que Barsmeier adresse aux investigateurs marque un changement dans l'attitude d'Auden vis-à-vis des membres de l'E.S.M. Tandis qu'auparavant il maintenait professionnellement une certaine distance, il est désormais ouvertement hostile. Un peu plus tard au cours de la matinée, Auden fait irruption dans le laboratoire de l'expédition. Cette rencontre doit avoir lieu alors qu'il y a au moins une personne dans le laboratoire ; le gardien peut ajuster l'heure à sa convenance.

Auden est froid et hostile alors qu'il s'avance dans la pièce. « Où est-elle ? » demande-t-il ; et il ne fait aucun doute qu'il veut parler de la créature. S'il aperçoit l'Animalcule, Auden le regarde fixement pendant un court instant, se tourne ensuite vers quiconque semble s'en occuper, très en colère, et libère son courroux dans un monologue.

« Je ne veux pas de cette chose dans mon laboratoire. Qu'elle soit jetée dehors aujourd'hui. Je me fous de savoir ce que c'est, d'où ça vient, je veux qu'elle soit détruite ! Cette chose me rend malade. »

« Nous n'avons eu que des ennuis depuis que votre groupe est arrivé. Plusieurs bons camarades sont morts et c'est de la faute de votre expédition. D'une façon ou d'une autre, cette chose est ici parce que vous êtes ici. Vous nous portez la poisse. Vous tous. »

« Herr Barsmeier m'a dit de ne pas vous déranger – de vous aider même si je peux. Je sais qu'il veut juste capturer ces choses et les emporter chez lui pour les étudier, et les élever. Mais elles doivent toutes être tuées. C'est tout ce qui m'importe. C'est tout ce qui importe pour l'instant. Il n'y a qu'une solution : les faire sauter jusqu'en enfer ! »

Il quitte la pièce en claquant la porte.

Auden continue de surveiller de près les membres de l'expédition. Seule l'autorité de Barsmeier l'empêche de prendre la tache et de la jeter dans la tempête. Auden rôde dans les couloirs, adressant des regards hostiles à tous les investigateurs qu'il croise. Il ne dit rien, mais chacun de ses gestes transpire la haine. Un test réussi de **Psychologie** révèle que Auden est terrifié et en colère, une combinaison explosive qui peut partir à n'importe quel moment. L'Animalcule le gène terriblement. Si la créature est laissée seule dans le laboratoire, même durant un court instant, il s'arrangera sans doute pour qu'elle disparaisse.

Les investigateurs peuvent décider que l'un d'entre eux reste constamment avec la tache pour la protéger d'un « accident ». Ils n'auraient pas tort.

Néanmoins, la situation semble calme. La créature est à l'abri, la tempête ne durera pas et les expériences se déroulent correctement.

La chasse

Le 18 décembre à midi, les investigateurs sont appelés au rapport dans les quartiers de Barsmeier. Le meneur de l'expédition se tient derrière son bureau lorsque les investigateurs arrivent. Il leur explique qu'il ne peut plus se

permettre d'attendre des réponses ; il a besoin de savoir comment arrêter ces monstres, il a besoin de le savoir immédiatement. Il demande aux chercheurs de répondre à deux questions :

- Est-ce qu'ils pensent connaître un moyen d'arrêter les créatures ?
- Sont-ils prêts à tester leurs idées ?

Quelle que soit leur réponse, Barsmeier fait un signe de tête et leur demande de l'accompagner dans le mess. Là, il convoque une assemblée générale immédiate, et prononce le discours suivant :

« Mesdames et messieurs, vous le savez tous désormais, il y a des monstres dans la base. Je ne sais d'où ils sortent, mais ils sont dangereux et ils doivent être capturés ou détruits. Nous ne savons pas combien d'entre eux sont ici avec nous. Ces choses sont au moins trois ou quatre ; il y en a peut-être d'autres. Heureusement pour nous, l'un d'entre eux a été capturé. Le monstre a été étudié par ces scientifiques américains et par Egon Auden. Ils nous diront ce qu'ils ont appris. »

« Si vous apercevez l'une de ces créatures, ne vous en approchez pas. Restez bien à distance, et rapportez sa localisation immédiatement. N'essayez en aucun cas de les attaquer ou de les capturer. Elles sont puissantes, elles sont rapides, et semblent difficiles à arrêter. »

« Si l'un d'entre eux vous attaque, réfugiez-vous derrière quelque chose de solide, du métal de préférence. Je crois que ces créatures peuvent se frayer un passage au travers du bois et des vêtements. »

Un moment de silence suit les propos de Barsmeier, tandis que l'équipe digère les informations.

« Ceux d'entre vous qui ont une expérience militaire, allez voir Herr Schmitt pour organiser des groupes de recherche. Jusqu'à ce que les bêtes aient été toutes trouvées et anéanties, je lui confie la charge de cette mission. De nouvelles listes de quarts seront établies dès que nous saurons qui est disponible. Les membres de l'expédition ici présents qui ont étudié les créatures, se joindront au groupe de Schmitt et pourront faire bon usage de leur expertise. »

« Si les créatures n'ont pas été capturées quand la tempête se calmera, j'ordonnerai une évacuation complète de la base. Jusque-là, restez groupés. N'allez nulle part seuls. »

Il fait signe à l'un des investigateurs qui a mené des recherches sur l'Animalcule.

« Maintenant je voudrais inviter... *(nom de l'investigateur approprié)* à nous dire quelques mots à propos de ces créatures. Herr Professor, à quoi devons-nous nous attendre, lorsque nous les trouverons ? »

Laissez les investigateurs expliquer ce qu'ils ont appris aux membres de l'E.B.F. Faites les sortir de leur réserve et posez-leur nombre de questions ; s'il y a une information importante à laquelle les investigateurs n'ont pas pensé jusque-là, faites en sorte que l'équipage leur pose des questions en ce sens, pour les mettre sur la voie.

L'équipe de la base peut disposer à la fin du discours. Auden s'approche des membres de l'expédition qui ont testé le petit Animalcule. Il les jauge puis a un rictus.

« Ainsi, nous travaillons ensemble », ricane-t-il. « Herr Barsmeier a demandé que vous les chassiez ; je vous demande de les tuer. Nous ne devons plus en capturer aucun. »

Recherche

Schmitt répartit les hommes sous ses ordres en deux groupes de quatre hommes chacun. Les investigateurs forment une troisième équipe. Les équipes de recherche partent des barricades près de la station radio et remontent les tunnels en carré, fouillant tous les recoins possibles, puis font de même à l'extérieur.

À ce moment du jeu, encouragez les joueurs à exprimer leurs inquiétudes. Toutes les idées ou plans astucieux élaborés pour capturer ou détruire les Animalcules devraient également être abordés au cours de ces préparatifs.

Bien que l'expédition compte dans ses rangs plusieurs vétérans, Schmitt et le reste du personnel sont clairement dépassés. Ils sont prêts à affronter les monstres où qu'ils soient, mais malgré tout ce qu'on a pu leur dire, ils continuent de penser que les armes à feu ou les couteaux leur seront utiles contre les choses. Chaque groupe reçoit un fusil ou une carabine, et un pistolet. Les hommes sont également armés de toute une variété de perches, de couteaux, de haches ou hachettes, de crochets à main, et d'un seul harpon lourd.

Herr Schmitt prévoit de garder ses équipes ensemble au début, fouillant chaque section à fond avant de passer à la suivante. Les investigateurs ne sont pas obligés de faire de même. Ils peuvent aller où ils veulent, tant qu'ils scellent les zones qu'ils ont explorées.

S'armer pour la chasse

Le feu et la glace : les investigateurs savent, après avoir passé du temps en laboratoire, que les Animalcules ne peuvent être blessés par une arme à feu. Ils peuvent suspecter que le froid arctique est sans doute le pire ennemi des créatures. La meilleure solution est sans doute d'attirer un Animalcule là où il ne pourra trouver de chaleur, et de le laisser geler sur place.

Les investigateurs ont, de fait, deux outils efficaces à disposition : le feu, comme appât, et le froid, comme arme. L'équipe ferait mieux d'abandonner ses fusils et de s'armer de seaux de neige.

Utiliser la Pierre de Localisation : pour l'utiliser, il faut la transporter de salle en salle. Si on l'approche à moins de trois mètres d'un Animalcule, dans n'importe quelle direction, la pierre devient soudainement de plus en plus

L'Animalcule de Spender (2)

(Inerte)

DEX	14	Agilité	70 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	15	Corpulence	75 %
POU	∞	Volonté	/

Valeurs dérivées
Points de Vie 38

Compétences
Aucune

Attaques
Un Animalcule inerte inflige 1D2 de dégâts par round lorsqu'on le touche à mains nues

Spécial
Stupéfier

Perte de SAN : 1/1D6

L'Animalcule de Hammel (2)

DEX	15	Agilité	75 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	22	Corpulence	99 %
POU	∞	Volonté	/

Valeurs dérivées
Points de Vie 52

Compétences
S'agripper/Engloutir 90 %

Attaques
- Ingestion 99 %
  dégâts 6D4 par round à partir de celui où la chose a réussi à **S'agripper** à sa proie.

Perte de SAN : 1D4/2D6

Spécial
Stupéfier
Appeler

Reportez-vous à la description des Animalcules dans l'Annexe 8 : Bestiaire pour de plus amples détails.

chaude jusqu'à devenir brûlante au toucher et ne plus pouvoir être tenue en main sinon avec des gants de protection. Plus on l'approche, plus sa chaleur augmente. Si la Pierre de Localisation est approchée à moins d'une vingtaine de centimètres d'un Animalcule, elle explose en une multitude de fragments inutiles, en infligeant 1D2 points de dégâts à son porteur.

Utiliser un chien : les investigateurs qui veulent utiliser un chien pour débusquer la créature doivent également prendre un maître-chien avec eux. Si on lui demande, Trygve Sammelsen accepte volontiers d'apporter son aide dans le cadre de cette chasse – il meurt d'envie d'attraper l'une des choses qui a tué ses chiens. Cependant, Sammelsen n'est pas un compagnon facile ; il marmonne tout seul constamment, sursaute au moindre bruit et se méfie de chaque ombre.

Sammelsen choisit Sigurd, le dernier survivant des chiens de tête, pour cette chasse. Sigurd est un énorme husky blanc qui semble impatient de s'enfuir de la base. Il tire constamment sur sa laisse et aboie très souvent. Si Sigurd entre dans un secteur qui a récemment vu le passage d'un Animalcule, il devient enragé. Le chien grogne, aboie et tire sur sa laisse, avide de dénicher et de détruire ce qu'il a reniflé.

Fouiller la base

***Note au gardien :** Si à un moment ou à un autre, au cours des scènes suivantes, les Animalcules rendent fou un investigateur, temporairement ou non, il devient sujet à des visions édifiantes sur la nature des monstres (en plus de tous les autres avantages et pénalités que le gardien peut vouloir lui donner). Reportez-vous à la description des Animalcules dans le Bestiaire pour plus d'informations.*

Si les groupes sont armés de lampes montées sur des bâtons, de seaux de neige et de piquets en métal, il n'est pas difficile d'arrêter les deux Animalcules qui sont encore dans les tunnels. Ils se refroidissent déjà rapidement ; il suffit de les maintenir éloignés de toute source de chaleur durant les six prochaines heures pour finir le travail.

L'Animalcule de Spender est déjà inerte, à quelques pas de la barricade des dortoirs, en plein milieu du tunnel. Il ne réagit pas et peut être taillé ou emporté presque sans danger, tant que personne ne le touche à mains nues. S'il est toujours corrosif, la dissolution est lente ; tous ceux qui touchent la chose feraient mieux d'utiliser des matériaux jetables pour se protéger les mains.

L'Animalcule de Hammel est retourné au laboratoire incendié. Il est toujours actif, et dangereux : il est assez grand pour posséder l'**Appel** hypnotique du Dieu Inconnu. Des humains inconscients peuvent s'y laisser prendre.

Le meilleur moyen de neutraliser l'Animalcule de Hammel est de l'attaquer par au-dessus : faire s'effondrer le plafond du laboratoire, et l'enfouir sous autant de neige et de glace que possible. Une fois ceci fait, il se fige en l'espace de quelques minutes.

Si les investigateurs choisissent une autre option, comme attirer la créature à un autre endroit, il faut d'abord l'exciter.

Exciter la créature

Afin de piéger ou d'attirer l'Animalcule de Hammel, il doit d'abord être éveillé. Cela peut être obtenu avec des coups de feu ou n'importe quel bâton long. Après plusieurs rounds passés à titiller la créature, celle-ci s'étire, s'étend et saute soudainement hors de portée du gêneur, en direction d'une source de chaleur, tout en changeant de forme ; voir ce processus coûte 0/1D2 points de **SAN** supplémentaires. À moins que les investigateurs n'y soient préparés, la créature se fige dans une nouvelle position et il faut tout recommencer.

Si les investigateurs parviennent à faire bouger la créature et à la garder éveillée, tout objet chaud peut être utilisé pour l'attirer. Des torches, des lampes ou des fusées peuvent faire l'affaire, de même que la Pierre de Localisation, tant qu'elle n'explose pas.

S'il n'y a qu'un seul appât, l'Animalcule se rue dessus, sans doute avec des conséquences désastreuses pour celui qui le tient. Plusieurs appâts le rendront plus hésitant, et il peut être aisément conduit ainsi.

Appâter le monstre n'est pas sans danger. À chaque round durant lequel l'Animalcule est guidé ainsi, il bouge en direction de l'un de ses « bergers ». Ce dernier doit effectuer un test de **Volonté** ou d'**Agilité** pour garder le contrôle. Si le test est raté, quelque chose ne va pas : l'appât de l'Animalcule a été lâché, ou a disparu de sa vue durant un instant, ou bien la personne qui le tenait a glissé ou s'est trop éloignée ; dans tous les cas, soit la créature retourne vers le laboratoire, soit elle se précipite vers l'appât le plus proche. Le reste dépend du gardien.

Une dernière bataille

Quoi que les investigateurs décident de faire, vient le moment où ils doivent affronter la créature une dernière fois.

Elle est énorme et puissante. Elle change lentement de forme tandis qu'elle avance, ressemblant parfois à une chose, parfois à une autre. Elle se déplace avec vivacité, avec confiance et puissance. L'horrible miasme du Dieu Captif émane du monstre comme un gaz putride et corrupteur. Tous ceux qui font face à la créature doivent effectuer un test de **Volonté** à chaque minute. Ceux qui réussissent peuvent combattre, malgré le sentiment croissant de défaite qui ronge leur esprit. L'appel du Dieu Inconnu croît de minute en minute.

S'il est conduit dans une pièce froide ou laissé dehors dans le blizzard, l'Animalcule se raidit et s'immobilise. Au dernier moment, il s'étend dans toutes les directions, agitant des membres et des tentacules qui paraissent de moins

en moins naturels ; puis les mouvements cessent et l'horrible appel s'éteint. La chose peut alors être débitée en pièces, et celles-ci scellées dans la glace. Les investigateurs ont gagné. Pour cette fois.

Le mastodonte

Reste le plus grand défi : l'Animalcule de Demetz. Cette créature monstrueuse emplit la salle de découpe (Q) près du tunnel des chiens. Elle est déjà pétrifiée par la glace, mais elle est si énorme que même dans cet état, elle appelle tous ceux qui s'approchent à moins de huit mètres dans toutes les directions, même par au-dessus. La stupéfaction induite empêche donc pratiquement de s'approcher d'elle.

Ironiquement, il semble que la solution d'Auden soit la seule possibilité ici : il faut morceler l'Animalcule à l'aide d'explosifs, et s'occuper de chacun des morceaux individuellement. Il n'y a pas assez d'explosifs dans la base, aussi, pour l'instant, la salle de découpe et les environs du tunnel des chiens sont inaccessibles.

Conséquences

Une fois la crise gérée, Josef Barsmeier organise une nouvelle réunion générale dans le mess. Cette fois il semble calme, presque satisfait, lorsqu'il prend la parole.

- La menace des monstres noirs est écartée. Bien qu'il en reste quelques-uns, ils ne peuvent plus nuire à l'expédition ni à ses membres. Quelques petits spécimens ont été emballés soigneusement, et mis en caisse pour être transporté vers le nord, où on pourra les étudier plus en détail.
- Dès que la tempête se lèvera, les vols reprendront avec le groupe de Herr Falken au site des fouilles. On espère que, d'ici deux jours, il reviendra avec les plans du complexe souterrain. Ces lieux seront explorés au cours des prochains mois, pour le progrès de la science et de l'humanité.
- La base de la mer de Weddell a été endommagée. Bien que les dégâts ne soient pas très importants, elle doit être réparée. Au cours des prochaines semaines et mois, de nouveaux hommes et du matériel arriveront du nord afin que, dès mars, l'expédition soit prête à supporter l'hiver polaire.
- Néanmoins, les membres actuels de l'équipe ont assez souffert et méritent du repos. Dès que possible, tous ceux qui sont présents repartiront triomphalement vers le nord, pour être remplacés par une équipe plus petite qui hibernera près du site de fouilles.

« Vous rentrez chez vous, Messieurs. Félicitations. Vous avez bien travaillé. »

Un rendez-vous au calme

Les hommes de Barsmeier sont surpris par son annonce, mais la plupart semblent ravis de rentrer chez eux.

Ce n'est pas le cas d'Auden. Il est au fond de la salle, le visage blême de rage et peut-être de désespoir. Quand la réunion s'achève, il aborde l'un des investigateurs.

« Nous devons parler », dit-il, nerveux, les lèvres serrées. « Maintenant. »

Auden emmène l'investigateur dans une réserve, où il reste debout, sautillant nerveusement d'un pied sur l'autre.

« Vous êtes une personne honnête et sensée », murmure-t-il abruptement. « Vos amis aussi. Vous connaissez la différence entre le bien et le mal. N'est-ce pas ? »

Il attend un moment la réponse de l'investigateur, puis continue.

« Vous savez que les monstres noirs doivent être détruits. Barsmeier non. Il veut les envoyer au nord, à Loemmler. Qui les utilisera. »

Auden arrête soudain de parler. Il hésite, une lueur étrange dans les yeux, puis dit seulement : « Quand l'avion partira pour la Statue Blanche… vous devriez y aller. Vous et vos amis, vous devriez partir. »

Sans rien ajouter, Auden quitte la pièce. Il fait de son mieux pour éviter les investigateurs au cours des deux prochains jours.

La tempête se calme le 19 décembre. Barsmeier ordonne au *D-BFED* de se préparer à partir pour le site des fouilles avec le docteur Panning. L'avion décolle le 20 décembre à 7 heures du matin. Le pilote reçoit l'ordre de reprendre contact par radio dès qu'il a des nouvelles de l'équipe de fouilles.

Choix

Les investigateurs doivent décider ce qu'ils veulent faire maintenant.

Auden passe l'essentiel de son temps dans son laboratoire, cataloguant et emballant des échantillons et des tests à envoyer en Allemagne. Les investigateurs qui fouillent le laboratoire en son absence peuvent découvrir, avec un test réussi de **Trouver Objet Caché**, qu'il prépare aussi une grande quantité de pâte chimique ; un test réussi de **Chimie** ou de **Métier : explosifs** permet de savoir que la pâte est hautement inflammable et qu'il s'agit certainement d'un engin incendiaire : Auden fabrique une sorte de bombe.

Si les investigateurs parlent à Barsmeier de l'avertissement énigmatique d'Auden et de sa bombe, Barsmeier les remercie et leur dit de ne pas s'inquiéter. Auden, dit-il, agit sur ses ordres et crée une bombe pour détruire le grand Animalcule du tunnel des chiens.

« Je lui parlerai », les rassure-t-il. « Il ne doit pas se montrer aussi mélodramatique. »

Si les investigateurs coincent Auden et lui demandent une explication, il refuse.

« Ne me demandez rien. Vous savez déjà ce qui doit être fait ».

Le *D-BFED* décolle le 20 décembre, à sept heures du matin. Si les investigateurs sont à

L'Animalcule de Demetz (2)

(Inerte)

Caractéristiques

DEX	16	Agilité	80 %
FOR	20	Puissance	99 %
TAI	66	Corpulence	99 %
POU	∞	Volonté	/

Valeurs dérivées
Points de Vie 140

Compétences
Aucune

Attaques
Un Animalcule inerte inflige 1D2 de dégâts par round lorsqu'on le touche à mains nues

Perte de SAN : 1D4+1/2D6+2

Spécial
Stupéfier
Appeler

Reportez-vous à la description des Animalcules dans l'Annexe 8 : Bestiaire pour de plus amples détails.

L'Animalcule de Hammel / Spender (3)

DEX	12	Agilité	60 %
FOR	20	Puissance	99 %
TAI	37	Corpulence	99 %
POU	∞	Volonté	/

Valeurs dérivées
Points de Vie 82

Compétences
S'agripper/Engloutir 90 %

Attaques
• Ingestion 99 %
dégâts 8D4 par round à partir de celui où la chose a réussi à **S'agripper** à sa proie.

Spécial
Stupéfier
Appeler

Perte de SAN : 3/2D6+2

L'Animalcule de Demetz (3)

DEX	16	Agilité	80 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	66	Corpulence	99 %
POU	∞	Volonté	/

Valeurs dérivées
Points de Vie 140

Compétences
S'agripper/Engloutir 90 %

Attaques
• Ingestion 99 %
dégâts 14D4 par round à partir de celui où la chose a réussi à **S'agripper** à sa proie.

Perte de SAN : 6/2D6+8

Spécial
Stupéfier
Appeler

bord, ils ne sauront rien du reste de l'histoire avant leur retour du site de fouilles. Deux heures après le décollage, néanmoins, le camp de base de l'E.B.F. cesse d'émettre. Dès lors, personne ne peut plus le contacter par radio. Si les investigateurs ne partent pas à bord du *D-BFED*, il leur reste une chance de sauver la situation.

La dernière folie d'Auden

Une fois le *D-BFED* parti et en sécurité, le docteur Auden finit de préparer ses trois bombes incendiaires. Il en place une avec les nombreux échantillons emballés pour le transport, une autre à côté des Animalcules de Spender et de Hammel, et la troisième dehors, sur un traîneau de secours, non loin du bâtiment anti-magnétique (H).

Auden met en route les détonateurs à retardement des trois bombes. Il abandonne les deux premières et s'occupe de la troisième. Il pousse le petit traîneau sur la glace au-dessus de la salle de découpe, en utilisant une longue corde pour éviter l'aura hypnotique de l'Animalcule. Il fait ensuite rouler trois bidons de carburant jusque dans les tunnels à chien, qu'il vide lentement sur le sol. Il dépose deux autres bidons dans l'atelier de réparation des traîneaux (W).

Auden peut être remarqué et stoppé par les investigateurs à tout moment durant le processus. Il travaille à découvert à la surface, sans chercher à se cacher, car il sait que personne n'est là pour l'observer.

S'il est stoppé, il n'oppose aucune résistance. Auden en appelle une fois de plus aux investigateurs, insistant sur le fait que « c'est la seule chose à faire, la chose juste ». Puis, s'il le peut, il dégaine un pistolet 9 mm Mauser et se tire une balle dans la tête, se tuant sur le coup. À moins que les investigateurs ne fassent quelque chose, les bombes explosent à l'heure dite, 90 minutes plus tard, à moins de deux minutes d'écart.

Détonations

En fait, les engins d'Auden n'explosent pas réellement, mais brûlent avec intensité, propageant des matériaux enflammés de tous côtés.

- le premier engin est dans le hangar, près du *D-BFEE*, qui est prêt à emporter les échantillons vers le nord. La bombe éparpille des tisons incandescents à travers le hangar, perçant des trous dans le fuselage d'aluminium du Junkers, chargeant l'air d'un gaz opaque et disparaissant rapidement dans la glace. Schonberg, un mécanicien qui travaille sur l'avion, est horriblement brûlé et meurt quelques instants plus tard.
- le second engin, sur le traîneau au-dessus de l'Animalcule, perce un trou dans la glace et tombe dans les tunnels en dessous. Là, il met le feu au carburant répandu dans les couloirs. L'incendie qui en résulte brûle intensément, détruit le tunnel des chiens et réveille l'énorme Animalcule.
- le troisième engin est installé dans la réserve jouxtant le hangar (D). Il met le feu aux murs et au matériel entassé dans la pièce, et réveille rapidement les deux Animalcules gelés.

L'incendie s'étend de la réserve au hangar, puis suit les caisses en bois qui sont empilées le long des tunnels. De la fumée, de la vapeur et des flammes s'échappent aussi du chenil. Peu après déferlent, des deux endroits, les miasmes morbides du Dieu Inconnu, tandis que les Animalcules s'éveillent et commencent à bouger.

Les petits Animalcules stockés dans la cargaison qui devait partir n'ont pas la moindre chance de bouger ou de grandir. Avec le reste des échantillons et des notes, ils tombent dans la neige et la glace fondue, et finissent gelés sous le sol du hangar.

Les Animalcules de Spender et de Hammel, enfermés ensemble dans la réserve, se séparent d'abord puis fusionnent. Le nouvel Animalcule ainsi créé est aussi grand que les deux réunis. Il suit la piste des caisses incendiées, du hangar jusqu'au bâtiment administratif. Les hommes de l'E.B.F., qui tentent frénétiquement de stopper l'incendie, tombent sous son pouvoir de stupéfaction et sont incapables de poursuivre leur tâche. Quelques-uns résistent, mais ils ne peuvent rien faire, à part tirer leurs amis paralysés à l'abri.

L'Animalcule de Demetz s'éveille plus lentement, puis suit le feu jusqu'aux bidons enflammés dans l'atelier de réparation des traîneaux.

Conséquences

Si les investigateurs ne sont plus là, ou ne parviennent pas à empêcher la tragédie, la base de la péninsule de Palmer est condamnée.

Quelques minutes après la série de détonations, les deux tiers de la base tombent à la merci des Animalcules. Franz Klipsch, le météorologue, tente de rallier l'équipage paniqué et de faire évacuer tout le monde sur la glace, mais il ne peut sauver que treize hommes et six chiens (voir l'Annexe 5 : Caractéristiques de personnages non-joueurs, pour la liste des rescapés). La moitié de la base est engloutie par les flammes ; le reste est sauvé grâce à l'action héroïque de l'équipe qui fait s'effondrer des sections de tunnels pour créer des coupe-feu. Après cela, seul le tunnel qui s'étend du générateur (N) au garage des tracteurs (V) demeure intact.

Tandis que l'incendie se calme, les deux énormes Animalcules s'installent dans leur nouveau domaine : l'Animalcule de Demetz reste dans les ruines de l'atelier des traîneaux (W), tandis que l'Animalcule de Hammel / Spender est assis dans les cendres fumantes de la réserve de charbon (C), non loin du bâtiment administratif, ayant dévoré ses deux derniers occupants. Sa TAI est maintenant de 51.

Auden ne fait pas partie des survivants. Personne (en dehors des investigateurs) ne sait

ce qu'il est advenu de lui ; on pense qu'il a été incinéré, comme tant d'autres.

Privée du commandement de Barsmeier ou de Falken, l'expédition arrive finalement à son terme. Les plans de Barsmeier pour améliorer la base et la ravitailler avant l'hiver ne seront jamais mis en œuvre ; en fait, les installations sont entièrement évacuées vers le nord le 22 décembre. Le site de fouilles de Falken est balisé et protégé en vue de futures expéditions, puis abandonné lui aussi. Le premier janvier, toutes les équipes au sol de l'E.B.F. et les traîneaux sont récupérés, et l'expédition antarctique s'achève.

Empêcher le désastre

Si les investigateurs tentent d'empêcher la destruction de la base de Palmer, le gardien peut envisager les approches suivantes :

- arrêter directement Auden
- convaincre Auden qu'il faut amorcer la bombe quand l'avion sera en vol, pas à la base
- suivre Auden et saboter son travail, en volant ses bombes ou en l'empêchant de les placer
- déplacer les Animalcules ou les mettre sous bonne garde
- minimiser les pertes humaines, en conduisant le personnel de la base en sécurité avant que les bombes n'explosent, ou en trouvant un moyen de limiter l'avancée du feu (s'ils ont compris les plans d'Auden)

S'ils y parviennent, Barsmeier est, bien entendu, extrêmement reconnaissant. C'est aussi le cas de Loemmler ; les investigateurs seront certainement remerciés chaleureusement, et recevront sa sincère coopération pour toute demande qu'ils pourraient faire aux Affairistes.

Description du camp de la mer de Weddell

Organisation de la base – une vue générale

La conception du camp de la mer de Weddell, aussi appelé base de Palmer, est dérivée de réflexions sur la chaleur et le feu. Le principe de conservation de la chaleur suggère que toutes les installations soient très proches. Néanmoins, en cas d'incendie, c'est l'ensemble qui pourrait être détruit, et on connaît le destin d'un groupe d'explorateurs coincés sur la glace sans abri. Aussi, les différents bâtiments sont-ils séparés les uns des autres tandis que toutes les installations primordiales et les entrepôts sont divisés et multipliés.

Tous les bâtiments destinés à un usage humain sont des préfabriqués, avec des murs de plus d'un mètre d'épaisseur, en couches successives de bois et d'isolant. Aucune pointe ni pièce de métal ne traversent les murs, car elles créeraient un pont thermique avec l'extérieur. Ces structures ont été construites dans la neige et sont désormais complètement recouvertes par les récentes tempêtes. Cela assure une isolation supplémentaire et une bonne protection contre les vents violents. Notez que si ces pièces sont effectivement isolées, on ne peut s'y promener en manche de chemise – en dehors de quelques exceptions, les températures y sont glaciales.

Les entrepôts et les réserves ne sont pas aussi bien construits ni isolés. Ce sont le plus souvent des trous creusés dans la neige, étayés par des caisses ou des morceaux de bois et couverts de bâches. Après quelques semaines, la neige a fini par recouvrir ces dernières et crée des pièges désagréables pour les imprudents.

Afin d'éviter le plus gros des intempéries, les groupes de bâtiments sont reliés par un système de tunnels – des tranchées de deux mètres de profondeur couvertes de bâches et étayées par des caisses le plus souvent vides. Ces tunnels ne sont pas très larges et deux hommes peuvent tout juste y passer de front. Dans certains endroits, le toit ploie sous le poids de la neige. Il est aussi possible de se déplacer à la surface entre les bâtiments. Les routes sont indiquées par des fanions – ainsi que tous les dangers du terrain comme la position des bâtiments souterrains ou des tunnels. Ces derniers sont éclairés par quelques lampes à pétrole.

Très peu de pièces disposent d'un éclairage électrique. La plus grande partie de l'énergie du générateur est réservée à la radio. Les mâts radio possèdent des lumières électriques à leur sommet afin de se signaler aux avions. En dehors de cela, seuls les parties communes et les cuisines possèdent des lumières électriques. Le reste de l'éclairage est assuré par des lampes à pétrole, des torches électriques ou des bougies. Rappelez-vous que les batteries et les lampes à pétrole sont sensibles au froid.

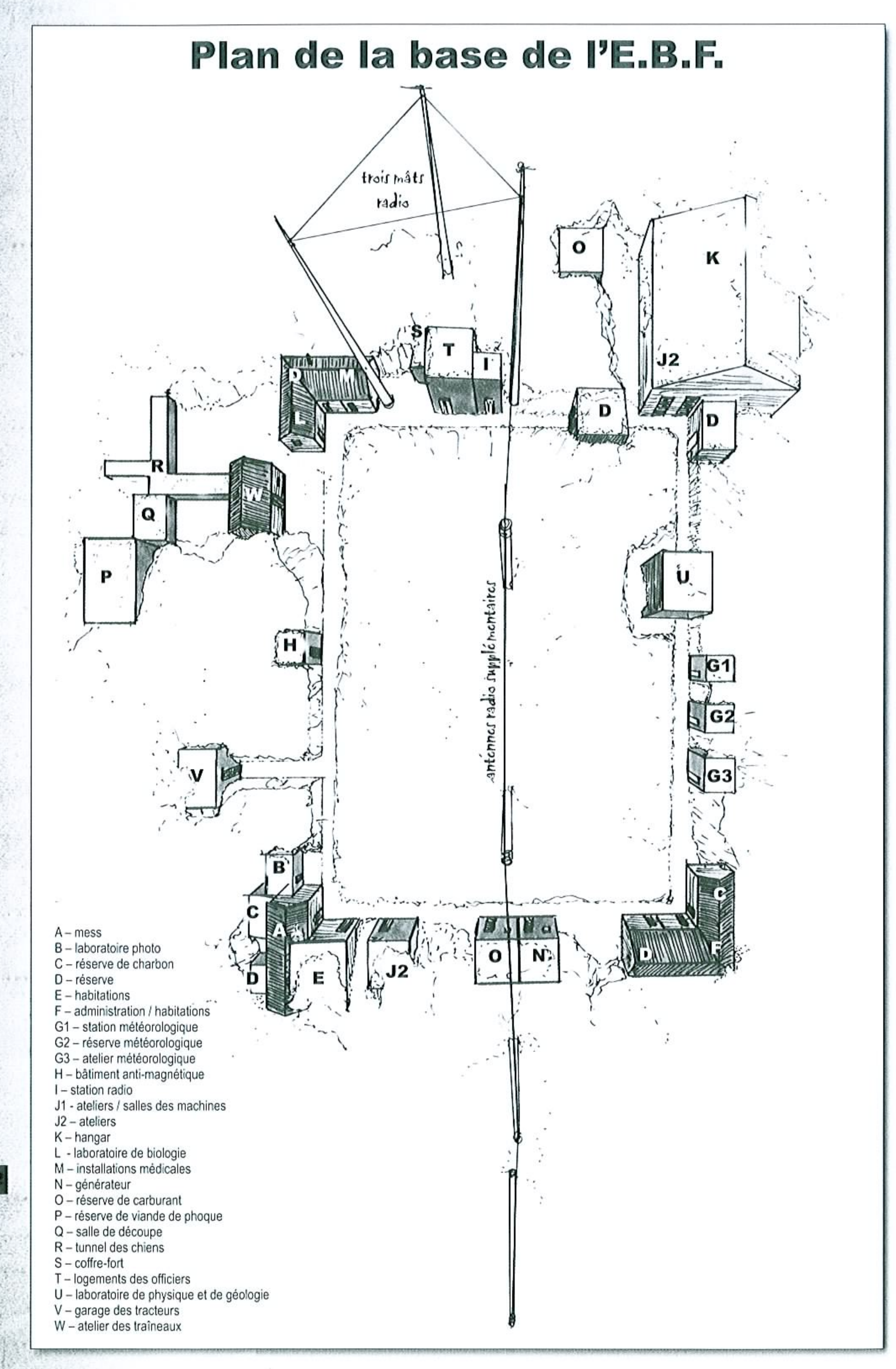
Le gardien doit se rappeler qu'il s'agit d'une base antarctique. La majorité des salles affichent des températures bien en dessous du point de congélation, à l'exception des zones autour des fours et du laboratoire photographique. Les activités les plus simples deviennent subitement plus difficiles. Vous voulez un verre ? Il faut espérer qu'il y ait un broc d'eau décongelé sur le poêle !

Comme l'expédition est allemande, la plupart des inscriptions sont dans cette langue. Tout personnage possédant un niveau Amateur ou plus en **Allemand** peut automatiquement lire les documents, bien que quelques connaissances supplémentaires (comme Sciences formelles : chimie) soient nécessaires pour comprendre le contenu d'un article en particulier.

Recherches dans la base abandonnée

Si les investigateurs fouillent la base quelque temps après son abandon, il reste quelques rares documents :

Plan de la base de l'E.B.F.



- la plupart des journaux personnels ont été emportés par les survivants qui ont évacué le camp, mais une fouille des bâtiments administratifs de la base permet de trouver des notes et des minutes de réunions assez précises pour se faire une idée des activités de l'expédition. Il faut deux jours et un test réussi de **Bibliothèque**, trois jours sinon. Le chercheur doit pouvoir lire l'allemand. Des cartes détaillent les sites mentionnés. Néanmoins, la Statue a de nouveau disparu sous la glace et elle sera particulièrement difficile à localiser.
- avec un test réussi d'**Intuition**, une fouille de la bibliothèque met à jour une copie tâchée de suie et d'eau du document de Pym, ainsi que tout ce que désire ajouter le gardien.
- ouvrir le coffre-fort adjacent au bureau de Barsmeier nécessite une réussite spéciale sur un test de **Métier : serrurerie** ou beaucoup de temps avec des scies et des chalumeaux. Le coffre contient le journal personnel de Barsmeier et des échantillons provenant de plusieurs sites intéressants de l'E.B.F. Le gardien peut ajouter les objets qu'il désire pour son propre usage. Reportez-vous à la zone S, ci-après, pour plus de détails.

Les bâtiments

Cette partie décrit les différents bâtiments qui composent la base de l'E.B.F. Le gardien peut se reporter au plan reproduit ci-dessus. Une copie de ce plan est affichée dans tous les blocs d'habitation. Les descriptions en italique indiquent l'état de chaque bâtiment après la destruction de la base.

- **A (mess) :** une grande salle possédant trois grandes tables de bois, à bancs solidaires, qui courent sur toute sa longueur. À son extrémité ouest se trouve un grand poêle à charbon, des étagères pour la vaisselle et les couverts, et une paire de petites tables pour la préparation des plats. En général, l'expédition fait deux services de cinquante hommes chaque. La seule lumière électrique se trouve au-dessus du four et des tables de travail. Toutes les autres zones de la pièce sont éclairées par des lampes à pétrole placées sur les tables. On éteint le four au cours de la nuit et le veilleur de nuit est chargé de le relancer avant le petit-déjeuner.
La zone est intacte et abandonnée.

- **B (laboratoire photo) :** une pièce à l'abri de la lumière destinée au développement des pellicules rapportées par les expéditions (depuis les prises effectuées au sol par les archéologues jusqu'aux lourds rouleaux servant aux reconnaissances aériennes). En plus des réserves de développeurs chimiques et de composantes (comme les liquides gèlent, on en fabrique au fur et à mesure et on les entrepose dans des bouteilles isothermes pour la nuit), la pièce contient un bidon de 150 litres d'eau, avec des becs bunsen en dessous. Quand le laboratoire est utilisé, le réservoir contient de l'eau chaude (bien qu'il faille plusieurs heures pour le porter à température) – et si le sol reste gelé, le haut de la pièce atteint alors 20°C.
La zone est intacte et abandonnée.

- **C (réserve de charbon) :** comme son nom l'indique, ce bâtiment abrite plusieurs tonnes de charbon rangées en sacs de cinquante kilogrammes. Les réserves sont actuellement suffisantes pour une expédition d'un an.
La réserve près du mess est intacte et abandonnée. Près du bâtiment administratif, la réserve est un trou noir de cinq mètres dans la glace dans lequel est installé l'Animalcule de Hammel / Spender. Après quelques semaines, le trou est rempli de neige.

- **D (réserve) :** les vivres et matériels sont répartis entre plusieurs réserves. Si l'expédition n'a pas prévu de passer l'hiver en Antarctique, il y a suffisamment de nourriture, ici et dans les réserves extérieures, essentiellement de la viande de phoque congelée, pour tenir jusqu'au retour du printemps si nécessaire. Les réserves contiennent aussi du matériel qui n'est pas spécifiquement nécessaire ailleurs ; par exemple, quelque part dans les boites se trouvent plusieurs peaux de rennes entières (pour fabriquer ou réparer des vêtements), et plusieurs milliers de pitons de rechange. Si quoi que ce soit peut se révéler utile à l'expédition, on le trouve dans l'une de ces réserves. Les boites sont toutes étiquetées et leur emplacement est suivi par l'équipe administrative.
La réserve près du mess est intacte et abandonnée. Les autres sont incendiées.

- **E (habitations) :** chaque homme a une couchette, un placard et un coffre de marine pour ses affaires personnelles. Leur propriétaire peut les fermer à clef s'il le désire – la plupart sont ouvertes, il n'y a nulle part où aller pour un voleur ici. Les blocs d'habitation sont faiblement chauffés ; leurs occupants comptent sur les sacs de couchage extrêmement épais. Chaque pièce a un seul poêle à charbon qui lutte contre le froid envahissant.
La zone est intacte et abandonnée, et montre des signes d'évacuation d'urgence. Tous les effets personnels ont été emportés.

- **F (bâtiment administratif et habitations) :** ce bâtiment abrite les bureaux administratifs, la bibliothèque et dix membres de l'expédition. Les bureaux sont encombrés de papiers qui détaillent l'état des vivres et matériels disponibles et l'endroit où ils sont rangés, ainsi que des estimations et des prévisions sur la consommation du carburant ou la localisation et le contenu des caches de matériel de l'E.B.F. La bibliothèque comprend un millier de volumes scientifiques (physique, chimie, géologie, météorologie), des manuels d'utilisation (pour les machines et les véhicules), des ouvrages philosophiques et occultes (aucun livre sur le Mythe n'est visible), des références générales (y compris le *Who's who*, l'*Encyclopedia Britannica*, un dictionnaire allemand exhaustif et plusieurs dictionnaires linguistiques allemand-langue étrangère), ainsi qu'une belle collection de romans et de poésie allemande. La bibliothèque a été soigneusement conçue et elle est assez complète. Si les investigateurs ont des questions auxquelles cette bibliothèque peut apporter une réponse, ils peuvent utiliser leur compétence **Bibliothèque**

comme d'habitude, à condition qu'ils puissent lire l'allemand.

La zone est vide et brûlée. On peut éventuellement retrouver le contenu de quelques placards et bureaux, sauvés de l'incendie par la chute des plafonds enneigés. On peut récupérer environ un tiers des livres de la bibliothèque ; le reste a été ravagé par le feu et l'eau.

- **G1 (station météorologique) :** située audessus du niveau du sol, elle abrite des instruments comme des thermomètres (la température de l'air est inscrite sur des bandes de papier grâce à une encre qui ne gèle pas, permettant l'enregistrement en continu des données), des baromètres et des anémomètres. Les météorologistes de l'expédition sont souvent présents, marmottant dans le froid. La prévision météo en Antarctique est un exercice périlleux et la précision est vitale pour voler en sécurité.
La zone est intacte et abandonnée.

- **G2 (réserve météorologique) :** les réserves de papier et d'encre pour la station, ainsi que des cerfs-volants et des ballons supplémentaires. Durant les éclaircies, les météorologistes lâchent des ballons afin de mesurer les courants aériens à différentes altitudes. Les cerfs-volants emportent thermomètres et autres instruments dans les airs.
La zone est intacte et abandonnée.

- **G3 (atelier ballons et cerfs-volants) :** cette pièce, sous le niveau du sol, contient les outils et matériaux nécessaires à la réparation des instruments météorologiques, des ballons et des cerfs-volants.
La zone a été lourdement endommagée par le feu et l'eau.

- **H (bâtiment anti-magnétique) :** fierté et joie du physicien de la base. La pièce est entièrement construite en bois (y compris les chevilles qui ont servi à l'assemblage). Ici, les physiciens de l'expédition peuvent mesurer les champs magnétiques et électriques sans interférence.
La zone a été lourdement touchée par le feu.

- **I (station radio) :** une pièce petite mais vitale. Elle contient tous les appareils nécessaires à la transmission et à la réception de messages radio, ainsi qu'une main courante de tous les messages reçus ou envoyés. Certains d'entre-deux sont en code dont seuls Barsmeier et Falken ont la clef. Les messages non-codés concernent les progrès de l'expédition, les rapports météo, etc. Les messages codés vont et viennent entre les deux piliers de l'expédition, comprenant des informations plus détaillées sur celle-ci. Le code devrait être particulièrement difficile à percer, mais le gardien peut utiliser les messages pour instiller les accroches de scénario et d'intrigue qu'il désire.
La zone a été touchée par le feu.

- **J1 et J2 (ateliers et salles des machines) :** contient une grande variété d'outils permettant à la base de fonctionner tranquillement. Si les investigateurs ont besoin d'un outil particulier, ils le trouveront ici.
J1, près du hangar des avions, a été endommagé par le feu, mais de nombreux outils restent intacts. J2, près des dortoirs, est intact et abandonné, mais l'essentiel de l'équipement a été emporté.

- **K (hangar) :** ce hangar est un grand bâtiment, à moitié enfoui dans la neige et construit en partie avec des blocs de neige compactée. Il est assez large pour pouvoir accueillir n'importe lequel des avions de l'expédition, permettant aux mécaniciens d'effectuer des vérifications et des réparations complètes dans un confort relatif, à l'abri du vent.
La zone a été touchée par le feu. Le D-BFEE est encore là, lourdement abîmé, retourné sur un côté dans une zone fondue par le feu puis recongelée. Plusieurs endroits de sa surface ont été percés par des particules incandescentes.

- **L (laboratoire de biologie) :** contient deux paillasses et plusieurs placards de produits chimiques et d'équipement. C'est un laboratoire biologique bien protégé, capable d'effectuer des études, des dissections et, en cas de besoin, des autopsies.
La zone a été entièrement détruite par le feu.

- **M (installations médicales) :** une petite pièce utilisée par le médecin de l'expédition. Un bureau fermé à clef contient les dossiers médicaux de tous les membres de l'expédition et un placard, fermé lui aussi, abrite diverses drogues (y compris de la morphine et du chloroforme) et un ensemble d'instruments médicaux et d'outils, comme un autoclave. Les installations permettent d'accomplir des opérations allant jusqu'à l'appendicectomie ; elles sont alors effectuées dans le laboratoire de biologie.
La zone est complètement détruite par le feu.

- **N (générateur) :** c'est la principale source d'électricité de la base ; l'essentiel de sa production est réservé à la radio. Un générateur secondaire est stocké dans le hangar. Il marche à l'essence et doit être alimenté deux fois par jour.
La zone est intacte et abandonnée.

- **O (réserves de carburant) :** plusieurs de ces dépôts sont éparpillés sur le camp ; chacun contient une partie des réserves totales, en barils de 170 litres.
La zone est intacte et abandonnée.

- **P (réserve de viande de phoque) :** contient les carcasses d'environ 300 phoques, débitées et congelées pour un usage ultérieur.
La zone est intacte et abandonnée. Les carcasses de phoques montrent des signes d'érosion par les Animalcules.

- **Q (salle de découpe) :** la pièce permet de préparer les carcasses de phoques avant leur stockage. Néanmoins, quiconque rentre ici sans savoir où il met les pieds peut craindre le pire ; elle contient une grande table de bois, avec un râtelier adjacent où pendent différents couteaux et hachoirs. Les murs et le sol sont tâchés de rouge – le sang gèle instantanément.
La zone est complètement détruite par le feu et remplie de neige.

- **R (tunnel des chiens) :** les chiens de l'expédition sont logés ici ; le temps à la surface est parfois trop rigoureux, même pour des huskies. Les chiens sont parqués le long des couloirs, avec assez d'espace pour bouger, de manière à ce qu'ils ne puissent atteindre ou attaquer leurs voisins. On utilise pour cela un système de chaînes et de colliers en cuir. Dans le noir, c'est un lieu déstabilisant, et les hurlements qui s'en élèvent au crépuscule et au moment des repas peuvent secouer même les plus endurcis.
La zone est complètement détruite par le feu et remplie de neige.

- **S (coffre-fort) :** une boite de métal, construite *in situ* à partir de plaques d'acier et mesurant trois mètres de côté. La structure a été soigneusement soudée et ne pourrait être déplacée qu'après l'avoir démontée au chalumeau. On y accède par une porte blindée et fermée à clef depuis les logements des officiers. Cette pièce a été conçue pour ranger les échantillons précieux et les artefacts découverts par l'expédition. Elle contient aussi les réserves d'alcool et de cigarettes.
L'extérieur du coffre a été endommagé par le feu, mais son contenu, comprenant des échantillons de la Cité, du site des fouilles, et le journal personnel de Barsmeier, sont intacts. Le gardien peut vouloir utiliser le coffre comme objectif pour une aventure mineure ; son contenu peut avoir beaucoup de valeur entre de bonnes mains.

- **T (logements des officiers) :** bien situés près de la station radio, ces logements sont réservés aux meneurs de l'expédition. Ils ne sont pas plus luxueux que les autres habitations du complexe, mais Barsmeier pense préférable de garder un peu de distance « avec les troupes ». Deux couchettes, un secrétaire, une table carrée et quatre chaises, une bibliothèque compacte et un petit poêle à charbon complètent une pièce soudain à l'étroit. On peut trouver ici, parmi les affaires personnelles de Falken et avant l'évacuation de la base, les *Aventures* complètes de Pym, le *Texte Dyer* et le journal manquant de Douglas.
La zone est complètement détruite par le feu. On y trouve aussi le corps de Barsmeier, s'il n'a pas été emporté par les autres.

- **U (laboratoire de physique et de géologie) :** contient tous les équipements nécessaires à des études géologiques, y compris l'analyse de carottes glaciaires. Contient aussi des équipements spécialisés conçus pour manipuler, dater et examiner les objets mentionnés dans le récit de Pym – plusieurs containers haute pression et un caisson de manipulation (une boite en verre épais, dont un côté possède deux ouvertures où sont accrochés d'épais gants de caoutchouc). Tous ceux qui sont familiers avec les expéditions polaires ne pourront être qu'extrêmement surpris par la présence d'un tel matériel ici.
Cette zone est complètement détruite par le feu et remplie de neige.

- **V (garage des tracteurs) :** les tracteurs des neiges de l'expédition sont garés ici, avec les outils pour les réparer et une petite réserve de carburant.
La zone est intacte et abandonnée.

- **W (atelier de réparation et d'entrepôt des skis, traîneaux et harnais) :** contient une dizaine de paires de ski, les traîneaux de réserve de l'expédition et les harnais pour les équipages de chiens, ainsi que les outils et les matériaux pour les réparer ou en fabriquer de nouveaux.
Cette zone est complètement détruite par le feu et remplie de neige. L'Animalcule de Demetz est encore dans cette salle, six mètres sous la surface. Voyez sa description plus tôt dans le chapitre.

L'histoire de l'expédition Barsmeier-Falken

L'expédition fut organisée et financée par un consortium d'intérêts privés, comptant notamment la DELAG (compagnie aérienne allemande) et la compagnie Junkers, avec l'approbation du gouvernement allemand. Le public connaissait une partie des objectifs de l'expédition, qui en comportaient toutefois de moins avouables, parmi lesquels l'exploration du Camp de Lake et des régions au-delà des montagnes Miskatonic.

Le consortium qui arme l'expédition ne possède pas de nom formel ; dans ce livre, ses membres sont simplement appelés les « Affairistes ».

La main qui guide l'expédition et les Affairistes est celle d'Albretch Loemmler, un riche financier et industriel indépendant.

Objectifs de l'expédition

Pour le grand public, le but premier de l'expédition était de survoler et de cartographier l'Antarctique afin d'en évaluer les ressources naturelles. En 1933, le continent était largement inconnu et la découverte de nouvelles sources de minerai rapporterait énormément à son exploitant. Le traité sur l'Antarctique interdisant une telle exploitation ne sera signé qu'en 1959.

Une grande part de la cartographie a été effectuée du ciel, par des appareils photographiques, mais pour des raisons de sécurité et d'économie de carburant, les chiens et les équipes au sol se sont révélés très efficaces et ont effectué le gros du travail. L'expédition comptait un grand nombre de chiens et les meilleurs conducteurs de traîneaux et experts de la survie en milieu hostile au monde.

Mais l'objectif premier réel de l'expédition avait peu de rapport avec ce travail de prospection minière. Il s'agissait de trouver et d'explorer le complexe souterrain décrit dans la partie supprimée des *Aventures d'Arthur Gordon Pym*. Les parrains de l'expédition voyaient dans cette histoire un compte rendu de faits réels et non une œuvre de fiction. Si c'était effectivement le cas, et si le tunnel était retrouvé, les chefs de l'expédition avaient pour instruction d'excaver et d'explorer le site pour trouver des artefacts et des applications technologiques de cette civilisation perdue.

Chronologie de l'expédition Barsmeier-Falken

Date	Événements
14 octobre	La base de Weddell est installée par l'E.B.F.
16 octobre	Début des recherches des sites de Pym
27 octobre	Base principale achevée
1er novembre	Suspension des recherches des sites de Pym. Les ressources sont transférées en cartographie et exploration
3 novembre	Les navettes aériennes vers le pôle sud commencent
14 novembre	Les groupes d'exploration en traîneau quittent la base
2 décembre	Reprise des recherches des sites de Pym après les découvertes du camp de Lake
4 décembre	La statue est trouvée, pratiquement enterrée sous la neige
10 décembre	Pommerenke repère le site du tunnel
11 décembre	Les fouilles commencent
15 décembre	L'entrée du tunnel est découverte
16 décembre	Exploration initiale. Des artefacts sont retrouvés et envoyés à la base principale
17 décembre	Falken explore le tunnel. Son expédition est décimée
18 décembre	Un accident de laboratoire libère les Animalcules dans la base principale
18-19 décembre	Le blizzard s'installe sur les deux sites
20 décembre	La base de l'E.B.F. est détruite
22 décembre	La base est abandonnée
Fin décembre	Les expéditions en traîneau sont récupérées par les airs
Mi-janvier	Les membres de l'expédition Falken sont déclarés « disparus, présumés morts ». C'est la fin de l'expédition Barsmeier-Falken

L'expédition comptait une centaine d'hommes dirigés par Barsmeier et Falken. Ils arrivèrent sur la glace en octobre avec un triple objectif : l'exploration générale de la région, la localisation du Camp de Lake, et celle du site décrit dans le récit de Pym. Ce document prétendait décrire une région semi-tropicale en antarctique qui aurait existé un siècle auparavant.

À la recherche d'antiques artefacts

L'expédition Barsmeier-Falken établit sa base d'exploration aérienne en octobre 1933, à l'extrémité sud de la barrière de Filchner, où les franges glacées de la mer de Weddell viennent s'écraser sur le continent antarctique.

Les opérations générales d'exploration consistaient à cartographier la région en prenant des photos aériennes et en organisant deux expéditions en traîneaux qui quittèrent le camp à la mi-novembre. Cette phase des opérations de l'E.B.F. se déroula sans incidents. La localisation du site de Pym fut plus difficile. Une étude minutieuse du texte avait conduit les analystes à la conclusion que, si la statue et le complexe de tunnels existaient vraiment, ils devaient probablement se situer dans cette région. Mais des changements radicaux ont eu lieu depuis l'époque évoquée dans le récit de Pym.

Dans son compte rendu, Pym décrivait une civilisation et une technologie inconnue du monde moderne. L'expédition se révélerait donc très fructueuse si les explorateurs en trouvaient des vestiges. Mais les premiers relevés aériens ne permirent pas de déceler les éléments décrits dans les derniers chapitres de l'histoire. Pas de jungle luxuriante, ni de sauvages à demi nus en vue, et le climat tropical avait laissé place à une étendue sans fin de neige et de glace. Un groupe aérien fut envoyé pour trouver le camp de Lake vers la fin octobre, mais fut incapable de localiser l'endroit, notamment à cause des conditions météorologiques défavorables sur la région.

À l'aune de ces échecs, Barsmeier et Falken abandonnèrent la recherche de ces anciens mystères, malgré les requêtes insistantes de Loemmler, et ordonnèrent à leurs pilotes d'aider à la cartographie générale et à l'exploration. Des dépôts de vivres et des bases avancées furent établis par les airs sur divers sites du plateau polaire.

Quand l'expédition Starkweather-Moore annonça au monde son intention d'établir une base au Camp de Lake, et confirma la présence de « grottes fabuleuses », Barsmeier céda enfin aux pressions de Loemmler et organisa une équipe pour se rendre sur place. Cette équipe était menée par Johann Meyer et Franz Uhr, tous deux choisis par les Affairistes pour la mission antarctique.

Les premiers rapports de Meyer et la description des découvertes du camp de Lake excitèrent les esprits à la base de la mer de Weddell. Les spécimens des « Anciens » de Lake correspondaient dans leurs moindres détails aux rapports de Pym à propos de ces terribles adversaires. Barsmeier et Falken révisèrent leur opinion et assignèrent deux avions pour que reprennent les recherches aux limites de la barrière de Filchner. Deux jours plus tard, dans l'après-midi du 4 décembre, l'un des pilotes repéra la tête de la Statue Blanche mentionnée dans l'histoire de Pym.

On ne trouva rien de plus avant le 10 décembre quand Herr Pommerenke proposa un lieu de fouilles. Les activités redoublèrent quand de nombreux hommes furent transférés sur ce site. Un commentaire, d'une main inconnue, note assez sèchement « Si nous y croyons, c'est que nous sommes vraiment désespérés. » Néanmoins, cinq jours plus tard, les fouilles

mirent à jour un bâtiment de pierre enfoui sous la neige. Un manifeste d'expédition, daté du 16 décembre, montre l'arrivée « d'artefacts découverts variés » qui furent immédiatement transférés au laboratoire principal. La dernière entrée dans le journal de bord administratif est datée du 18 décembre et ne contient rien d'intéressant.



Chronologie du Chapitre Seize-B :

15 décembre – L'équipe de l'E.B.F. découvre l'entrée d'un temple abritant un ancien tunnel de transit des Choses Très Anciennes.

16 décembre – Premières explorations du temple de la Statue Blanche ; les artefacts récupérés sont rapportés au camp de base.

17 décembre – Le docteur Falken part avec son équipe explorer le tunnel de transit. Il n'en ressortira jamais.

18 décembre – Accident catastrophique et incendie au laboratoire du camp de base de l'E.B.F., qui entraîne la libération des Animalcules.

22 décembre – Arrivée d'une équipe de secours au camp de la péninsule de Palmer, qui est entièrement évacué.

Chapitre 17 : Ab Initio

Janvier 1934 et au-delà

Où les investigateurs rentrent chez eux, mais la menace du Dieu Inconnu plane toujours.

Le bâtiment, silencieux, était au mouillage sur l'eau paisible de la baie. Le brouillard glissait sur la surface de l'océan, rendant la silhouette du navire imprécise et enveloppant les arbres alentours tandis que la chaloupe s'était éloignée sans bruit du rivage. Même avec des jumelles, les hommes sur le canot pouvaient à peine discerner le nom du bateau – Wilhelmina – écrit en caractères majuscules sur sa poupe. « Toujours rien sur la radio », dit l'un d'entre eux. « Je ne m'attendais pas à grand-chose de toute façon. »
« Moi non plus », répondit un autre. « Hé, fermez les yeux. Vous sentez ça ? »
Les deux hommes retinrent leur souffle ; puis le premier lâcha dans un sifflement : « Seigneur ! »
« Ouais », dit l'autre d'un sourire sans joie. « Il est bien là. Et c'en est un gros. Ça doit même être une de ces saloperies ! »

Ce dernier chapitre est consacré à l'avenir. Voici des questions ouvertes par la campagne, parfois développées en amorces de scénario, que les gardiens pourront utiliser comme il leur plaira dans leurs campagnes de jeu.

La Nouvelle-Zélande

(Si les investigateurs repartent avec le reste de l'expédition Starkweather-Moore)

La SS *Gabrielle* reste à Dunedin pendant plusieurs jours. Les journalistes sont continuellement agglutinés autour des passagers et de l'équipage, désireux d'extorquer des informations exclusives concernant les membres de l'intrépide équipe. Les autorités locales, les amis et les admirateurs organisent des défilés, ainsi que diverses fêtes et réjouissances en l'honneur des investigateurs.

Le récit des trois expéditions est sur toutes les lèvres. Et maintenant que les aventuriers sont revenus, le public brûle d'obtenir des détails concernant :

- Les méfaits de Henning, le saboteur, pendant la traversée
- L'épisode au cours duquel l'expédition a été piégée par la banquise, et s'est frayé un chemin à coups d'explosifs
- Le récit de la découverte du *Wallaroo*, et du destin de son capitaine
- La course contre la montre pour sauver les réserves de l'expédition lors de la rupture de la banquise
- Les raisons qui ont poussé les hommes du camp de Lexington, près de la barrière de Ross, à la folie, et les méfaits qui en ont résulté
- La vérité encore jamais dévoilée sur le destin de l'expédition Miskatonic, et notamment la tragédie qui a frappé le Camp de Lake
- L'exploration des montagnes Miskatonic et de la région accidentée située au-delà
- L'épopée du « grand séisme polaire », la mort de James Starkweather, puis la fuite et l'évacuation qui ont suivi

Indiscrétions : quelques journalistes entreprenants peuvent avoir collecté eux-mêmes certaines informations supplémentaires, et ainsi troubler les investigateurs par des questions inquisitrices sur les rapports entre le désastre de l'expédition Miskatonic, la « malédiction de Starkweather », et le sabotage et les tragédies qu'a subis l'expédition au sud.

Les Animalcules : les fonctionnaires de la police locale et maritime peuvent également s'interroger sur la présence des Animalcules trouvés à bord de la *Gabrielle*. Ils exigent entre autres des dépositions des investigateurs au sujet des nombreux blessés et des décès survenus en Antarctique.

Garder le contrôle des monstres ne sera pas facile. La police locale voudra s'assurer qu'un « animal » capable de blesser ou de tuer un équipage est entre de bonnes mains. Les investigateurs qui parviendraient à conserver des créatures en leur possession devront probablement les découper en morceaux pour les rendre plus facilement transportables, et les conserver dans des caissons frigorifiés sur des navires en partance pour la destination de leur choix.

Le gardien peut ici développer le thème de l'Animalcule. Selon le déroulement du Chapitre Seize : Le Rat Noir, les autorités de Dunedin ont peut-être en leur possession l'une de ces créatures. Cela peut constituer le début d'une série de scénarios découlant de la menace constituée par le Dieu Inconnu. Si les Animalcules ont l'occasion de s'alimenter et de croître, jusqu'à dépasser en taille le Singe Noir, ils présenteront des propriétés et des comportements surprenants, et leur indicible procréateur se répandra toujours plus à travers le monde. Voir « Résonances du thème des Animalcules » ci-dessous.

L'expédition Barsmeier-Falken : il en est fait mention dans la presse quotidienne. L'expédition allemande a fermé le camp de base au bord de la mer de Weddell à la fin du mois de décembre, puis s'est retirée du continent antarctique rapidement, peu après qu'une importante équipe à pied, menée par Falken, ait disparu sans laisser de trace et soit supposée perdue corps et âme. L'histoire complète des découvertes et du trépas de l'expédition est exposée dans le Chapitre Seize-B.

Radiogramme d'Hugo Eckener en provenance de Buenos Aires : les investigateurs trouvent le message à leur arrivée. Il est daté

du 17 décembre. Il annonce simplement que tous les passagers sont arrivés sains et saufs et reçoivent actuellement des soins à l'hôpital.

Message en provenance d'Hambourg : un deuxième message a été envoyé depuis la ville d'Hambourg, en Allemagne, par Albrecht Loemmler. « Félicitations », peut-on y lire. « Venez me voir quand vous pourrez. »

Résonances du thème des Animalcules

La Chose dans la cale : une amorce d'histoire supplémentaire peut commencer alors que la *Gabrielle* s'approche de Panama durant son voyage de retour. Un signal de détresse est émis par un cargo allemand, la *Wilhelmina*, faisant route vers le nord depuis la Terre de Feu, le long de la côte sud-américaine. Après quoi plus aucun contact radio ne peut être établi avec le navire. Cependant, le message de détresse contient suffisamment d'indices convergents pour convaincre les investigateurs que le cargo est victime d'une attaque d'Animalcules. La *Wilhelmina* est le bateau qui réapprovisionnait l'expédition Barsmeier-Falken ; quelqu'un a rapporté un Animalcule à bord, entraînant de funestes conséquences. Seuls les investigateurs sont en mesure de comprendre la véritable menace que représentent les Animalcules. À moins qu'ils ne décident de révéler au monde entier comment se débarrasser de ces créatures, ils doivent en assumer eux-mêmes la responsabilité.

Si les investigateurs choisissent de rechercher la *Wilhelmina*, ils trouvent le cargo, silencieux et sinistre, à l'ancre dans une baie paisible. Son équipage est mort, s'est enfui, ou a été dévoré. Les investigateurs devront alors monter à bord du cargo abandonné et affronter le monstre eux-mêmes. Pesant plus de deux tonnes, il se repose au calme contre les chaudières désormais glacées ; il a entièrement absorbé plus de vingt hommes.

En train de refroidir et presque endormi, l'Animalcule est néanmoins plus grand et plus puissant que tous ceux que les investigateurs ont pu rencontrer. Quand ils s'approchent du monstre, la réalité elle-même se fige puis se déforme ; tout recours à la magie est altéré voire annihilé, et l'esprit et la santé mentale ne deviennent rapidement qu'un lointain souvenir. A quelques mètres de la chose, le rayonnement émis par le Dieu Captif est si puissant qu'il peut rendre fou instantanément (5/1D20 points de **SAN**) – et au même moment s'élève un chant de sirène qui attire les plus faibles et les imprudents (tests de **Volonté** pour y résister à chaque round).

Les investigateurs doivent définir une stratégie pour empêcher définitivement la créature d'atteindre la terre ferme : soit en faisant couler le navire jusqu'aux fonds marins, où les courants froids et l'obscurité tiendront le monstre endormi, soit en le faisant littéralement exploser en fragments pouvant aisément être neutralisés individuellement. A bord de la *Wilhelmina* pourront être découverts des témoignages écrits, ou peut-être un survivant devenu fou, qui aideront les investigateurs à connaître la véritable destinée de l'expédition Barsmeier-Falken et de leur base sur la mer de Weddell, et éventuellement leur fournir des indices prouvant la véracité du récit d'Arthur Gordon Pym.

La Chose dans la Cale II : si les investigateurs ne remontent pas directement au nord, à bord de la *Gabrielle*, et ne rencontrent jamais le Rat Noir à bord du navire, le scénario de la *Wilhelmina* peut se dérouler sur la *Gabrielle* en lieu et place du cargo allemand. Le déroulement des événements est alors sensiblement identique, à l'exception du nom du navire et son emplacement : la *Gabrielle* est découverte à la dérive, sur les voies de navigation quelque part au sud de Dunedin.

L'Animalcule arbore des visages et les membres d'amis défunts, ce qui constitue bien sûr un choc supplémentaire pour les investigateurs.

La mer de Weddell : loin sous la glace de la mer de Weddell, subsiste une cité de Choses Très Anciennes dégénérées, coupées de la surface du monde. Ces créatures, alarmées par les signes évidents de rupture du Complexe, creusent jusqu'à la surface. Les Affairistes, dont la base est à proximité, sont les premiers à les rencontrer. Meyer va-t-il appeler les investigateurs pour l'assister dans cette rencontre ?

L'île de la Déception : outre son camp de base, l'expédition Barsmeier-Falken occupe le site de l'île de la Déception qui sert de piste d'atterrissage au zeppelin, et de dépôt de réapprovisionnement. Cette île peut également avoir été envahie par des Animalcules. Le décor est propice à un scénario mettant en scène de grands monstres, puisque l'île est volcanique et que l'eau de mer dans la baie est régulièrement réchauffée par les éruptions et peut atteindre la température du sang humain. En un tel endroit, les Animalcules pourraient se multiplier, envahir l'île, dévorant la faune et la flore locales puis se répandre ensuite dans l'océan tout proche. Une telle infestation pourrait rapidement se propager jusqu'à menacer la planète ; il serait presque impossible de l'arrêter. Cette aventure pourrait être introduite par l'homme fou à bord de la *Wilhelmina*, ou par Herr Barsmeier, consultant les investigateurs dans sa quête de savoir, ou encore arriver aux investigateurs par hasard alors qu'ils explorent les environs.

Autre accroche : une colonie de Choses Très Anciennes dégénérées aurait pu s'établir non loin de l'île de la Déception. Ces habitants des profondeurs, peut-être alarmés par l'arrivée des Animalcules, rejoignent la surface pour protéger leur domaine de ce qui leur semble être une attaque. Les investigateurs, qui sont à priori les seuls humains présents capables de communiquer à l'aide des glyphes de Choses Très Anciennes, pourraient agir en tant qu'intermédiaires afin d'établir ou de ramener la paix.

Résonances du thème d'Ubbo-Sathla

Ubbo-Sathla est éternel et immobile. Mais ce n'est pas le cas de Son Engeance.

L'héritage de Rilke : grâce à Rilke, le biologiste de l'E.B.F., un assortiment de tissus et plusieurs petits spécimens vivants de proto-

vie – l'Engeance d'Ubbo-Sathla – sont maintenant aux mains des Affairistes. Ils sont en mesure de révolutionner la biologie, mais seront plus probablement utilisés par Loemmler et les Affairistes afin d'identifier et d'isoler l'énergie créatrice de la vie : le Vril. Dans les mois et les années à venir, la clique de Loemmler, composée de scientifiques et d'occultistes, peut devenir la source d'un nombre infini de scénarios pour *L'Appel de Cthulhu*... Les forces du Mythe, alliées à la science moderne, peuvent profiter de la puissance grandissante du Reich. Dans le futur, les proto-créatures peuvent prendre des formes diverses, de simples bizarreries à des horreurs invincibles lâchées sur les champs de bataille. Les traitements médicaux basés sur les tissus et les fluides de proto-vie peuvent donner lieu à des remèdes miracles ou de répugnantes abominations. Le reste est laissé à l'imagination du gardien.

L'autre partie de l'héritage laissé par Rilke est bien sûr la Mort Lente. Cette maladie n'a aucun remède ; quiconque la contracte doit l'endurer toute sa vie. Elle s'accroît jusqu'à devenir de plus en plus monstrueuse, et interdit tout contact avec d'autres humains sous peine de propager l'infection. Elle peut néanmoins procurer des avantages : le jour pourrait venir où les déformations qui ont exclu le malade du reste de l'humanité seront la seule chose à même de sauver le monde.

Les Choses Très Anciennes – celles qui vivent dans la Cité et sont civilisées – peuvent parvenir à mettre au point un remède. Aller les voir et leur demander de l'aide est une aventure en soi. Au gardien d'imaginer ce qu'elles pourraient exiger en retour.

Aux États-Unis

Le Public attend : quoique les explorateurs aient eu à affronter jusque-là, ce n'est rien à côté de l'accueil hystérique auquel ils ont droit en rentrant chez eux. À son arrivée dans la baie de New York, la *Gabrielle* navigue entourée par des centaines de petits bateaux remplis d'admirateurs. Sur leur passage, des bateaux-pompes les saluent en actionnant leurs cornes de brume et projettent de l'eau dans les airs, et les églises locales font sonner leurs cloches. Une immense foule de spectateurs attend sur la jetée le moment où l'expédition arrive enfin à quai.

Le maire de New York est là, ainsi que plusieurs directeurs de banques. Se succèdent en un temps record des discours, une parade, des dîners d'honneur et trois grands services commémoratifs en hommage aux disparus. Des lettres et des télégrammes de félicitations ou de condoléances parviennent aux explorateurs de la part de leurs députés et politiciens locaux, et celui ou celle parmi les explorateurs qui se rend dans sa ville d'origine est assuré d'obtenir une médaille et d'être l'objet de nouvelles célébrations.

Partout on propose aux investigateurs des contrats de film, de nombreux soutiens, de participer à des tournées de conférences, en un mot tous les moyens nécessaires afin qu'ils puissent raconter leurs aventures au grand public. Naturellement, face à des milliers de gens qui les écoutent (et les publient !), les incohérences entre les récits des différents explorateurs émergent rapidement.

Roerich : à New York, Nicholas Roerich attend l'occasion d'en savoir plus sur le véritable déroulement de l'expédition. Si Acacia Lexington est saine et sauve, il estime que les investigateurs se sont acquittés de la mission qu'il leur avait confiée, et peut donc être utilisé comme un influent bienfaiteur dans des scénarios futurs.

Acacia Lexington : le gardien devra décider si Acacia Lexington parvient à rentrer aux États-Unis et si son film est finalement produit. Elle et les investigateurs partagent désormais un certain nombre de lourds secrets. Faire d'eux les garants de ces secrets peut donner naissance à plusieurs amorces de scénarios pour les gardiens spécialistes des longues campagnes. Acacia aura presque à coup sûr besoin de l'aide des investigateurs un jour, pour empêcher le monde de découvrir la vérité à propos de la Cité. Si elle projette de vouer sa vie à maintenir le Complexe en fonctionnement, elle pourrait être amenée à exiger d'eux des actions autrement plus graves que de simples conférences publiques.

L'objectif d'Acacia est de détruire les Choses Très Anciennes et de trouver un moyen de contrôler le Complexe. Pour elle, cela implique de garder le public dans l'ignorance pendant quelques années, le temps de rassembler les ressources nécessaires à cette tâche, puis de sensibiliser le monde à cette menace, et retourner en Antarctique pour mettre son plan à exécution. En bref, cela signifie qu'elle utilise son influence pour faire pression contre toute autre exploration américaine en Antarctique. À plus long terme, si elle a l'occasion de mettre en application sa volonté de détruire les Choses Très Anciennes, elle sera contrée par les Affairistes, qui voient la Cité et ses créateurs comme un trésor qu'il faut préserver et utiliser. Les deux groupes ont besoin des investigateurs, et ces derniers se retrouveront au centre d'un intéressant conflit d'intérêt.

Les Graines de Douglas : une autre piste possible pour des gardiens retors est la mise en scène des pierres noires qui coûtèrent ses doigts à J. B. Douglas il y a de cela plusieurs années. Ce sont, bien entendu, des Graines du Dieu Inconnu. Elles peuvent être en possession de Paul Douglas ou situées autre part, selon les désirs du gardien, et si elles venaient à se développer, les investigateurs seraient les seuls à posséder les connaissances nécessaires pour empêcher une terrifiante invasion.

En Europe et ailleurs

Les Affairistes : l'expédition Barsmeier-Falken est terminée, mais Albrecht Loemmler et les Affairistes sont toujours à l'œuvre. Malgré tous ces incidents tragiques, l'expédition est pour eux un succès.

Bien que grièvement blessé, le Doktor-Professor Uhr survit à l'aventure, et de nombreuses informations détaillées parviennent ainsi depuis le Camp de Lake jusqu'à la base de Palmer.

Meyer et Rilke peuvent aussi avoir survécu, bien que leurs corps abritent une maladie inconnue. Les commanditaires de l'expédition Barsmeier-Falken ont maintenant en leur possession des notes et des témoignages qui leur permettent de savoir exactement ce qui reste là-bas. L'expédition de Barsmeier a été un échec techniquement parlant, son équipe ayant été presque entièrement décimée, mais la statue blanche et l'entrée du tunnel ont bien été découvertes, prouvant ainsi que Loemmler avait raison et que le récit d'Arthur Pym reposait, en réalité, sur un fond de vérité solide.

Les Affairistes reviendront un jour.

Des agents comme Sothcott peuvent eux aussi être à nouveau mis en scène – soit comme adversaires des investigateurs, soit comme de futurs commanditaires qui leur offrent des missions de confiance. Un groupe comme les Affairistes pourrait être très utile pour interdire à quiconque de découvrir et de déranger les Choses Très Anciennes et leur Complexe. Mais il faudrait d'abord les convaincre de cesser de se fourvoyer avec ces forces inconnues.

Les investigateurs ont été invités à rendre visite à Loemmler, dans sa demeure d'Hambourg, quand ils le souhaiteront. Ils pourraient vouloir savoir ce qu'il compte faire des secrets de la Cité, à l'écart de la presse et du reste du monde.

La Cité et les Choses Très Anciennes : reste le problème apparemment insoluble de la Cité, du Complexe et de ses gardiens monstrueux. Maintenir le Piège Divin fonctionnel est la seule chose qui préservera le monde de l'Apocalypse. Or, cela exigera un approvisionnement continu en victimes humaines, une sorte d'entente diplomatique avec les Choses Très Anciennes, et la certitude qu'aucun visiteur inopportun ne viendra rompre cet équilibre.

C'est une responsabilité énorme pour un groupe qui se forme aussi spontanément. Une certaine forme d'organisation leur est nécessaire, qui requiert des ressources considérables et les moyens de poursuivre leurs activités à l'écart du public.

Des années peuvent être nécessaires aux Choses Très Anciennes ayant survécu pour réparer le Complexe de manière à lui permettre de fonctionner sans un approvisionnement permanent en « éléments » humains, ou pour trouver le moyen d'améliorer le climat sur le Plateau pour que la Jungle puisse à nouveau se propager à l'extérieur de la Tour, sans toutefois réveiller les Animalcules. À ce stade, la population adulte des Choses Très Anciennes dans la Cité aura atteint des centaines, voire des milliers d'individus ; peut-être voudront-elles alors rétablir leur domination sur leur ancien domaine… Vont-elles comprendre le risque que représentent les Animalcules avant de les réveiller involontairement en réchauffant la Cité ? Ou vont-elles tomber sous les assauts des émissaires du Dieu Inconnu ?

Si c'est le cas (ou si elles ont été tuées par les investigateurs), il est probable que le Complexe se détériorera. Il faudra organiser sans cesse plus d'expéditions pour alimenter continuellement la machine en victimes.

Les auteurs imaginent un scénario complémentaire dans lequel des tremblements de terre et des déchirures temporelles alarmeront les futurs explorateurs de la côte Antarctique - les investigateurs sauront ce que cela signifie, mais que pourront-ils y faire ?

Ou peut-être un scénario aux résonances plus actuelles dans lequel un groupe d'investigateurs apprendra l'existence d'une organisation mystérieuse impliquée dans des recherches illégales en biotechnologie qui expédierait un nombre effrayant de cerveaux humains vers une base oubliée de l'Antarctique. Les investigateurs n'obtiendront que très peu d'informations pendant leurs recherches sur les horribles agissements de cette organisation secrète, jusqu'à ce qu'ils découvrent qu'en son sein subsistent les derniers survivants, maintenant âgés, de l'expédition Starkweather-Moore, œuvrant toujours pour la sauvegarde de notre monde… Cette histoire ne connaît pas véritablement de fin. Seulement des résonances.

Chronologie du Chapitre Dix-sept

30 décembre - 5 janvier – Les membres de l'expédition arrivent à Dunedin et sont célébrés, fêtés et choyés par la population locale. Les journalistes sont partout, à l'affût du moindre scoop à transmettre à leurs agences de presse. Le moindre mot prononcé par un explorateur lui fait immédiatement accéder à la célébrité.

6 - 25 janvier – Voyage à travers l'Océan Pacifique jusqu'au Panamá. Si le gardien a décidé de faire jouer le scénario de la *Wilhelmina*, ce dernier prend place alors que cette période touche à sa fin.

26 janvier - 4 février – Voyage vers le nord, du Panama jusqu'à la ville de New York où les explorateurs sont accueillis avec un enthousiasme qui rend les festivités de Dunedin dérisoires en comparaison.

2 février et au-delà – Accroches de scénarios complémentaires, rendez-vous avec Lexington, Roerich, Loemmler…



Annexes

Annexe 1 :

Repères Chronologiques

Chronologie officielle de l'expédition de l'Université Miskatonic, 1930 – 1931

1930

2 septembre – Le brick *Arkham* et le trois-mâts *Miskatonic* appareillent du port de Boston.

20 octobre – L'expédition traverse le cercle Antarctique.

26 octobre – Le matin, premier aperçu des côtes antarctiques : la chaîne de l'Amirauté.

7 novembre – Passage au large de l'île Franklin.

8 novembre – L'expédition pénètre dans le détroit de McMurdo.

9 novembre – Débarquement sur l'île de Ross réalisé avec difficultés. Camp provisoire installé sur le rivage, au pied du mont Erebus.

Avant le 21 novembre
- Ascension du mont Erebus.
- Divers forages sur l'île de Ross.
- Premier essai sur le terrain de l'appareil de Pabodie.
- Installation d'un camp semi-permanent sur le plateau de la barrière de Ross.
- Assemblage des cinq aéroplanes dans ce camp.

21 novembre – Quatre des appareils décollent pour un vol de quatre heures à destination du glacier Beardmore. Un camp de base y est installé (latitude 86°7', longitude 174°23' Est).

13-15 décembre – Padobie, Gedney et Carroll escaladent le mont Nansen.

1931

6 janvier – Lake, Pabodie, Daniels, six étudiants et quatre mécaniciens survolent le pôle Sud.

6-10 janvier – Plusieurs vols de reconnaissance géographique. Problèmes météorologiques, tempêtes, paysages fantastiques. Lake envisage d'installer un troisième camp au nord-ouest.

11-18 janvier – Exploration des zones au nord-ouest. Deux chiens chutent mortellement dans une crevasse. Nombreux fossiles découverts dans des couches rocheuses anciennes.

22 janvier – L'expédition de Lake quitte le glacier Beardmore avec quatre avions. Dyer reste au camp avec Pabodie, cinq autres explorateurs et un traîneau.

6 h 00 – Les appareils atterrissent à 500 kilomètres de là et l'équipe recueille des échantillons.

Midi – Messages particulièrement enthousiastes. Un puits de forage a été creusé et agrandi à l'explosif, de remarquables fossiles y ont été découverts.

22 h 00 – Premier aperçu des montagnes (latitude 76°15', longitude 113°10' Est). « Sont peut-être aussi élevées que l'Himalaya ! »

22 h 30 – L'appareil piloté par Moulton atterrit en urgence sur un plateau des contreforts ; quelques réparations sont nécessaires mais personne n'est blessé. Lake poursuit l'exploration des montagnes à bord de l'avion presque vide dirigé par Carroll.

23 h 00 – Dyer contacte Douglas et lui demande de lui envoyer tout le matériel possible par voie de traîneau depuis le navire.

23 janvier – Lake installe son camp à l'endroit où l'appareil de Moulton s'est posé, à moins de dix kilomètres de l'élévation abrupte des derniers contreforts.

Matin – Dyer et Pabodie se préparent à fermer le camp Beardmore. Lake leur enverra un appareil le lendemain, pour les amener avec tout le matériel qu'ils pourront transporter.

16 h 00 – Gedney et Lake trouvent une caverne. La nouvelle est transmise à Dyer via Moulton et McTighe.

17 h 00 – De nouvelles empreintes gravées dans le grès, identiques aux précédentes, sont découvertes par Fowler.

22 h 00 – Orrendorf et Watson découvrent de fantastiques fossiles, témoins de formes de vie totalement inconnues.

23 h 00 – Quatorze spécimens en tout. Un compte rendu détaillé est fourni à Dyer, impatient de rejoindre Lake ; malheureusement une tempête se lève et rend impossible tout décollage immédiat.

24 janvier – À 10 heures, la tempête est au plus fort. Le contact radio est perdu avec Lake.

18 h 00 – Les opérations de sauvetage démarrent. Le cinquième avion se prépare à partir pour le glacier Beardmore.

19 h 30 – L'appareil décolle du camp de McMurdo.
Minuit – L'appareil atteint le camp Beardmore.

25 janvier – Opérations de sauvetage.

7 h 00 – L'avion décolle du camp du glacier Beardmore. McTighe et Ropes sont aux commandes. Dix hommes, sept chiens, un traîneau, du carburant, des réserves de nourriture et des postes radio.

11 h 00 – Cherchent un point d'atterrissage.

12 h 00 – Les sauveteurs arrivent au Camp de Lake.

16 h 00 – Compte rendu officiel : un ouragan a anéanti l'expédition de Lake. L'équipement et les spécimens sont perdus ou tellement mutilés par le vent que rien ne peut être sauvé. Onze morts, Gedney porté disparu. Sherman, Pabodie et McTighe réalisent des vols de reconnaissance autour du camp mais ne trouvent aucun signe de l'étudiant.

27 janvier – Les appareils rejoignent Beardmore en début de soirée à l'issue d'un vol « rapide et sans escale ».

28 janvier – Les appareils rejoignent le camp de McMurdo en deux étapes. L'un d'entre eux a l'empennage endommagé.

2 février – L'*Arkham* et la *Miskatonic* s'extirpent de la banquise et mettent le cap au nord sous un ciel menaçant.

15 février – Les navires quittent définitivement les eaux antarctiques.



Chronologie de la campagne

Cette partie reprend les jalons chronologiques situés à l'issue de chaque chapitre et résume d'importants événements liés à la campagne. Consultez également la « Chronologie des événements fixes », page 468, qui mêle d'importantes péripéties de la campagne avec des faits réels advenus en Antarctique à cette époque.

Prologue

Septembre 1930 – L'expédition de l'Université Miskatonic appareille depuis le port de Boston en direction de l'Antarctique.

Janvier 1931 – Après deux mois d'une exploration couronnée de succès, l'équipe de Percy Lake découvre une caverne contenant une quantité incroyable de fossiles. Peu après la première analyse des découvertes, on perd le contact avec l'équipe à cause d'une tempête polaire. La mission de secours dirigée par le professeur Dyer annonce qu'ils ont tous été retrouvés morts, et que l'ensemble de leurs effets a été éparpillé par le vent. Le reste de l'expédition rentre aux États-Unis.

Décembre 1932 – Dyer réclame un congé d'une durée indéterminée à l'Université Miskatonic. Starkweather et Moore prennent la décision de se rendre sur les glaces australes et d'achever ce que Lake a commencé.

Mars 1933 – Le recrutement des membres du personnel démarre. Priorité est donnée aux personnes que Starkweather et Moore connaissent, ou qui leur ont été recommandées.

Mai 1933 – Premières annonces publiques au sujet de l'expédition Starkweather-Moore. Le recrutement débute, cette fois officiellement.

Juillet 1933 – Les derniers entretiens ont lieu dans la ville de New York.

Septembre 1933 – L'expédition Starkweather-Moore se rassemble à New York, quelques jours avant le départ.

Chapitre Un

1er septembre – La partie débute. Les examens médicaux, les premiers essayages des tenues polaires, la séance de photographie et les derniers entretiens ont lieu. Le départ est programmé pour le 14 septembre. Les personnages emménagent à l'hôtel Amherst, pour la plupart au troisième étage.

2 septembre – La grande réunion marquant le coup d'envoi de l'expédition se tient durant le petit-déjeuner. Un des investigateurs est choisi pour s'occuper de J. B. Douglas à son arrivée, le 6 septembre. Les cages des chiens s'avèrent mal conçues.

3 septembre – Les avions sont livrés dans le New Jersey. Douglas arrive à l'hôtel Westbury dans la soirée.

4 septembre – Grande annonce de Lexington : elle part pour le pôle Sud le 10 septembre.
Starkweather réplique en avançant sa propre date de départ au 9 septembre et en sélectionnant un explorateur de sexe féminin pour participer à l'expédition.

5 septembre – Un investigateur reçoit la lettre d'un illuminé. Des articles calomnieux commencent à apparaître dans la presse à sensation locale.
Douglas fixe ce qui s'avérera être ses derniers rendez-vous, avec Starkweather, Acacia et Brackman (son avocat). Il rencontre également certains de ses vieux compagnons au Purple Cup (un tripot situé non loin de l'hôtel). Dans la soirée, Douglas meurt en se battant avec Sothcott sur les docks.

Chapitre Deux

6 septembre – La nouvelle de la mort de Douglas est publiée dans la matinée. Les investigateurs rencontrent l'inspecteur Hansen, qui leur pose des questions à propos de l'hôtel où résidait Douglas. Si les investigateurs se rendent à l'hôtel Westbury, ils y trouvent une lettre inachevée et se font peut-être arrêter.
L'avertissement de Danforth leur parvient durant la soirée.

7 septembre – La majeure partie de la journée est occupée par les préparatifs de l'expédition et la recherche d'indices. Henry Vredenburgh rejoint l'équipage au poste de commandant de bord.

8 septembre – Funérailles de J. B. Douglas. Les investigateurs parlent à son frère Philip.

Chapitre Trois

7 - 8 septembre – Après-midi. Si les investigateurs surveillent la demeure d'Acacia Lexington dans le Queens, ils voient un homme s'y faire enlever. S'ils suivent les ravisseurs, trois agents des Affairistes, jusqu'à un entrepôt de Harlem, ils peuvent y délivrer l'homme kidnappé, Nicholas Roerich.

Chapitre Quatre

8 septembre – Le chargement de la cargaison s'achève. Les membres de l'expédition prennent leurs quartiers sur le navire. La plupart des explorateurs passent leur dernière soirée libre en ville. Incendie criminel à la *Gabrielle*, tard le soir. Trois hommes périssent, une partie de la cargaison est détruite. Le départ de la *Gabrielle* est repoussé ; le *Tallahassee* de Lexington appareille dans la nuit.

9 septembre – La cargaison incendiée est remplacée. Roerich invite les investigateurs à lui rendre visite. Il leur demande de veiller sur Acacia Lexington et leur recommande de se méfier de l'expédition Barsmeier-Falken. Le reste de la journée peut être consacré à la recherche d'éclaircissements sur les nombreuses questions en suspens que se posent les investigateurs.

10 septembre – Journée libre. Les investigateurs peuvent poursuivre leurs recherches.

11 septembre – La *Gabrielle* quitte New York.

Chapitre Cinq

11 septembre – Au cours de l'après-midi, la *Gabrielle* quitte New York et met le cap au sud.

12 septembre – La routine s'installe. Moore met en place diverses sessions de cours qui se succéderont durant tout le voyage. Henning entame tranquillement son programme de sabotage.

15 septembre – La *Gabrielle* contourne Cuba puis entre dans la mer des Caraïbes. Le *Tallahassee* de Lexington atteint Panamá.

19 septembre – La *Gabrielle* arrive à Colón.

20 septembre – La *Gabrielle* franchit le canal de Panamá. Des provisions sont chargées à Panamá City.

21 septembre – La *Gabrielle* entre dans l'océan Pacifique

25 septembre – La *Gabrielle* franchit l'équateur. Un « Baptême de la Ligne » est organisé, pendant lequel la plupart des explorateurs sont gentiment humiliés. Henning provoque une panne de la chambre froide, détruisant des tonnes de nourriture.

28 septembre – Henning empoisonne plusieurs chiens de traîneau à la strychnine. Quand le poison est découvert, Starkweather et Moore en tirent la conclusion que les explorateurs en constituaient la cible principale. Une fouille discrète du navire est organisée.
Quelque temps plus tard, une preuve de sabotage (un dispositif incendiaire à moitié terminé) est découverte dans une des cales, indiquant la présence d'un saboteur à bord même du navire.

8 octobre – Le *Tallahassee* arrive à Hobart, en Tasmanie.

11 octobre – S'il n'a pas été arrêté, Henning redescend dans la cale pour finir d'assembler sa bombe.

12 octobre – La *Gabrielle* arrive à Melbourne. Henning, s'il a été attrapé, est jeté en prison. Starkweather retrouve la presse.

13 - 17 octobre – Les membres de l'expédition sont en permission, ou occupés à remplacer le matériel et les provisions détruits par Henning.

18 octobre – La *Gabrielle* quitte Melbourne pour le grand sud.

Chapitre Six

18 octobre – La *Gabrielle* quitte Melbourne par temps clair.

23 octobre – Une forte tempête oblige le navire à faire cap à l'est pendant plusieurs heures.

25 octobre – Épais brouillard. Premiers icebergs en vue.

26 octobre – Le navire est pris dans une violente tempête pendant deux jours. Des moteurs d'avion rompent leurs attaches dans la cale et causent d'importants dégâts.

30 octobre – La *Gabrielle* atteint la banquise.

4 novembre – Une furieuse tempête met le navire en danger, mais désagrège partiellement la banquise, ce qui permet à la *Gabrielle* de s'y frayer un passage.

6 novembre – En plein cœur de la banquise. L'épave du *Wallaroo* est repérée à midi.

13 novembre – Dans la mer de Ross.

14 novembre – La *Gabrielle* accoste la banquise près de la pointe sud-ouest de l'île de Ross. Le déchargement commence.

15 novembre – Un campement provisoire sur la banquise est établi. Lexington survole le pôle Sud. Le *Scott* effectue un premier vol avec succès, confirmant

l'emplacement du futur camp de base sur la barrière de glace, non loin de celui de Lexington.

16 - 17 novembre – L'*Enderby* et le *Weddell* transportent via les airs la cargaison du camp provisoire de l'île de Ross vers une base plus sûre, sur le plateau en haut de la barrière.

18 novembre – La banquise commence à se rompre autour du camp provisoire. Dans l'urgence hommes, matériel et provisions sont transportés par avion jusqu'au camp de base sur la barrière. Une partie de l'avitaillement est perdue lorsque la glace bascule.

19 novembre – Tous les membres de l'expédition rejoignent le camp de base sur la barrière de Ross. Le mauvais temps s'installe vers la fin de la journée, rendant tout vol impossible.

Chapitre Sept

20 novembre – Une explosion secoue le camp Lexington. Des générateurs, des appareils radio et une partie de l'équipement de l'expédition sont perdus dans la catastrophe. Tout le monde pense que Starkweather est responsable. Ce dernier met sur pied une équipe de secours.

21–22 novembre – Négociations entre les deux camps. Un accord provisoire est conclu : l'E.A.L. et l'E.S.M. joignent leurs forces pour explorer l'intérieur du continent.

23 novembre – Thanksgiving. Fête au camp de l'E.S.M.

24–26 novembre – Les deux groupes se rassemblent et préparent leurs appareils pour partir vers les montagnes.

27 novembre – Starkweather s'envole, accompagné de deux guides polaires, afin de partir à l'assaut du plateau polaire en traîneau. Trois avions décollent à la recherche du Camp de Lake, sous l'autorité de Lexington et de Moore.

Chapitre Huit

27 novembre – Les deux expéditions rejoignent le Camp de Lake ensemble et par les airs, décollant en début d'après-midi et atterrissant en début de soirée. Les habitations sont installées, puis Moore demande aux investigateurs d'explorer le site.

28 novembre – Moore et les investigateurs ouvrent un monticule de neige, y trouvent une Chose Très Ancienne et la dissèquent dans l'après-midi. Starkweather annonce qu'il va escalader le mont Nansen. Les deux tiers de la foreuse mise au point par Pabodie arrivent par avion. Durant la soirée, les investigateurs ont la possibilité de surprendre l'ultime négociation radiophonique entre Lexington et l'E.B.F.

29 novembre – Le campement est achevé. Une autre Chose Très Ancienne est déterrée et examinée. La foreuse de Pabodie est assemblée et commence à creuser dans le site d'excavation de Lake. Les investigateurs devraient mettre au jour au moins l'un des sites dignes d'intérêt laissés par l'expédition Miskatonic.

30 novembre – L'équipe de forage parvient à ouvrir la grotte de Lake tôt dans la matinée. Le reste de la journée, les équipes surexcitées explorent les souterrains et leurs richesses géologiques. Toujours plus d'hommes, de chiens et de matériel arrivent au camp. Moore essaie de contacter Pabodie aux États-Unis, mais celui-ci refuse de lui parler.

Chapitre Neuf

1er décembre – Le groupe Barsmeier-Falken atterrit à cinq heures du matin avec trois avions. Ils montent leur camp, et dorment le reste de la journée. Pendant ce temps, les Américains ouvrent certains sites du camp Miskatonic, pressés de faire des découvertes avant que les Allemands ne s'en mêlent.
L'équipe de l'E.B.F. se lève dans la soirée pour aider à l'excavation du camp. Elle travaille toute la nuit et met à jour le site le plus sensationnel que Meyer puisse localiser à l'aide de ses connaissances du *Texte Dyer*. Les investigateurs peuvent vouloir y participer.

2 décembre – Après le petit-déjeuner, Lexington s'envole avec le *Belle* le long de la face est des montagnes. Le vol est écourté à cause des bouteilles d'oxygène souillées fournies par Starkweather. Meyer propose à l'équipe de Moore de participer à l'ouverture d'un « site de grand intérêt », puis il donne le *Texte Dyer* à Moore. Plus tard dans la journée, Moore le donne aux investigateurs. Il leur demande de le lire et de réfléchir à la façon d'organiser le voyage à travers les montagnes.
Dans la soirée, Lexington conclut son marché avec l'équipe de l'E.B.F. Cette dernière poursuit les fouilles du site et débute l'exploration des cavernes.

3 décembre – Les deux groupes commencent à mettre au point leurs vols à travers les montagnes. Lexington retarde son départ car elle attend la confirmation radio de la livraison de son matériel au camp de la barrière. Starkweather, informé de l'intention de Moore d'effectuer le vol, demande à être rapatrié le plus vite possible. On envoie le *Weddell* le chercher.

4 décembre – Starkweather arrive à minuit et dirige les préparatifs du départ. L'oxygène pollué retarde le décollage de Starkweather ; le *Belle* de Lexington prend les airs le premier, à dix heures, suivi des Boeing de Starkweather, vingt minutes plus tard.

Chapitre Dix

4 décembre – Trois avions traversent la passe de Dyer vers la Cité des Choses Très Anciennes. Le *Weddell* et l'*Enderby* atterrissent sur une large place, et le *Belle* de Lexington à seize kilomètres de là. Les deux groupes découvrent que le plateau est bien plus bas que ce qui leur avait été signalé. L'oxygène n'est donc nécessaire qu'en cas d'effort. Ils établissent chacun leur campement. Le soir venu, la brume de la Cité vient les perturber.

5 décembre – Le groupe de l'E.S.M. commence à explorer la Cité. Ceux de l'E.B.F. et de l'E.A.L. se séparent. Danforth sabote le *Belle* et met à sac le campement de Lexington avant de s'enfuir dans la Cité. Quand ils découvrent cela, Lexington et Meyer organise des équipes de recherches, craignant que « Williams » n'ait été enlevé.

6 décembre – Une nouvelle journée d'exploration pour l'E.S.M. et l'E.B.F. L'E.A.L. recherche Williams. Les premiers signes d'activité récente des Choses Très Anciennes sont découverts. L'E.S.M. rencontre Lexington et Priestley, et est informée de « l'enlèvement » de Williams. Les Choses Très Anciennes capturent le docteur Greene. Le soir, à la faveur du brouillard, Danforth attaque le camp de l'E.S.M. et détruit l'*Enderby*.

Chapitres Dix-B et Dix-C

7 décembre – On apprend que le *Belle* a été saboté ; personne ne peut plus quitter la Cité. Tous les membres de l'E.S.M. se séparent en petits groupes, à la recherche de Williams/Danforth et des pièces volées (*Chasse à l'homme*). Rilke contacte les investigateurs car il a besoin d'aide (*Le piège temporel*). Rilke est infecté par la Mort lente.

8-10 décembre – Les recherches continuent dans toutes les directions. Meyer et Rilke guident les explorateurs jusqu'au repaire (*Retour*). L'expédition de Rilke dans l'Abîme débute (*Le zoo cauchemardesque, Ubbo-Sathla*). Le refuge de Danforth est trouvé ; si Danforth s'y trouve, un dernier affrontement a lieu (*Un jeu dangereux*). Premiers signes de la maladie parmi les explorateurs (*La Mort Lente*). Une fois les pièces de moteur du *Belle* retrouvées, Starkweather est enlevé par les Choses Très Anciennes (*La dernière bataille de Starkweather*) et les investigateurs se lancent à sa poursuite à bord du *Weddell*.

Chapitre Onze

10-11 décembre – Volant à la poursuite des Choses Très Anciennes qui se sont emparées de Starkweather, les investigateurs parviennent à proximité d'une immense tour, au pied du Maelström tempétueux environnant le Gouffre Gelé. Ils y sont rejoints par le *Belle* et ses cinq passagers.
Les deux groupes pénètrent ensemble dans la Tour du Complexe, à la recherche de Starkweather et de ses ravisseurs.
Ils atteignent le Mur de Crânes, et provoquent l'arrêt du Complexe, qui doit alors être réparé avant que le Dieu Inconnu ne puisse se libérer. La réparation requiert l'insertion d'un être humain vivant au sein du Complexe. Si les investigateurs parviennent à réparer les dégâts qu'ils ont occasionnés, ils quittent la Tour. À l'extérieur, ils aperçoivent le *Weddell* qui vole vers la Cité : à bord, Baumann, Rilke et Meyer ont perdu la raison et mettent le cap vers le Camp de Lake.

Chapitre Douze

11 décembre – La poursuite des fuyards (Baumann, Rilke et Meyer) conduit les investigateurs à la Cité puis au Camp de Lake. Ils doivent affronter Halperin ou s'en remettre au pilote dément.
En arrivant au Camp de Lake, les explorateurs découvrent que l'altération du Complexe a été ressentie jusqu'ici. Un colossal tremblement de terre a ravagé le paysage et à moitié détruit le campement. Les investigateurs peuvent choisir de rester et d'aider leurs camarades, ou de continuer leur route à la poursuite des hommes qui pourraient, par mégarde, provoquer la fin du monde.

Chapitre Treize

11-12 décembre – les investigateurs suivent Baumann et Rilke jusqu'à un dépôt de carburant de l'expédition Barsmeier-Falken, situé à environ 320 kilomètres du Camp de Lake. Ils doivent décider ce qu'ils font des deux déserteurs, qu'il y ait négociation ou meurtre.
Après quelques heures, le mauvais temps s'installe sur le dépôt, piégeant tout investigateur encore présent. Une mission de secours envoyée par le camp principal de l'E.B.F. arrive sur ces entrefaites, compliquant encore les choses.

Chapitre Quatorze

12 décembre – Les investigateurs retournent une dernière fois au-delà des Montagnes Hallucinées afin de secourir Lexington, Moore et les autres survivants de la Cité. Ils doivent combattre les Choses

Très Anciennes, qui essaient d'emporter autant d'humains qu'elles le peuvent avant que leurs proies ne parviennent à fuir.

Chapitre Quinze

13 décembre – L'arrivée d'un avion de sauvetage de l'expédition Barsmeier-Falken au Camp de Lake marque le début de l'évacuation générale de l'Antarctique. Durant les trois jours suivants, les avions s'y succèdent pour évacuer le personnel et les provisions vers la banquise bordant la mer de Ross.

16 décembre – La *Gabrielle* et le *Tallahassee* finissent d'être chargés et partent vers le nord de la mer de Ross.

17 décembre – Des tempêtes sur la banquise empêchent les bateaux de franchir la banquise qui ferme l'accès à la mer de Ross.

22 décembre – La *Gabrielle* et le *Tallahassee* naviguent vers le nord à travers la banquise fragilisée.

26 décembre – Les deux navires se séparent. Le *Tallahassee* met le cap sur Hobart, en Tasmanie, tandis que le capitaine Vredenburgh décide de diriger la *Gabrielle* au nord vers Dunedin, en Nouvelle-Zélande.

Chapitre Seize

28 décembre – La *Gabrielle* navigue en faisant cap au nord dans une mer agitée. L'un des membres d'équipage réveille sans le savoir une paire de Graines, qui s'échappent par un trou qu'elles rongent dans le sol de la cabine.

29 décembre – Au cours de la matinée, le mécanicien Brunel est gravement blessé par un Animalcule qui dévore une partie de sa jambe. La créature est capturée et confiée aux investigateurs pour examen ; l'autre Animalcule n'est pas encore découvert et évolue en toute liberté.
Un peu plus tard dans la journée, ce second Animalcule dévore Duchesse, l'un des chiens de traîneau. La créature est aperçue alors qu'elle s'enfuit et sème la panique au sein de l'équipage. Elle parvient à s'échapper.
Une fouille générale du navire s'ensuit. La créature est découverte dans la salle des machines. Après que l'équipage a échoué à la capturer, c'est au tour des investigateurs d'essayer.

30 décembre – La *Gabrielle* entre dans le port de Dunedin.

Chapitre Seize-B

15 décembre – L'équipe de l'E.B.F. découvre l'entrée d'un ancien tunnel de transit des Choses Très Anciennes.

16 décembre – Premières explorations du tunnel de la Statue Blanche ; les artefacts récupérés, sont rapportés au camp de base.

17 décembre – De violentes tempêtes empêchent les bateaux de franchir la banquise qui ferme l'accès à la mer de Ross.

18 décembre – Accident catastrophique et incendie au laboratoire du camp de base de l'E.B.F., qui entraîne la libération des Animalcules.

22 décembre – Arrivée d'une équipe de secours au camp de la péninsule de Palmer, qui est entièrement évacué.

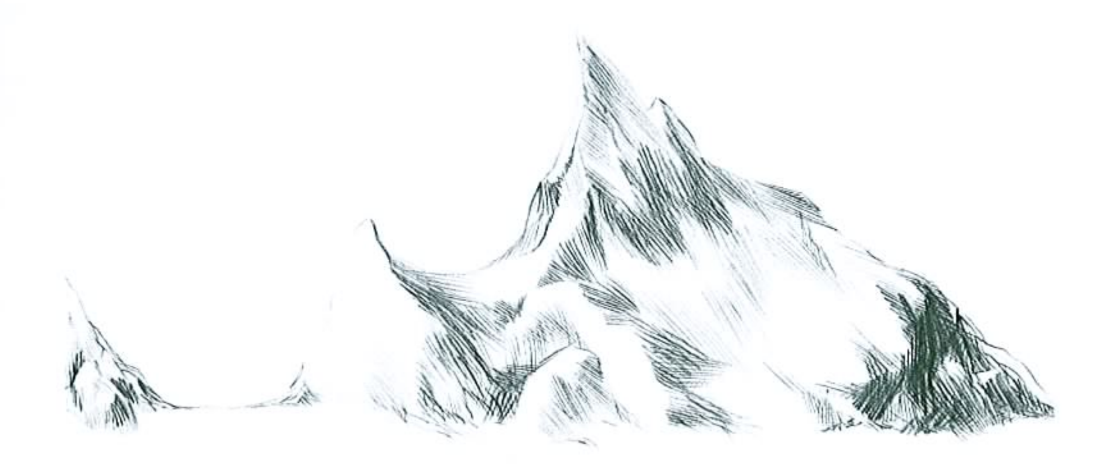
Chapitre Dix-sept

30 décembre - 5 janvier – Les membres de l'expédition arrivent à Dunedin et sont célébrés, fêtés et choyés par la population locale. Les journalistes sont partout, à l'affût du moindre scoop à transmettre à leurs agences de presse. Le moindre mot prononcé par un explorateur lui fait immédiatement accéder à la célébrité.

6 - 25 janvier – Voyage à travers l'Océan Pacifique jusqu'au Panama. Si le gardien a décidé de faire jouer le scénario de la *Wilhelmina*, ce dernier prend place alors que cette période touche à sa fin.

26 janvier - 4 février – Voyage vers le nord, du Panamà jusqu'à la ville de New York où les explorateurs sont accueillis avec un enthousiasme qui rend les festivités de Dunedin dérisoires en comparaison.

2 février et au-delà – Accroches de scénarios complémentaires, rendez-vous avec Lexington, Roerich, Loemmler...



Chronologie des événements fixes

Cette chronologie lie les événements importants de la campagne et des faits réels de l'époque ayant un rapport avec l'Antarctique. Voyez aussi la « Chronologie de la campagne » plus haut, qui reprend les dates des événements principaux de cette aventure.

Août 1933

22 août – Premier lever de soleil sur les falaises de la barrière de Ross.

Septembre 1933

8 septembre – Incendie à bord de la SS *Gabrielle*, à quai dans le port de New York.

9 septembre – L'expédition Lexington quitte New York à bord du *SS Tallahassee*.

11 septembre – L'expédition Starkweather-Moore quitte New York à bord de la *Gabrielle*.

15 septembre – La *Wilhelmina* de l'expédition Barsmeier-Falken quitte Bremerhaven.

25 septembre – Le navire de Byrd, la *Bear of Oakland*, quitte Boston pour l'Antarctique, avec à son bord 34 hommes.

Octobre 1933

11 octobre – L'autre navire de Byrd, la *Jacob Ruppert*, quitte Boston pour l'Antarctique, avec 95 hommes à bord.

12 octobre – La *Gabrielle* atteint Melbourne, en Australie.

14 octobre – La *Wilhelmina* débarque sur l'île de la Déception ; l'expédition Barsmeier-Falken commence à installer son camp de base.

18 octobre – Le *Graf Zeppelin* quitte Friedrichshafen.

21 octobre – Durant les quatre mois à venir, la région de la mer de Ross, et jusqu'au Camp de Lake, connaîtra le soleil de minuit, c'est-à-dire un jour polaire pratiquement sans interruption.

22 octobre – Le *Graf Zeppelin* atterrit à Recife, au Brésil ; les premiers vols de l'expédition Barsmeier-Falken rejoignent les rivages de la mer de Weddell pour y installer un camp.

25 octobre – Le *Graf Zeppelin* atteint l'île de la Déception.

27 octobre – L'installation du camp de l'E.B.F. sur la mer de Weddell est terminée.

Novembre 1933

2 novembre – Trois avions de l'E.B.F. se posent au pôle Sud.

3 novembre – L'expédition Barsmeier-Falken débute un pont aérien pour installer un dépôt de matériel au pôle Sud ; le *Graf Zeppelin* entame des vols de reconnaissance.

5 novembre – Lexington est bloquée par les glaces ; cinq jours de pont aérien sont nécessaires pour installer sa base sur la barrière de Ross.

7 novembre – La *Gabrielle* traverse le cercle antarctique.

10 novembre – La base de Lexington est installée.

12 novembre – Fort refroidissement du climat dans toute la région de la barrière de Ross.

14 novembre – L'expédition Starkweather-Moore atteint l'île de Ross et commence à décharger son équipement sur la banquise, assemblant les avions et préparant une piste sur la glace ; un groupe part en reconnaissance avec deux traîneaux et leur attelage afin de rejoindre la zone envisagée pour installer le camp de base (à une quinzaine de kilomètres de celui de l'expédition Lexington).

15 novembre – Acacia Lexington survole le pôle Sud et revient à son camp de base.

16 novembre – L'E.S.M. déménage de son camp provisoire pour monter s'installer sur la barrière de Ross ; les avions permettent de faire le plus gros du transport.

19 novembre – La neige commence à tomber sur la région de la barrière de Ross ; le mauvais temps s'installe ; le camp de l'E.S.M. est achevé en fin de la journée.

20 novembre – Trois hommes, avec trois traîneaux et leur attelage, se préparent à quitter la base de l'E.S.M. pour installer un dépôt de secours à 400 kilomètres de là, le long de la route aérienne vers le Camp de Lake. La réserve contiendra 60 kg de rations, 40 kg de divers matériels de survie et près de 600 litres de carburant (trois barils) ; le désastre au camp de Lexington retarde leur départ d'une journée.

23 novembre – Fête de Thanksgiving ; l'expédition Barsmeier-Falken achève l'installation du dépôt polaire.

25 novembre – Trois avions de l'E.B.F. tentent de rejoindre le Camp de Lake, mais à cause du mauvais temps ils n'atterrissent pas au bon endroit. Ils déposent cependant neuf barils de carburant et une réserve de matériel, avant de retourner à leur camp de base le lendemain.

27 novembre – Le temps s'éclaircit au-dessus de la barrière de Ross ; les équipes chargées d'installer les dépôts de secours reviennent au camp de l'E.S.M. Celle-ci et l'expédition Lexington entament leurs vols communs à destination du Camp de Lake – le transfert de tout le matériel et l'installation du camp leur prennent quatre jours.

28 novembre – Regrettant déjà sa décision de s'être associée avec le capitaine Starkweather, Acacia Lexington contacte l'E.B.F. par radio et leur propose de mettre en commun leurs ressources pour franchir les montagnes Miskatonic. Les Allemands décident de la rejoindre au Camp de Lake pour prendre leur décision.

29 novembre – La foreuse-fondeuse de Pabodie est installée sur le site des cavernes de Lake, avant même que tous les vols de ravitaillement ne soient achevés.

30 novembre – L'installation de la base américaine au Camp de Lake est achevée en fin de la journée.

Décembre 1933

1er décembre – Le temps se couvre et le brouillard s'installe sur la barrière de Ross et les régions avoisinantes ; trois appareils de l'expédition Barsmeier-Falken rejoignent le Camp de Lake.

2 décembre – Deux des avions de l'E.B.F. venus au Camp de Lake s'envolent pour le pôle Sud afin d'en rapporter des barils de carburant supplémentaires, prélevés dans leur réserve ; Lexington passe un accord avec les Allemands. Le groupe de Moore obtient le *Texte Dyer*.

3 décembre – Starkweather quitte la côte, actuellement sous d'épais brouillards, afin de rejoindre le reste de l'expédition qui se prépare à franchir les montagnes Miskatonic.

4 décembre – La « silhouette blanche » mentionnée par Pym est découverte par une équipe d'exploration de l'E.B.F. ; le groupe Lexington/E.B.F. franchit la chaîne montagneuse à bord du Delta ; le groupe de l'E.S.M. fait de même à bord de leurs deux Boeing 247. Les deux groupes atterrissent dans la Cité des Choses Très Anciennes et y installent leurs camps. Le Delta est endommagé.

5 décembre – Danforth sabote le *Belle*, dérobe des pièces de l'avion et part seul dans la Cité. Nombreuses explorations.

6 au 9 décembre – exploration de la Cité et de l'Abîme.

10 décembre – Starkweather est enlevé par deux Choses Très Anciennes ; le Boeing restant suit les ravisseurs jusqu'au Complexe, rejoint en cours de route par l'appareil de Lexington. Exploration du Complexe. On peut imaginer que la décision de repartir au plus vite vers la civilisation est prise ce jour-là.

11 décembre – Poursuite de Baumann, Rilke et Meyer, en fuite ; le temps s'éclaircit sur la barrière de Ross ; les baleiniers commencent à pêcher dans la mer du même nom.

12 décembre – L'expédition de Byrd quitte Wellington, en Nouvelle-Zélande ; de nouveau du brouillard sur la mer et la barrière de Ross. Les survivants des expéditions Starkweather-Moore et Lexington ont tous embarqué à bord de leurs navires, qui s'engagent au travers des icebergs et des plaques de banquise de la mer de Ross (dure la journée complète).

13 décembre – Début de l'évacuation du personnel et d'une partie de l'équipement du Camp de Lake, avec seulement un ou deux avions.

15 décembre – Rappel général des groupes américains pour qu'ils rejoignent le camp de base de la barrière de Ross.

16 décembre – Première exploration (par l'E.B.F.) du tunnel des Choses Très Anciennes décrit par Pym. Des artefacts sont retrouvés et envoyés au camp de base.

17 décembre – Fortes rafales de vent dans la zone des 60° de latitude sud, entre la mer de Ross et la Nouvelle-Zélande. Le groupe de Falken est anéanti par les Animalcules.

18 décembre – Incendie et infestation du camp de base de l'expédition Barsmeier-Falken.

19 décembre – Le navire principal de l'expédition Byrd, la *Jacob Ruppert*, arrive en vue de la banquise

(le temps est au beau fixe et le soleil est présent 24 heures sur 24).

20 décembre – La *Jacob Ruppert* passe le cercle Antarctique (le faisant ostensiblement savoir au monde par transmission radio) ; début de l'évacuation du camp de base principal de l'E.B.F. (celui de la mer de Weddell).

21 décembre – L'expédition Byrd, à bord de la *Jacob Ruppert*, fait atterrir un avion au sud, sur la Terre Marie Byrd, à 800 kilomètres au nord-est de la base de Little America.

22 décembre – Le temps s'éclaircit sur la barrière de Ross.

Janvier 1934

3 janvier – La *Jacob Ruppert* envoie un avion au sud, à nouveau vers la Terre Marie Byrd, qui se pose cette fois à 1 600 kilomètres à l'est de Little America.

4 au 10 janvier – Encore du brouillard sur la barrière de Ross ; violentes tempêtes dans la zone des 60° de latitude sud.

8 janvier – Berndt Balchen, de l'expédition Ellsworth, part en ski en direction de la base de Little America afin de s'assurer que la piste d'atterrissage y est en bon état.

9 janvier – L'expédition Ellsworth, à bord de la *Wyatt Earp*, commence à décharger des vivres et leur avion sur les côtes de la baie des Baleines.

10 janvier – La *Jacob Ruppert* envoie de nouveau un avion en direction de la Terre Marie Byrd.

12 janvier – L'expédition Ellsworth entame les vols d'essai de son appareil, mais rencontre une mer houleuse.

13 janvier (approx.) – L'expédition Ellsworth transmet que des perturbations ont frappé la barrière de Ross, jusqu'à 8 kilomètres vers l'intérieur des terres. Leur avion est endommagé et ils se préparent à partir.

17 janvier – La *Jacob Ruppert* largue les amarres dans la baie des Baleines et entame trois semaines de transport des vivres et du matériel le long des dix kilomètres de piste jusqu'à la base de Little America.

19 janvier – La *Bear of Oakland* de l'expédition Byrd atteint la mer de Ross.

Février 1934

Février – Le baleinier norvégien *Thorshaven* est au large de la barrière de glace près de la Terre Marie Byrd.

Février – La *Bear of Oakland* croise dans la baie des Baleines.

5 février – La *Jacob Ruppert* fait voile vers la Nouvelle-Zélande depuis la baie des Baleines, afin d'éviter de se faire piéger par les glaces.

16 février – Premier coucher de soleil sur la mer de Ross.

19 février – La *Bear of Oakland* met cap au nord pour rencontrer la *Discovery II* ; la glace dans la mer de Ross s'épaissit.

21 février – La *Bear of Oakland* rejoint le navire d'exploration britannique *Discovery II* afin de prendre à bord un nouveau médecin.

23 février – La *Bear of Oakland* débarque le nouveau médecin sur la baie des Baleines et repart rapidement, sous des vents violents, en direction de la Nouvelle-Zélande.

Fin février – La glace se morcelle dans la baie des Baleines.

Mars 1934

1er mars – L'expédition Byrd envoie une équipe de six hommes au sud (80°56' de latitude) afin qu'ils laissent des dépôts de vivre sur leur trajet.

3 mars – L'un des avions de Byrd est détruit dans un crash (personne n'est sérieusement blessé) ; un incendie menace le dépôt de médicaments à la base de Little America.

25 mars – Byrd rejoint sa base météo avancée pour y passer l'hiver.

28 mars – Byrd reste seul pour l'hiver.

Avril 1934

19 avril – Dernier coucher de soleil de l'année sur la barrière de Ross.



Annexe 2 :

Manuel de l'Antarctique

« La victoire attend ceux qui ont tout planifié – la chance, diront les gens. La défaite est inéluctable pour ceux qui manquent aux précautions nécessaires – la malchance, diront-ils. »

Roald Amundsen, *Mémoires*

Nulle part ailleurs qu'en Antarctique les erreurs et le manque de prévoyance ne se paient aussi cruellement. Cette partie traite des nombreux éléments avec lesquels les explorateurs de l'Antarctique doivent être familiers.

Vêtements

Un ensemble antarctique typique peut peser de cinq à dix kilogrammes. La parka est le type de vêtement le plus communément utilisé. Les meilleures, très coûteuses, sont constituées de peaux de renne.

Les parkas sont des manteaux bordés de fourrure qui couvrent confortablement les hanches et qui disposent sous l'entrejambe d'un rabat se boutonnant sur le devant. Leurs profondes capuches peuvent partiellement protéger le visage de l'air froid, mais une protection supplémentaire s'avère nécessaire si la force du vent devient conséquente. Elles ont une coupe très large au niveau des aisselles, de façon à pouvoir facilement ramener les bras à l'intérieur du manteau sans avoir à le déboutonner. Les pantalons sont eux aussi bordés de fourrure, mais sont généralement plus souples et moins épais que les parkas, dans la mesure où les jambes sont moins sensibles au froid.

Byrd assure que la peau de renne constitue le meilleur matériau existant pour la confection de vêtements polaires. Lors de son expédition de 1929, cinquante peaux de jeunes rennes furent emportées pour la confection et le rapiéçage de vêtements et de sacs de couchage.

Outre le vent, c'est le gel résultant de la respiration qui entraîne le risque de gelure le plus important. On peut confectionner des masques et d'autres protections pour préserver le visage du givre produit par l'haleine. L'un des masques les plus utilisés inclut un tube en forme d'entonnoir recouvrant la bouche et destiné à expulser le souffle. La glace qui se forme dans ce tube peut être retirée avec des gants, de façon à éviter tout contact avec le visage.

Les pieds sont la partie la plus vulnérable du corps, essentiellement à cause de l'humidité. Il est recommandé de porter des *finnesko*, bottes entièrement recouvertes de fourrures. Plusieurs épaisseurs de feutre en matelassent les semelles, elles-mêmes recouvertes d'une couche de saennegrass. Cette herbe absorbe la transpiration et contribue à garder le pied sec. Une fois déchaussé, on peut ôter la saennegrass et en brosser le givre, ce qui permet de conserver le pied à l'abri de l'humidité.

Une autre précaution dans le choix des bottes concerne la pointure. Des bottes polaires devraient être suffisamment grandes pour pouvoir contenir trois à cinq paires de chaussettes épaisses, en plus du feutre et de la saennegrass. Elles doivent donc être plus grandes que de coutume et aussi être pourvues d'une tige suffisamment large pour accueillir le pied emmitouflé. Byrd recommande que les bottes pour hommes soient d'une taille minimale de 48 ½.

Les bottes arctiques ont des semelles de caoutchouc de plus d'un centimètre d'épaisseur, pourvues d'un talon renforcé. Des lanières situées derrière le talon et la tige peuvent être utilisées pour ajuster les bottes à différentes épaisseurs de chaussettes.

Les vêtements coupe-vent (chemises, parkas, pantalons, moufles, chaussettes, et protège manches) constituent un complément indispensable aux fourrures. On peut en fabriquer de bonne facture dans de la toile d'avion, et les porter par-dessus les fourrures pour assurer une protection supplémentaire.

Les sacs de couchage sont bordés de fourrure, si possible de renne, et recouverts de toile d'avion. Ils peuvent être de styles très différents. La peau de renne, légère et chaude, semble à nouveau la meilleure matière, bien que les poils aient tendance à chuter et à gêner les voies respiratoires. Environ une personne sur vingt fait une réaction allergique à la fourrure de renne, même si cela se traduit rarement par davantage qu'une irritation nasale et une envie d'éternuer à son contact. Les photographies ci-contre et page suivante, présentent un exemple de tenue polaire.



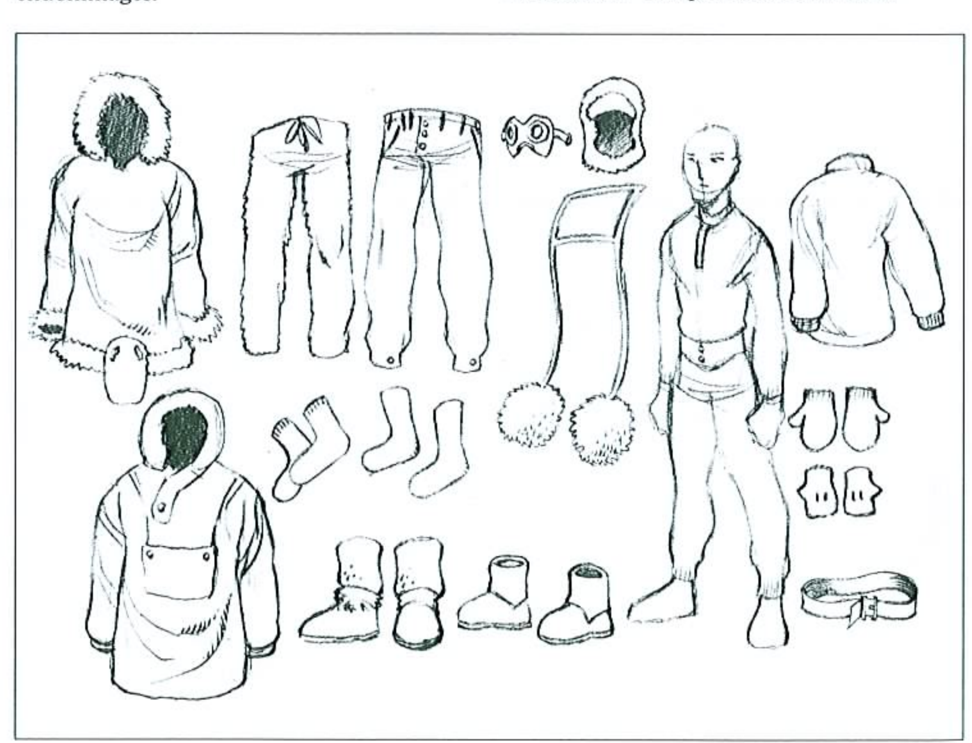
Les membres de l'expédition Nimrod, de Sir Ernest Shackleton (1907-1909)

Vêtements fournis par l'expédition

Chaque membre de l'expédition Starkweather-Moore se voit remettre les pièces d'habillement polaires décrites ci-dessous. Si besoin, les derniers essayages et retouches de ces pièces d'équipement se feront à New York avant le départ pour le sud. On attend de chaque membre de l'expédition qu'il prenne soin de ses vêtements, ce qui inclut de les réparer et/ou de les remplacer s'ils venaient à être endommagés au cours de l'été. L'attirail de l'expédition comprend tous les matériaux et outils nécessaires à la réparation de vêtements endommagés.

La liste de vêtements ci-contre est principalement destinée au travail en extérieur dans le grand froid. Dans un bâtiment, un abri, un avion ou à bord du navire, de simples vêtements chauds suffiront. Les membres de l'expédition sont encouragés à emmener avec eux une provision suffisante de vêtements personnels à cet effet.

Les vêtements perdent une partie de leurs propriétés isolantes après avoir été lavés. Les vêtements neufs sont donc toujours plus chauds et devraient être utilisés autant que possible pour tout trajet en traîneau ou toute excursion de longue durée. Au moins un ensemble complet de vêtements devrait être conservé en vue du travail au Camp de Lake et au-delà.



Équipement respiratoire

Une personne inspire 10,5 kg d'oxygène par jour, et en exhale 9,5 kg sans l'avoir utilisé ; reste un différentiel d'un kilogramme d'oxygène effectivement absorbé par les poumons. Avec un simple système de « tube respiratoire et pince nasale » (tel que celui utilisé par l'expédition Starkweather-Moore), tout l'oxygène expiré est perdu ; 9 % des 110 litres d'oxygène utilisés chaque heure suffisent à se maintenir en vie. Le tube se termine par ce qui est essentiellement (et souvent littéralement) un tuyau à pipe maintenu entre les dents. Un masque en cuir ou en caoutchouc peut être appliqué par-dessus le tube pour prévenir les gelures.

L'expédition Barsmeier-Falken utilise des masques à oxygène plus sophistiqués, conçus par la société Drägerwerke. Ceux-ci intègrent une poche ressemblant à une bouillotte en caoutchouc, placée sous le masque et appelée « économiseur » ou « recycleur ». Elle est conçue pour être portée sous la couche externe (et flottante) de vêtements, de façon à prévenir la formation de cristaux de glace à l'intérieur. Elle a une capacité légèrement inférieure à celle de poumons humains, et se remplit des expirations de l'explorateur. Tant que le gaz véhiculé par l'appareil respiratoire supérieur a une teneur élevée en oxygène, la poche s'emplit d'oxygène relativement pur. Une fois celle-ci remplie, une valve permet à la dernière portion de l'air expiré par les poumons, riche en dioxyde de carbone, d'être expulsée du masque. Quand l'utilisateur prend l'inspiration suivante, cela vide l'économiseur et absorbe une autre portion d'oxygène pur depuis le réservoir. Avec ce système, une personne ne consomme que 30 litres d'oxygène par heure au repos, et le double en cas d'effort (tel qu'une longue marche, ou un travail pénible).

Au repos, ni le système du tuyau à pipe ni celui de la Drägerwerke ne fonctionneront : tous deux font appel à la « respiration sous pression », laquelle inverse le cycle d'effort des poumons, et ils ne peuvent donc pas être utilisés au cours du sommeil. Durant les périodes de sommeil, les expéditions américaine et allemande utilisent une tente à oxygène rudimentaire. Chaque personne place son réservoir d'oxygène à l'intérieur de cette tente deux places et fixe le régulateur à un débit de 30 litres par heure. Un récipient contenant 11 kg de soude caustique (hydroxyde de sodium, ou NaOH) est également laissé ouvert dans la tente pour absorber le dioxyde de carbone et l'humidité produite par les dormeurs ; chaque récipient possède une capacité d'absorption de quarante-huit heures pour un individu. Attention à ne pas fumer ou faire de feu (ce qui inclut les lanternes) dans ou à proximité de la tente à oxygène ! Une équipe prudente (telle que celle de Lexington ou de l'E.B.F.) prévoira de changer les réservoirs d'oxygène usagés juste avant d'entrer dans la tente, pour prévenir qu'une pénurie d'oxygène ne se produise avant le réveil des dormeurs.

En se basant sur une moyenne d'utilisation de six heures par jour, à laquelle s'ajoutent huit heures de repos dans les tentes, un réservoir d'oxygène standard de 2 300 litres durera deux jours et demi à un membre de l'E.S.M. sur le plateau. Avec seulement trois tentes, ils devront échelonner leurs heures de sommeil, dans la mesure où seulement six personnes pourront dormir en même temps.

Liste de vêtements fournis par l'expédition

2	Parkas, bordées de fourrure
2	Pantalons, bordés de fourrure
4	Maillots de corps, coton épais
4	Chemises, coton ou flanelle
2	Slips
6	Chandails, laine
4	Combinaisons de corps, flanelle
3	Gilets cardigan, laine
6	Paires de bas de montagne
18	Paires de chaussettes épaisses, laine
4	Paires de chaussettes de nuit, feutre
1	Paire de mukluks (chaussons)
1	Paire de bottes de montagne, cuir
2	Paires de bottes de ski, cuir
1	Paire de bottes de ski, feutre
2	Paires de bottes finnesko
1	Paire de crampons, pour finnesko
2	Paires de semelles pour bottes, feutre
2	Paires de gants, laine
1	Paire de gants, peau de chèvre
2	Paires de mitaines, cuir bordé de fourrure
2	Paires de moufles, peau de loup
1	Ceinture, cuir épais
1	Baudrier d'escalade, cuir
1	Cache-col, mohair ou soie
1	Pull-over, sans capuche, toile coupe-vent
2	Pantalons, toile coupe-vent
1	Pull-over, avec capuche, toile coupe-vent
1	Capuche, toile coupe-vent
2	Paires de moufles, toile coupe-vent

Tentes et abris

Dans les pages de *Little America*, Byrd décrit deux types de tentes portatives à deux places ayant été utilisées au cours de son expédition de 1929. On peut considérer qu'il s'agit là des modèles des tentes utilisées par l'expédition Miskatonic, comme par celles de Lexington et de Starkweather-Moore. Toutes les bonnes tentes antarctiques possèdent les caractéristiques suivantes :

- Le moindre cm^2 d'espace peut être utilisé
- La tente est suffisamment résistante pour supporter un vent violent
- Elle peut être ventilée convenablement
- Elle est facile à monter et démonter
- Elle est suffisamment résistante pour pouvoir être montée avec brusquerie
- Elle est légère et se range facilement
- Elle est visible de loin
- Elle absorbe la chaleur solaire

Le premier type de tentes décrit par Byrd correspond aux tentes Amundsen. Celles-ci sont pyramidales, et faites d'un matériau léger et coupe-vent monté sur une armature de tiges



en bambou. Elles font environ 1,80 mètre de haut, autant de longueur à leur base, et pèsent 11 kg. Elles sont pourvues de quatre à six tiges qui partent de chacun de ses coins pour rejoindre un mât central. Quoique la tente d'Amundsen jouisse d'une bonne ventilation, ce qui en fait un bon endroit pour cuisiner, ce modèle est peu optimisé en termes d'espace au sol, du fait de ce mât central. Une toile rigide recouvre le côté extérieur du rabat de l'entrée, protégeant ainsi la tente de la neige et du vent. Des tendeurs fixés à des sardines peuvent être utilisés pour maintenir le rabat en place.

Les plus petites des tentes transportées par l'équipe du Camp de Lake étaient toutes du modèle Amundsen.

Le second modèle, appelé tente Woods, est une modification d'une tente disponible à la vente aux États-Unis à l'époque. La conception en fut améliorée par les hommes de l'expédition Byrd de 1929. La tente Woods fait approximativement la même taille et le même poids qu'une tente Amundsen, mais ressemble davantage à une tente triangulaire classique. Elle est pourvue d'un unique mât central en bambou, supportée à ses extrémités par d'autres tiges en bambou, pour chacun des quatre coins. L'entrée, ressemblant à une manche de manteau, peut être nouée une fois son occupant à l'intérieur, ce qui le protège efficacement de la neige. Des tendeurs externes sont utilisés pour qu'elle conserve sa forme.

Les plus petites des tentes transportées par l'expédition Starkweather-Moore sont toutes de modèle Woods.

Abris

Les éléments des abris en dur, tels que ceux érigés par l'expédition Starkweather-Moore à son camp de base, sont préfabriqués selon des modèles perfectionnés par Byrd et d'autres. Les murs et le toit sont montés à partir de plusieurs panneaux identiques, chacun mesurant environ un mètre de large sur deux et demi de long. Ils sont alignés au sol puis fixés à une armature en pin, elle aussi prédécoupée. Aucun clou n'est utilisé où que ce soit dans la construction, et les chevilles métalliques qui lient les panneaux à l'armature ne dépassent jamais à l'extérieur : la déperdition de chaleur est ainsi minime.

Les panneaux font 10 cm d'épaisseur et pèsent 48 kg chacun. Ils sont fabriqués de la façon suivante : la face externe est composée d'une planche de construction rigide d'1,3

cm d'épaisseur. Ensuite sont disposés deux épaisseurs de papier, une autre planche de construction, quatre centimètres de fibres isolantes, puis une dernière planche de construction. Chaque panneau est enfin scellé de trois couches de peinture orange.

Ces abris peuvent mesurer de cinq à sept mètres de long, comprennent trente-huit panneaux et peuvent être assemblés en six heures si les conditions climatiques sont bonnes. Les fondations de ces cabanes sont habituellement enfoncées profondément, le surplus de neige étant empilé de façon compacte autour des murs du bâtiment achevé. Il est ainsi protégé de tout, si ce n'est des plus féroces blizzards.

Le poids total de ces abris est de 2 200 kg.

Voyage en traîneaux à chiens

Les chiens de traîneau emportés par l'expédition Starkweather-Moore sont principalement des Groenlandais ou des malamutes, achetés au gouvernement danois pour le voyage. Ils sont placés sous la responsabilité des deux maîtres-chiens, Fiskarson et Snåbjorn, et seront répartis suivant les besoins des équipes de traîneau, dès que les membres de l'expédition se montreront assez compétents pour superviser un attelage.

Les chiens de traîneau sont des animaux durs à la tâche, qui ont constamment besoin d'exercice. Ils sont adaptés aux conditions antarctiques. Les mâles pèsent entre 40 et 55 kg. Les femelles, légèrement plus petites, entre 35 et 45 kg (mais il y a peu de différence dans la charge que chacun peut tirer). Les chiens de traîneau se montrent très affectueux à l'égard des humains, mais se battront férocement entre eux s'ils ne sont pas traités avec savoir-faire. Ils attaquent avidement n'importe quel animal sauvage pour se nourrir – les manchots, par exemple. Un attelage de traîneau typique consiste en neuf chiens, attelés « en ligne » ou « en éventail ». Sur un terrain difficile, et notamment si l'on s'attend à des crevasses, l'attelage en ligne est le plus sûr. Les chiens sont harnachés par paires à une longe centrale de 9 mètres de long. Le chien le plus expérimenté est alors placé seul en tête, et les autres animaux attachés par paires à sa suite. Pour les trajets sur une neige tendre, l'attelage en éventail est plus rapide. Chaque chien est alors relié au traîneau par sa propre longe.

Le chien de tête peut être aussi bien mâle que femelle, et l'appariement idéal consiste à alter-



ner les paires de mâles et de femelles sur les longes ; cependant, les femelles en chaleur ne doivent surtout pas être utilisées dans les équipes de traîneau.

La santé et la sécurité des chiens doivent être la principale préoccupation du conducteur de traîneau. Chaque matin, avant le départ, le conducteur a la charge d'inspecter ses animaux. Ceux qui sont blessés, malades ou en mauvaise condition physique ne doivent pas être utilisés pour le halage. L'inspection doit être répétée à la fin de la journée, avec une attention particulière portée à leurs coussinets. Si ces derniers saignent ou sont gercés, on y appliquera de l'huile de phoque ou de la graisse, et l'animal sera mis au repos jusqu'au lendemain.

Les chiens doivent être nourris au moins trois fois par jour. On leur donne habituellement 200 grammes de pemmican à chaque repas (une pâte constituée de venaison ou d'autres viandes, tranchées, séchées, réduites en poudre, puis confectionnées en gâteaux par l'ajout de mélasse et autres additifs), complétés par de la viande et du gras de phoque, si disponible. Les chiens de traîneau se satisfaisant de neige et de glace, ils n'ont pas besoin d'eau fraîche tant que de la neige est à portée.

Au terme de chaque jour de halage, les harnais doivent être retirés, inspectés, et éventuellement réparés. Les chiens doivent être séparés d'au moins trois mètres les uns des autres pour prévenir les rixes. Ne les laissez jamais mâcher leur laisse, harnais ou collier, car ils pourraient s'avérer difficiles à réparer ou à remettre en place. Si un combat éclate (le plus souvent pendant le harnachement ou à la fin de la journée), n'essayez pas de séparer les chiens à vous seul. Appelez toujours à l'aide, car ils sont plus forts que n'importe quel homme.

Les ordres à donner en traîneau sont basiques et standardisés. Les chiens de traîneaux arctiques apprennent seulement quatre ordres, en plus de leur nom : stop (« ouah »), avance (« yek »), à droite (« guii »), et à gauche (« how »). Chaque conducteur est encouragé à développer ses propres variations à partir de ces ordres, et à travailler autant que possible avec le même attelage.

Traîneaux et voyages en traîneaux

Différents types de traîneaux, de poids et de caractéristiques variables, ont été utilisés pour l'exploration antarctique les années passées (voir l'encadré ci-contre).

Les traîneaux flexibles sont considérés comme supérieurs à tous égards en tant que véhicules tractés, quoiqu'ils soient légèrement plus lourds et ne puissent pas supporter autant de



Traîneau d'avion flexible	9,30 kg	court, flexible, à sens unique
Traîneau à patins, sans croisillons	8,40 kg	court, rigide, à sens unique
Grand traîneau norvégien de marchandise	23,00 kg	long, rigide, à double sens
Traîneau de l'armée norvégienne	18,60 kg	long, rigide, à sens unique
Traîneau de marchandise Nansen	33,60 kg	long, semi-rigide, à double sens

torsions que ceux pourvus d'un châssis ou de patins rigides sur toute leur longueur. Les traîneaux longs sont généralement utilisés pour le halage de marchandise, ou comme traîneau de tête dans les équipages en tandem. Les traîneaux courts sont utilisés comme véhicule de queue en tandem, comme véhicule de transport d'urgence, ou lorsque la traction incombe à des hommes.

Les traîneaux reposent sur une paire de patins de bois en forme de skis, larges de 7,5 à 10 cm, longs de 2 à 4 m, distants d'environ 60 cm l'un de l'autre, et garnis d'un revêtement en acier. Des montants y sont fixés de façon à supporter une armature de traverses et de lattes courant sur toute leur longueur. Aucun clou, vis ou boulon n'est utilisé dans la construction du traîneau, les différentes parties étant liées entre elles par de la corde et des lanières en cuir.

L'expédition Starkweather-Moore est équipée de traîneaux de type « Nansen » plus lourds, conçus pour les longs attelages et les lourdes charges, et de « traîneaux d'avion », plus courts et destinés à être transportés comme équipement de secours dans les avions. C'est ce second type de véhicule qui sera employé pour la traction humaine de marchandises sur de courtes distances. Si un long voyage à traîneau est prévu, un odomètre (comparable à un compteur kilométrique d'automobile) est fixé au châssis.

Les traîneaux à attelages longs sont généralement tractés par des équipages de sept à treize chiens (neuf la plupart du temps). La charge peut s'élever à 500 kg ; il faut cependant s'assurer qu'elle est correctement amarrée, et que son poids est harmonieusement réparti sur toute la longueur du traîneau. Pour les traîneaux plus courts, il est risqué de leur faire porter plus de 350 kg.

Les traîneaux peuvent être tirés soit par un équipage de chien, soit par des hommes. Les harnais sont constitués d'un treillis de lanières et sont matelassés d'herbes sèches, ajustés à la taille pour les hommes et aux épaules pour les chiens.

Un équipage de chiens peut tirer jusqu'à 70 kg par animal sur terrain facile (ce chiffre descend à 45 dans des conditions plus pénibles). Les distances moyennes relevées pour de tels attelages font état de 19 km par jour sur glace ou névé et de 38 km par jour sur la banquise, bien qu'un record ait été exceptionnellement établi à 93 km. Un attelage de quatre hommes peut couvrir la moitié de la distance parcourue par un équipage de neuf chiens en tirant environ 34 kg par personne sur la longe. Ces chiffres devraient être gardés à l'esprit lors de la planification de n'importe quel trajet par voie terrestre. Rappelez-vous également que ces distances s'appliquent uniquement lors de conditions optimales ; par mauvais temps, ou sur terrain difficile, elles peuvent chuter à moins de 3 km par jour.

Lors de certains trajets, un vent de dos peut être d'une aide considérable. Pour cette raison, de nombreux traîneaux transportent un petit mât pourvu d'une voile en toile, pouvant être dressé les jours de vent afin de fournir une « poussée » supplémentaire. Son poids est minime, et ses avantages significatifs.

Avant de s'embarquer pour un trajet en traîneau, chaque attelage devrait avoir établi un itinéraire précis et une liste détaillée d'objectifs à atteindre, en prenant en compte les conditions atmosphériques. Il est suggéré que chaque conducteur de traîneau tienne un journal quotidien tout au long du voyage, prenant note du temps et de la température, de la distance parcourue, de la condition et du nombre des chiens, et de la nourriture consommée. Cela aidera à la planification de futures excursions.

Exemple de voyage par voie terrestre

La liste suivante indique la charge typique d'une excursion scientifique, pour trois hommes et cinq semaines.

Traîneaux (3)
Accessoires : Boîte à outils, boîte de cuisine, récipient à pétrole, fixation du mât, mât, espar, coffre avec toile et bambou, cordages, lanières de cuir.
Matériel de camping : Tente, sacs de couchage (3)
Matériel de cuisine : Cuiseur Nansen, bols (3), fourchettes longues (2), pèse-aliments, cuillers (3), allumettes dans une boîte étanche, réchaud Primus, kit de réparation pour Primus, décapsuleurs verseurs pour pétrole, alcool à brûler pour Primus.
Kit de réparation : Câble de rechange en cuivre, rivets, aiguilles, fil, petite trousse à outils, kit de réparation des harnais, médicaments pour chiens, pommade pour les coussinets.
Nécessaire de secours : Pansements d'urgence, coton hydrophile, coton antiseptique, pansements ouatinés, bandages, bandages rouleaux, ruban adhésif, collodion, médicaments ophtalmiques pour cécité des neiges, assortiment de médicaments pour médecine générale, boîte en toile contenant ciseaux, daviers, clamps, scalpel, fil et aiguilles chirurgicaux, etc.
Kit photographique : Appareil photo, pellicule, trépied (convient également au théodolite), boîte étanche contenant des pellicules supplémentaires.
Kit topographique : Théodolite, odomètre, almanach, tables de logarithmes, carnets de notes (2), tables de trigonométrie (2), tube pour cartes, cartes, crayons, compas à pointes sèches, gomme, rapporteurs et équerre, boussole prismatique, clinomètre, compas solaire.
Autres instruments : Jumelles prismatiques, hypsomètre, thermomètres ordinaires (2), petits thermomètres (2), étiquettes à spécimens.
Matériel de chasse : Carabine .22 Long Rifle avec housse et kit de nettoyage, munitions, couteau et fourreau, pierre à aiguiser, fil de pêche et hameçons.
Vêtements : Sacs imperméables (3), contenant chacun un kit individuel de vêtements de rechange.
Matériel divers : Pioche, pelles (2), piolet, corde de randonnée, skis (1 paire), bâtons de ski, bottes de ski, crampons de fixation, harnais (pour homme) (3), corde pour traction humaine, drapeaux, sac imperméable.
Balises : Drapeau de dépôt, perche en bambou, balise de dépôt métallique, mât, drapeau et cordes, boîtes étanches pour déposer des documents aux dépôts.
Carburant : Pétrole, boîtes de 4 litres (6).
Nourriture : Pour les hommes : provisions pour 9 semaines par personne, plus quelques extra. Pour les chiens : viande de phoque séchée, graisse, pemmican.
Poids Total : 784 kilogrammes.

Santé et premiers soins

Quand vous vous trouvez à des milliers de kilomètres du premier hôpital ou cabinet dentaire, même une dent cassée ou une crise d'appendicite peuvent avoir de tragiques conséquences. Pour cette raison, toutes les expéditions incluent du personnel médical compétent et polyvalent.

Les explorateurs antarctiques font face à des problèmes de santé habituels en milieu sauvage (coupures, ecchymoses, fractures) quoique le « grand méchant prédateur » habituellement craint des aventuriers soit ici absent. Ils affrontent cependant d'autres problèmes plus insidieux. Par exemple, les carences en vitamines causées par un excès de nourriture en conserve peuvent être désastreuses, tout comme les deux principaux contrecoups du froid : l'hypothermie et les gelures. Ces dangers sont évoqués, parmi d'autres, au sein des sous-parties suivantes.

Alimentation

Les rations antarctiques doivent répondre à deux exigences : quantité et qualité. Dans un environnement suffisamment chaud, une personne normale utilise déjà la moitié de son apport calorique alimentaire juste pour maintenir sa température corporelle. Mais boire une eau à une température approchant zéro, manger de la neige, ou utiliser sa chaleur corporelle pour faire fondre la glace, tout cela vole de la chaleur. Cette perte doit être compensée par de l'exercice (même passivement, par des frissons), et ce surcroît d'activité nécessite d'ingérer plus de nourriture. C'est pourquoi les explorateurs polaires ont une alimentation très riche en protéines et en graisse, généralement équivalente à 5 000 calories par jour d'activité (c'est-à-dire 900 à 950 g de conserve de viande, graisse, etc.).

Il est également vital pour les explorateurs d'entretenir un régime équilibré – une carence en vitamine C provoque le scorbut et une carence en vitamine B entraîne, entre autres, le béribéri. Le corps conserve la vitamine C pendant environ trois mois. Il est donc vital pour les explorateurs d'en « stocker » dans leurs corps avant de se lancer dans de longs périples. La plupart des conserves de nourriture des années trente étant notoirement pauvres en vitamines, cela peut poser problème. Sur la côte, le moyen le plus simple de remédier à ces carences est de chasser des manchots (pour leur viande sombre et coriace, au goût faisandé) et des phoques (une viande forte en goût, comparable au steak). Un cuisinier inventif est indispensable à une expédition qui resterait en Antarctique pour une période prolongée.

Rations de Voyage : l'expédition Byrd de 1930 avait réparti ses provisions de rations de voyage de la façon suivante. Par homme et par jour : 200 g de pemmican, 300 g de biscuits, 100 g de sucre, 100 g de lait en poudre, 50 g de flocons d'avoine, 50 g de soupe en poudre, 50 g de chocolat, 15 g de thé, 7 g de sel. De petites quantités de beurre, bacon, lait malté et cacao étaient également transportées à titre d'extra. De façon assez surprenante, le plus grand problème consistait à cuisiner la nourriture : quand la neige descend à des dizaines de degrés en dessous de zéro, c'est une entreprise difficile que de réchauffer les provisions, et cela peut sérieusement retarder l'heure de départ de l'expédition chaque matin. L'expédition Byrd résolut ce problème en plaçant les flocons d'avoine et l'eau chaude dans des bouteilles thermos lors de la préparation du repas du soir. Le matin suivant, le petit-déjeuner s'était cuisiné de lui-même. Les chiens consommaient 500 g de pemmican (gelé) par animal et par jour.

Eau : à cause de l'extrême sécheresse de l'air antarctique, les explorateurs ont besoin de boire davantage d'eau que la normale, notamment quand ils effectuent une tâche pénible ou se déplacent. Chacun devrait consommer au moins deux litres d'eau par jour. Le café et le thé ne comptent pas dans cet apport – ce sont des diurétiques, ils font perdre son eau au corps.

Satisfaire à ces besoins pourrait se révéler plus difficile que prévu. Toute eau doit être fondue avant d'être bue, et cela consomme beaucoup de carburant. Ce n'est pas un problème au campement, grâce à ses cabanes isolées et à ses grands réchauds. Mais en déplacement, compte tenu du caractère rudimentaire de l'équipement disponible, c'est un véritable défi que de simplement garder de l'eau à l'état liquide.

Troubles alimentaires

Scorbut

Le scorbut est provoqué par une carence en vitamine C. Cependant, le corps conserve des provisions de vitamines C pendant trois mois, et les explorateurs bien nourris ne devraient guère présenter les signes du scorbut pendant cette période de « grâce ».

Contagion	N/A
Rapidité	Insidieuse (Mois)
Virulence	6
Stade 1	Saignements des gencives, déchaussement des dents, raideurs et douleurs articulaires. Malus de -10 % à toutes ses actions
Stade 2	Saignements sous-cutanés et ralentissement de la cicatrisation. Malus de -20 % à toutes les actions. Les blessures mettent deux fois plus de temps à guérir que la normale.
Stade 3	Le tissu cicatriciel peut se dégrader, laissant alors les vieilles blessures se rouvrir. Réussite spéciale requise pour effectuer la moindre action. Les blessures mettent trois fois plus de temps à guérir que la normale.
Stade 4	Mort
Traitement	Le remède traditionnel consiste à inclure des rations de fruits, de viande et de légumes frais dans l'alimentation. Mais cela s'avère difficile en Antarctique, où les aventuriers peuvent passer plusieurs mois à ne vivre que de nourriture en conserve. ». Le traitement consiste à revenir à une alimentation riche en vitamine C.

Béribéri

Le béribéri est un trouble alimentaire provoqué par une carence en vitamine B, la thiamine. C'est une vitamine courante dans la nourriture, mais la préparation industrielle peut la détruire.

Contagion	N/A
Rapidité	lente (Jours)
Virulence	6
Stade 1	Perte de l'appétit, engourdissements et atonie musculaire. Malus de -10 % à toutes ses actions
Stade 2	une dégénérescence progressive des nerfs moteurs, entraînant une perte des réflexes. Malus de -20 % à toutes les actions.
Stade 3	démence et/ou œdèmes (quantité anormalement élevée de fluide dans les tissus), provoquant une réduction de la circulation sanguine. Réussite spéciale requise pour effectuer la moindre action.
Stade 4	Mort par arrêt cardiaque
Traitement	Le corps dispose d'une réserve d'environ 30 jours en thiamine mais un régime riche en glucides, un excès d'alcool ou des perfusions de glucose par intraveineuse prédisposent le sujet à une déficience en thiamine. Le traitement consiste à retourner à une alimentation variée en produits frais et non-raffinés.

Pathologies polaires

Suivent certaines pathologies qui peuvent être rencontrées en Antarctique, Arctique, ou à haute altitude. Des suggestions quant aux traitements appropriés sont également mentionnées.

Coups de soleil et cécité des neiges

La neige réverbère énormément la lumière solaire. Sans lunettes protectrices, un explorateur risque des dommages oculaires du fait de coups de soleils sur la rétine. Des lunettes de neige s'avèrent donc indispensables. Chaque jour de soleil où les explorateurs s'aventurent dehors sans elles, un test réussi de **Volonté** doit être obtenu pour prévenir une cécité temporaire. Aussi redoutable qu'elle soit, cette affection disparaît au bout d'1D4 jours.

Hypothermie

L'hypothermie est une chute de la température corporelle, le plus souvent à cause de l'abaissement de la température environnante ou d'une immersion dans l'eau glacée. On parle d'hypothermie dès que la température centrale d'un corps humain descend sous les 35°C. Un traitement médical d'urgence s'impose sous 32,2°C, au moment où le réflexe de frissons disparaît. À ce stade, le pouls, la respiration et la pression artérielle sont tous très bas, et la victime pourrait passer pour morte. À 31°C, elle plongera presque certainement dans le coma. Le traitement recommandé consiste à réchauffer le malade lentement, en utilisant des méthodes passives (couvertures, etc.). L'application de sources de chaleur directes n'est pas recommandée, pas plus qu'un réchauffement supérieur à 1°C par heure, sous peine d'exposer le malade à une syncope.

Cf. page 162 du livre de base de la 6e édition française pour les règles sur l'Hypothermie.

Mal aigu des montagnes

Le mal aigu des montagnes est une affection très grave altérant la composition chimique du sang. Il surgit lors d'une ascension trop rapide, sans phases d'acclimatation. Il se présente sous deux formes. La forme bénigne est caractérisée par un essoufflement, des nausées et des maux de tête. Ignorer ces symptômes peut entraîner des complications. La forme aiguë débute comme la forme bénigne, mais empire rapidement : les poumons se remplissent de liquide, causant l'asphyxie de la victime, ou bien le cerveau enfle jusqu'à provoquer un coma. Dans l'un ou l'autre cas, la mort survient quelques heures après l'apparition des premiers symptômes.

Le seul traitement efficace consiste à descendre immédiatement d'altitude (une descente de quelques centaines de mètres est suffisante pour soulager les souffrances du malade, mais passer sous le palier des 3 500 m est le seul traitement recommandé). Si c'est impossible, de l'oxygène peut accorder un sursis au malade. Après une attaque grave, la victime ne devrait pas remonter au-dessus de 3 500 m pendant au moins 15 jours, même s'il n'y a pas de preuve qu'avoir contracté la maladie une fois rende plus vulnérable par la suite.

Le danger guette à partir de 3 500 m. Les théories modernes suggèrent que le risque est minimisé si l'ascension est inférieure à 350 m par jour au-delà de ce palier, et en restant au moins une semaine à 3 500 m avant de tenter de passer une nuit à 5 000 m. La meilleure façon de s'acclimater consiste à réaliser quelques brèves excursions en haute altitude, puis à revenir à 3 500 m à la fin de la journée. Par une heureuse coïncidence, le plateau antarctique s'élève presque exactement à cette hauteur.

Cf. page 162 du livre de base de la 6e édition française pour les règles sur le mal aigu des montagnes.

Hypoxie

L'hypoxie est une affection mortelle due à un manque d'oxygénation du flux sanguin. Lovecraft l'ignora dans Les Montagnes Hallucinées. Mis à part le fait que l'air raréfié « rend l'effort difficile », ses protagonistes accordent peu d'attention à la raréfaction de l'atmosphère. Les effets de l'hypoxie s'étendent néanmoins du plus bénin au plus grave :

Contagion	N/A
Rapidité	Selon l'intensité du froid
Virulence	Selon l'intensité du froid
Stade 1	Hypoxie légère: Hyperventilation, tachycardie et céphalée. Malus de -10 % à toutes ses actions
Stade 2	Hypoxie modérée : Nausée, légers vertiges, temps de réaction réduit, coordination motrice perturbée. Malus de -20 % à toutes les actions
Stade 3	Hypoxie sévère: Picotements dans les bras et les jambes, coloration violette ou bleue des doigts, des orteils, des oreilles et des lèvres, fatigue, somnolence, et perte de connaissance sporadique, trouble de la vue. Réussite spéciale requise pour effectuer la moindre action
Stade 4	Pensées confuses, perturbation du jugement, sensations soit de vertige, d'exaltation et de confiance (évoquant une intoxication), soit d'indifférence, d'apathie et de dépression (voire même convulsions et mort dues à une défaillance respiratoire). Réussite critique requise pour effectuer la moindre action
Stade 5	Mort
Traitement	Apport d'oxygène

Orientation et communications

De par la proximité du pôle Sud magnétique, l'orientation et les communications s'avèrent difficiles en Antarctique.

Orientation

Dans les années trente, gyroscopes, boussoles et observations astronomiques sont les trois méthodes utilisées dans le monde entier pour naviguer et déterminer facilement une position. Les deux premières sont parfaitement inutilisables à proximité du pôle Sud, et la troisième ne peut être employée qu'avec prudence et force calculs.

La vitesse de précession des gyroscopes (la force qui les fait sortir de leur axe) augmente fortement à mesure qu'ils se rapprochent de l'axe de rotation de la Terre, ce qui fait d'eux, au mieux, des outils peu fiables en Antarctique, car la position qu'ils indiquent bouge lentement tout au long de la journée.

Les boussoles n'ont pas la moindre valeur en Antarctique, du fait du pôle Sud magnétique. Il est à quelques centaines de kilomètres de l'axe terrestre, mais il n'est pas immobile : il se déplace jusqu'à 150 kilomètres par jour dans une large zone ovale, ce qui rend toute orientation à la boussole à proximité pour le moins difficile. En outre, les lignes de force magnétiques sont presque verticales près du pôle. Elles tirent l'aiguille des boussoles davantage vers le bas que sur les côtés, les rendant imprécises et sensibles aux perturbations électriques émanant de radios, de moteurs, ou de la célèbre aurore australe.

Seuls les cieux demeurent stables et fiables au bout du monde, bien qu'ils aient également leurs inconvénients. En Antarctique, durant les mois d'été, le soleil ne descend jamais sous l'horizon et circule sans fin à travers le ciel. Les étoiles sont invisibles ; seuls le soleil et la lune peuvent être utilisés pour calculer une position. Sans les levers et couchers du soleil, les montres deviennent très importantes ; par temps clair, le meilleur matériel d'orientation reste ce qu'on appelle le « compas solaire », une combinaison de cadran solaire et de chronomètre utilisé pour déterminer sur quelle longitude on se trouve, associé à un sextant pour déterminer la latitude. Mais si le soleil et la lune sont masqués par les nuages, même ces deux instruments n'ont que peu d'utilité.

Communications

La principale difficulté des communications radio en Antarctique provient des aurores australes. Ces grandes tempêtes magnétiques se produisent tout au long de l'année, bien qu'elles soient généralement invisibles durant l'été. Centrées autour du pôle Sud magnétique, elles brouillent constamment les radios et les boussoles.

Températures et refroidissement éolien

Les températures estivales de l'Antarctique grimpent rarement au-dessus de zéro, même par les temps les plus clairs : -12° à -7°C constituent des températures « plaisantes ». Un blizzard ordinaire peut les faire chuter jusqu'à -60°C. L'intérieur du continent est l'endroit le plus froid au monde : certaines zones proches du « pôle d'inaccessibilité » atteignent -84°C au cœur de l'hiver, assez pour provoquer la précipitation du dioxyde de carbone atmosphérique ! Sans compter que les vents antarctiques omniprésents posent un autre problème : le refroidissement éolien, qui réduit la chaleur des surfaces corporelles et fait ressentir le froid environnant plus vivement qu'il ne l'est réellement. Heureusement pour les explorateurs polaires, des vêtements appropriés atténuent ce phénomène, et les vitesses de vent supérieures à 60 km/h ont peu d'effet aggravant.

Vitesse du vent	Température perçue, °C										
0 km/h (température réelle)	5	0	-5	-10	-15	-20	-25	-30	-35	-40	-45
10 km/h	3	-3	-9	-15	-21	-27	-33	-39	-45	-51	-57
20 km/h	1	-5	-12	-18	-24	-30	-37	-43	-49	-56	-62
30 km/h	0	-6	-13	-20	-25	-33	-39	-46	-52	-59	-65
40 km/h	-1	-7	-14	-21	-27	-34	-41	-48	-54	-61	-68
50 km/h	-2	-8	-15	-22	-28	-35	-42	-49	-56	-63	-69
60 km/h	-2	-9	-16	-23	-30	-36	-43	-50	-57	-64	-71
70 km/h	-2	-9	-16	-23	-30	-37	-44	-51	-58	-65	-72

Reportez-vous au croisement de la température réelle et de la vitesse du vent pour obtenir la température perçue du fait du refroidissement éolien.

À -60°C, la peau humaine laissée sans protection gèlera en 30 secondes. Le taux très bas d'humidité de l'air, ainsi que la faible pression atmosphérique à haute altitude, peut réduire la température perçue de quinze degrés supplémentaires. À 5 100 mètres d'altitude, la vitesse moyenne du vent est de 60 km/h à ciel ouvert, et de 30 km/h sur le terrain « protégé » du plateau. Dans la stratosphère (à partir de 11 000 m au-dessus du niveau de la mer), les vents de 130 km/h sont communs. Et si les investigateurs croisent les jet-streams qui parcourent la région, ils devront faire face à des vents d'une vitesse encore plus considérable.

À -30°C, l'usage d'un masque est recommandé car l'air devient dangereux s'il est respiré directement. À -40°C ou en deçà, la fatigue liée à l'effort s'accroît considérablement (lever le camp peut prendre des heures), sans compter que les vêtements rembourrés nécessaires pour survivre à une longue marche drainent davantage d'énergie. L'équipement disponible à ce stade n'est guère suffisant pour travailler ou voyager (hors d'un véhicule) en dessous de -50°C. À partir de cette température, des gelures peuvent également apparaître. Reportez-vous à la table de l'encadré « Gelures » de la page suivante afin de déterminer leur temps d'apparition.

La température ambiante décroît de 6,5°C environ par 1 000 m d'altitude. Ainsi, dans la même journée, la température au Camp de Lake (3 700 m) serait inférieure de 25°C à celle de la barrière de Ross. À 5 100 m au-dessus du niveau de la mer, la baisse de température serait d'environ 33°C. Une agréable journée à -5°C sur la barrière de Ross pourrait être des plus désagréable au Camp de Lake (-30°C), et des plus dangereuses à 5 100 m d'altitude (-38°C). Et ce, sans prendre en compte tous les paramètres liés à l'humidité, au vent, à l'hypoxie et au mauvais temps.

Il est conseillé de lire attentivement les règles concernant le froid, page 153 du livre de base de la 6e édition française.

Gelures

Les tissus humains gèlent à partir de -5° à -6°C (en prenant en compte le refroidissement éolien). L'humidité et la réduction du flux sanguin favorisent l'apparition de gelures. La peau devient dure, blanche ou ivoirine. La gravité de l'affection est difficile à évaluer.

Le temps d'apparition des gelures s'étend de quelques minutes à plusieurs heures, selon la température perçue. Elles peuvent se manifester après seulement quelques minutes d'exposition à -50°C, ou après 10 heures d'exposition à -15°C. Le premier signe visible est une teinte rougeâtre ou jaune grisâtre de la peau, suivie par la formation d'ampoules. Le risque de gelure s'accroît si la victime est mouillée : la transpiration, la neige fondue ou l'eau de mer peuvent toutes mettre en danger un explorateur. Les blessures peuvent également provoquer des gelures, autant à cause du processus naturel d'altération du flux sanguin que de la possible immobilisation durant les soins ou la convalescence.

Il n'a pas encore été établi de corrélation précise entre la durée d'exposition, la température et l'apparition des gelures. La table suivante peut néanmoins être utilisée pour estimer combien de temps elles mettront pour surgir sur les parties non protégées des corps des explorateurs. Pour les personnages correctement vêtus de leur tenue d'exploration, ajoutez 50°C à la température perçue. Comme mentionné ci-dessus, l'humidité et les blessures peuvent hâter la maladie.

temp. perçue °C	Stade 1*	Stade 2*	Stade 3*	4ème degré
0°	une journée entière	plusieurs jours	/	/
-5°	16 heures	une journée entière	plusieurs jours	/
-10°	12 heures	une journée entière	plusieurs jours	/
-15°	10 heures	16 heures	plusieurs jours	/
-20°	5 heures	12 heures	16 heures	plusieurs jours
-25°	2 heures	10 heures	12 heures	plusieurs jours
-30°	1 heure	5 heures	10 heures	une journée entière
-35°	30 minutes	2 heures	5 heures	16 heures
-40°	20 minutes	1 heure	2 heures	12 heures
-45°	10 minutes	30 minutes	1 heure	10 heures
-50°	6 minutes	20 minutes	30 minutes	5 heures
-55°	4 minutes	10 minutes	20 minutes	2 heures
-60°	2 minutes	6 minutes	10 minutes	1 heure
-65°	1 minute	4 minutes	6 minutes	30 minutes
-70°	30 secondes	2 minutes	4 minutes	20 minutes
-75°	quelques secondes	1 minute	2 minutes	10 minutes

* : Cf page 162 du livre de base de la 6e édition française pour les règles sur les gelures

Les investigateurs exposés durant la période et selon la température perçue indiquée subiront des gelures. Un traitement immédiat, par l'utilisation réussie de Premiers Soins ou d'une compétence similaire, stoppera l'affection. En cas d'échec, l'investigateur passera au degré supérieur.

Exemple : à -70°C, la température effectivement perçue par un explorateur correctement vêtu est de -70 + 50 = -20°C. Par conséquent, l'explorateur souffrira de gelures du premier degré après cinq heures, du second degré sept heures plus tard, et du troisième degré encore quatre heures plus tard. Il en mourra, bien avant l'apparition des symptômes des gelures du quatrième degré.

Des picotements ou une sensation de froid dans une zone exposée sont bons signes, car les gelures provoquent une insensibilité locale. Il faut donc protéger toute partie du corps devenue insensible.

Même une gelure du premier degré peut entraver la mobilité pendant plusieurs jours, si elle affecte les mains, les bras, les pieds ou les jambes. Une gelure du second degré, caractérisée par des ampoules, entraînera de graves lésions et quelques semaines de convalescence douloureuse. Au troisième degré, la gelure pénètre sous la peau et de larges escarres commencent à se former sur la blessure ; à ce stade, quelques mois sont nécessaires pour récupérer. Une ou deux semaines plus tard, le malade souffrira de douleurs brûlantes et lancinantes qui dureront de deux à cinq semaines.

Une gelure du quatrième degré nécrose les tissus jusqu'à l'os, marquant le début d'une gangrène sèche. En une vingtaine de jours, les tissus morts prendront un aspect noir, sec et momifié. Le traitement le plus approprié sera probablement d'amputer la zone affectée à ce moment. Un vieux proverbe russe dit : « La seule façon de traiter une gelure est d'attendre que tombe tout ce qui doit tomber, puis de voir ce qu'on peut faire avec ce qui reste. »

Soigner les gelures implique de restaurer la température corporelle aussi rapidement que possible. Dans les cas bénins, de légers frottements suffisent. Pour les cas plus graves, il est recommandé de laisser baigner le membre affecté dans l'eau chaude (mais une température supérieure à 46°C peut occasionner davantage de dégâts). Cette fois, les frottements ou tout autre soin rudimentaire (immersion dans la neige, application de pommade ou exposition à des températures élevées), auront des effets insignifiants voire aggravants. Dans les années trente, malheureusement, de tels remèdes sont encore recommandés par de nombreuses autorités médicales. Il revient au gardien de décider si les talents en Premiers Soins ou en Médecine d'un investigateur ou d'un personnage non-joueur incluent des considérations novatrices quant au traitement des lésions dues au froid.

Les chances de rétablissement sont bonnes si la gelure est temporaire et suivie d'un dégel rapide. Les ampoules seront alors roses et larges et s'étendront rapidement jusqu'à l'extrémité de la main ou du pied affecté. Dans le cas contraire (si le dégel est retardé, s'il est occasionné par une chaleur trop vive, ou s'il y a répétition du cycle de dégels et de regels), la chair commencera à pourrir et rendra souvent l'amputation nécessaire. Les premiers symptômes sont alors des ampoules sombres ou hémorragiques ne s'étendant pas jusqu'à l'extrémité du membre affecté. Bien qu'une gelure grave ne mène pas toujours à l'amputation, elle peut engendrer d'autres maux tels que perte sensorielle, douleur intense et persistante, réduction de l'amplitude articulaire, déformation articulaire et hypersensibilité au froid.

Partout ailleurs dans le monde, les échanges radios à longue distance sont devenus courants dans les années trente, grâce à des longueurs d'ondes de plus en plus courtes qui peuvent se réfléchir sur l'ionosphère. Appelées ondes décamétriques (ou « ondes courtes »), elles peuvent transporter des signaux de faible puissance partout autour du globe. Mais en Antarctique, les couches ionosphériques sont constamment perturbées par les aurores australes, ce qui rend instable et fugace toute communication utilisant ces ondes à haute fréquence. On ne peut mettre en place un trafic radio normal qu'en utilisant des fréquences plus basses, les « ondes de sol », utilisées notamment par les stations de radio « AM ». Elles requièrent des antennes plus grandes et des émetteurs plus puissants, réservant ainsi aux navires et aux stations les mieux équipées la possibilité d'avoir des communications longue portée fiables.

Les émetteurs qui équipent les avions, tels que les Boeing ou le *Belle*, n'ont généralement pas plus de quatre à cinq cents kilomètres de portée en Antarctique (mais beaucoup plus en l'absence d'aurore australe, ou si l'appareil en question est relié à une antenne au sol plus puissante).

Géographie antarctique

Les monts Transantarctiques divisent le continent en deux régions inégales : l'Antarctique oriental et l'Antarctique occidental. Ces sommets majestueux, l'une des plus longues chaînes montagneuses au monde, s'étendent de l'extrémité nord-est de la mer de Ross jusqu'à l'angle sud-ouest de la mer de Weddell. Avant de pouvoir progresser dans les terres, les aventuriers doivent survoler ces impressionnantes montagnes qui pointent régulièrement à 4 000 m au-dessus du niveau de la mer. L'Antarctique est le continent le plus élevé de la Terre : ses vastes plateaux s'élèvent en moyenne à 2 400 m au-dessus du niveau de la mer. Cependant, de vastes zones s'enfoncent profondément dans le continent, parfois à plus de 800 m au-dessous du niveau de la mer.

L'Antarctique occidental est la plus petite des deux régions. Il inclut la péninsule Antarctique (jadis rattachée à l'Amérique du Sud), quelques volcans actifs, ainsi que le mont Vinson, proche de la barrière de Ronne et considéré comme le point culminant du continent.

On en sait nettement moins sur l'Antarctique oriental, objectif de l'expédition Starkweather-Moore. Même aujourd'hui, certaines régions demeurent insuffisamment explorées, car la zone à couvrir est vaste et les conditions d'observation difficiles. Montagnes et cordillères constellent le blanc paysage, de même que quelques rochers noirs, trop abrupts pour que la neige s'y fixe, pointant çà et là hors des glaces.

Crevasses

Les crevasses sont des fissures dans la glace, souvent très profondes. Elles comportent fréquemment des corniches et des plateaux qui pourraient sauver la vie à l'infortuné qui y chute. Si certaines sont ouvertes, d'autres sont recouvertes d'une fine croûte de neige qui les rend difficilement repérable, du moins jusqu'à ce que la glace cède sous le poids de l'explorateur. Porter des skis ou des raquettes, qui répartissent ce poids, diminue le risque de chute. Les explorateurs en terrain inconnu peuvent également utiliser des perches en bambou pour sonder le sol devant eux, et s'encorder les uns aux autres. Quand une équipe traverse une étendue de glace encore inexplorée, le gardien doit décider si elle comporte un champ de crevasses. Si c'est le cas, effectuez un test sur la table suivante. Lorsque le groupe est à pied, et non en skis ou en raquettes, ajoutez 10 % au jet de dés. Si les explorateurs sondent le sol à l'aide de perches, retranchez 10 %.

D100	**conséquence**
01-50	Terrain traversé : aucune difficulté rencontrée.
51-80	Crevasse découverte : le groupe doit rebrousser chemin ou la contourner.
81-95	Crevasse découverte par accident ; quelqu'un fait une chute de 1D3 mètres, et reste coincé ou tombe sur une corniche. Un test réussi d'**Athlétisme** est nécessaire (avec un malus de -20 % s'il ne reçoit aucune aide depuis la surface). Les dégâts normaux d'une chute peuvent s'appliquer.
96-99	Un traîneau et son équipage basculent dans une crevasse. Les chiens, le traîneau et son pilote tombent tous de 1D6 mètres avant que la chute ne soit stoppée. Le pilote doit réussir un test d'**Athlétisme** pour en ressortir (avec un malus de -20 % s'il ne reçoit aucune aide depuis la surface). Impossible de récupérer le traîneau et les chiens sans aide de la surface. Les dégâts normaux d'une chute peuvent s'appliquer aux chiens et au pilote.
00	Une large et profonde crevasse engloutit un traîneau et son équipe. Les chiens, le traîneau et le pilote essuient tous une chute de 3D6 mètres et doivent être secourus depuis la surface. Les dégâts normaux d'une chute s'appliquent.

Climat antarctique

Le climat antarctique peut être scindé en deux périodes, l'hiver et l'été, et en trois régions : l'océan périphérique (banquise incluse), la basse région côtière (glaces éternelles incluses), et le plateau polaire.

Hiver, toutes régions

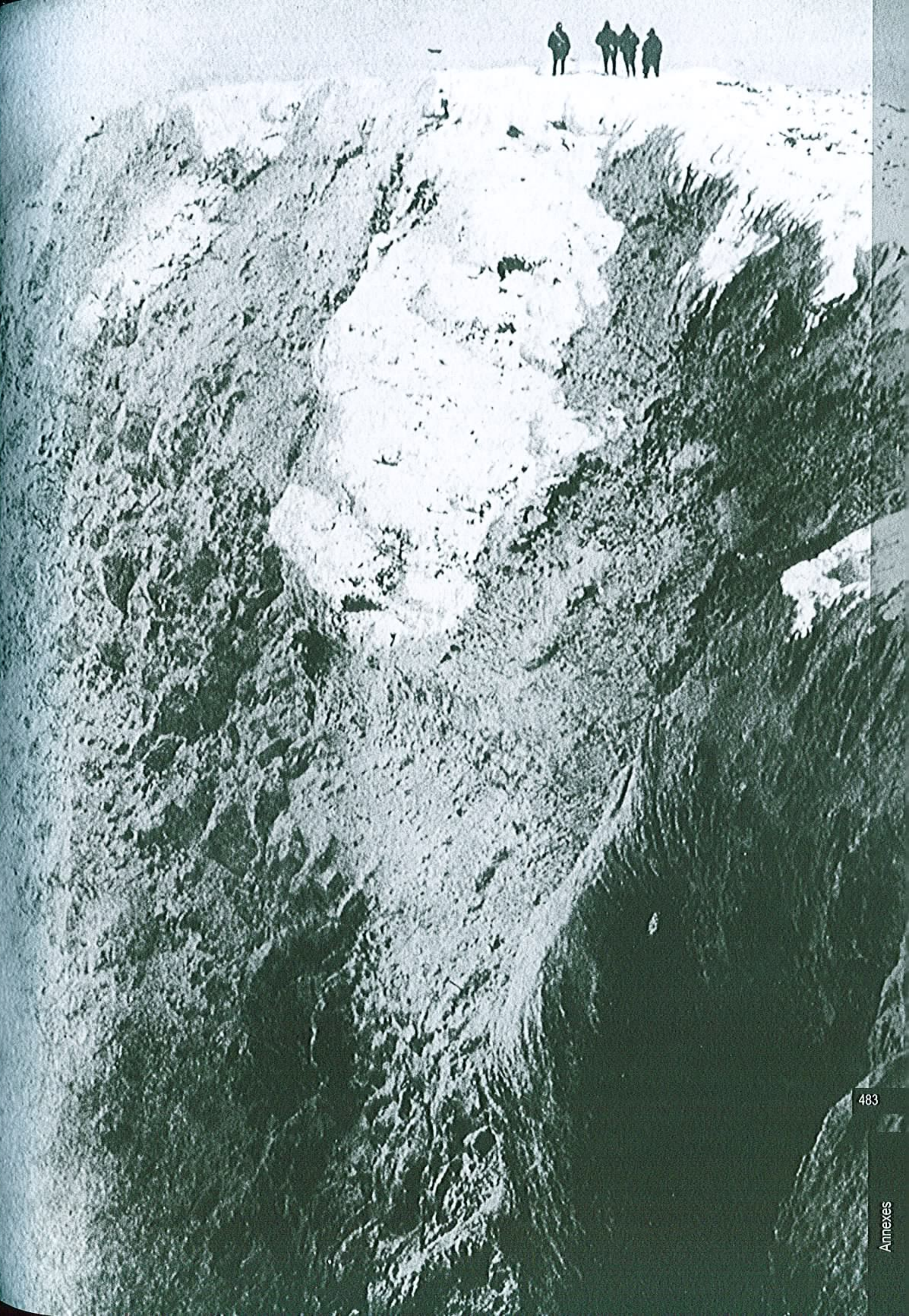
Durant les mois d'hiver, d'avril à août, aucune des régions n'est explorable. Les détails climatiques n'ont donc que peu d'importance. Les températures avoisinent -30°C, avec un record enregistré à -60°C. La vitesse du vent se situe entre 50 et 60 km/h, avec des rafales pouvant atteindre les 230 km/h. Tout homme dépourvu de nourriture, d'abri ou de carburant mourra bien avant l'arrivée du printemps, et tout bâtiment ou véhicule laissé à l'air libre (par exemple un avion) est susceptible de subir des dégâts, voire d'être détruit. L'expédition Byrd de 1930 utilisa des cabanes à demi enfouies, reliées entre elles par des tunnels, et enterra complètement ses avions dans la neige. Même les chiens étaient parqués en sous-sol.

La banquise hivernale fait plusieurs dizaines de centimètres, une épaisseur infranchissable pour n'importe quel navire de l'époque. Dans les régions côtières, de la mi-avril à la mi-août, le soleil ne se lève jamais au-dessus de l'horizon, rendant toute activité d'autant plus difficile.

Été, en mer

Durant les mois d'été, des cyclones parcourent le continent d'ouest en est. Les transferts thermiques et les interactions entre air humide et air froid rendent les mers circumpolaires particulièrement sujettes aux tempêtes, ce qui leur a valu les noms de « quarantièmes rugissants » et « cinquantièmes hurlants ».
Les vents soufflent continuellement depuis l'intérieur du continent, dévient vers l'ouest (du fait de la rotation de la Terre) et deviennent de violents vents de sud-est dans les latitudes comprises entre 60° et 80° sud. Ces froids vents catabatiques sont parmi les plus violents vents de surface au monde, avec l'exception possible de ceux sévissant dans les cyclones tropicaux les mieux développés. Des rafales de 320 km/h ont été enregistrées le long des montagnes côtières. Par mauvais temps, elles atteignent 110 à 160 km/h.

Les mers entourant l'Antarctique sont les plus houleuses au monde, et les navires bravant ces eaux doivent s'attendre à une traversée extrêmement tumultueuse. La banquise com-



mence à se rompre et devient navigable en novembre, voire début décembre, et recommence à geler début mars.

Par temps clair, l'état de la mer peut souvent être deviné en observant sa réflexion sur le ciel ou les nuages juste au-dessus de l'horizon : un ciel « blanc » indique la présence de glace, alors qu'un ciel « d'eau », couleur ardoise, signale une mer dégagée.

Été, régions côtières

Sur les côtes, le climat estival est relativement tempéré. Au cœur de l'été, le nord de la péninsule Antarctique peut atteindre + 15°C, bien que sa température moyenne reste proche de zéro. Sur le reste des basses terres, elle avoisine les -10°C. Plus à l'intérieur, elle s'échelonne entre -20°C et -30°C.

Le vent pose aussi problème en été : sa vitesse moyenne est de 25 km/h, mais toute légère accélération suffit à créer des turbulences. La neige est soulevée et transportée par le vent, provoquant l'apparition de blizzards au niveau du sol, même sous un ciel dégagé. Ce type de tempêtes peut se lever sans crier gare et réduire la visibilité à deux ou trois mètres de distance. À l'intérieur des terres, les vents sont moins forts (ils avoisinent les 15 km/h), mais les tempêtes sont encore courantes.

Le refroidissement éolien est un facteur important de la vie antarctique (voir l'encadré « températures et refroidissement éolien », p 480). Il creuse la différence entre température réelle et température perçue, réduisant cette dernière d'environ 5°C par tranche de 10 km/h. À une température perçue de -35°C, même à l'abri sous une tenue antarctique, tout déplacement à l'extérieur sera pénible et synonyme de rapides gelures. En dessous de -50°C toute activité hors d'une tente est impossible.

Outre les dangers évidents liés aux tempêtes, le brouillard est un aléa fréquent sur les côtes antarctiques. Les deux types de brouillard les plus communs sont le « brouillard d'advection » (dense, subsistant plusieurs jours), et le « brouillard de mer antarctique » (appelé aussi « fumée de mer antarctique » car il s'élève de la surface en volutes, obscurcissant l'horizon mais laissant le ciel dégagé).

Il y a risque de formation rapide de glace lors de la présence d'humidité, la plupart du temps sur ou près de la mer. Des projections salées sur un navire peuvent geler et s'accumuler rapidement, particulièrement en cas de tempête. Cela accroît le poids de la partie supérieure du navire, réduisant sérieusement sa stabilité (elle aussi mise à mal durant les tempêtes). La glace ainsi formée peut être retirée par l'équipage, au racloir, au balai, à la pelle, etc. Une tâche dangereuse sur un pont battu par la tempête.

À partir de 2,6 cm d'épaisseur, la glace de mer peut supporter des personnes à ski ou en raquette, si elles restent à six mètres les unes des autres. Pour des personnes à pied ou des traîneaux à chiens peu chargés, 5 cm sont nécessaires (15 cm pour un traîneau lourdement chargé), en conservant toujours avec ces six mètres d'écart. Une motoneige ou un tracteur de moins de quatre tonnes ont tous deux besoin de vingt centimètres de glace, et devraient maintenir un écart de 15 à 20 mètres. Enfin, il est déconseillé de faire atterrir un avion sur une couche de glace inférieure à 50 cm.

Été, intérieur des terres

À l'intérieur des terres, les tempêtes créent habituellement blizzards de plusieurs jours et rafales de neige. Dans un blizzard, ou par tout vent fort, des quantités étonnantes de neige très fine s'accumuleront dans tout espace confiné dépourvu de chaleur (avions en stationnement, tentes, etc.). Quant au « beau temps », il peut avoir pour effet pervers et inattendu de faire fondre la neige, rendant les voyages terrestres difficiles.

Du fait de la dispersion de cristaux de glace dans le ciel, on peut observer nombre d'arcs blancs, de halos de diverses tailles, de parhélies et de cercles parhéliques, de colonnes et de croix lumineuses, de couronnes solaires, de rayons crépusculaires, de gloires, de fata morgana et autres mirages.

Les voyageurs polaires, terrestres comme aériens, risquent aussi d'être témoins du « blanc dehors » : lorsque la neige dissimule le relief du terrain et que le ciel est couvert de nuages uniformes (effaçant toutes les ombres), l'horizon disparaît. Les distances deviennent impossibles à estimer, ce qui entraîne une perte des sens de la profondeur et de l'orientation.

Il faut également compter sur la cécité des neiges, un trouble temporaire causé par la réflexion du rayonnement ultraviolet par la neige. La vue de la personne affectée tourne au rose, puis au rouge, pour finalement disparaître au bout de quelques heures. Il faudra deux à cinq jours avant qu'elle ne revienne à la normale. Dans les années trente, les explorateurs savent déjà depuis quelque temps qu'ils doivent porter des lunettes sombres.

Brusques changements climatiques

Les tempêtes peuvent éclater même par un ciel dégagé, et de bonnes conditions peuvent se détériorer jusqu'au blanc dehors en moins d'une heure. Les explorateurs au sol doivent emporter avec eux pour plusieurs jours d'équipement de survie, même s'ils comptent voyager seulement quelques heures.

Météorologie aérienne

En hiver, tout trajet aérien est par essence impossible dans les années trente. Les rares périodes qui y sont propices alternent avec des blizzards assez puissants pour détruire tout avion dépourvu de protection, et il est donc difficile d'en maintenir un paré au décollage. Comme indiqué plus haut, l'expédition Byrd de 1930 enterra ses avions au cours de l'hiver, après en avoir perdu un lors d'une tempête automnale.

En été, voler au-dessus des régions côtières est risqué. Cela ne devrait être entrepris que si les prévisions météorologiques sont favora-

bles pour les prochaines 24 heures. Les conditions changent rapidement (une chute de température de 36°C en 20 heures a déjà été enregistrée), et les technologies de l'époque ne permettent pas d'atterrir en plein blizzard. En moyenne, un jour sur deux offre des conditions favorables au vol, et un jour sur quatre pour le déplacement en traîneau ou à ski. Environ un jour sur quatre est impropre à toute activité extérieure prolongée, pour cause de blanc dehors ou de blizzard.

Sur les plateaux de l'intérieur des terres, le temps est similaire à celui des zones côtières. Il est cependant moins marqué par les blizzards au sol et les précipitations ; les principaux facteurs limitatifs proviennent de la violence des vents et de l'imprévisibilité de la couverture nuageuse. Environ trois jours sur quatre peuvent y être considérés comme appropriés pour le vol.

Aucune table de « météo aléatoire » n'est fournie dans ce scénario. Le climat antarctique est spécifié si besoin au cours du jeu. S'il le désire, le gardien peut utiliser les indications qui précèdent (ou faire effectuer un test de **Chance** à un investigateur) pour déterminer le temps d'autres zones géographiques.

Orages magnétiques

À une telle proximité du pôle magnétique, les tempêtes magnétiques et électriques sont courantes et prononcées. Elles peuvent bloquer toute communication pendant des jours, et les variations magnétiques et électriques passagères peuvent fausser les boussoles. La marge d'erreur s'élève généralement à trois degrés, bien qu'une déviation de presque cinq degrés ait déjà été enregistrée. Ces trois degrés correspondraient à un fourvoiement de 5 kilomètres sur un trajet de 100 kilomètres.

Les gardiens devraient se sentir tout à fait en droit de couper toute communication émise par les émetteurs portables (tels que ceux des avions) une fois tous les cinq à dix jours.

Phénomènes insolites et étrangetés célestes

Les explorateurs pourront rencontrer quelques-unes de ces intrigantes manifestations. Toutes sont naturelles, mais peuvent être interprétées différemment par les aventuriers.

- **Explosions :** dans le froid extrême, quand un champ glaciaire passe dans l'ombre après avoir été exposé au soleil, il se contracte jusqu'à exploser. Ces explosions peuvent être uniques ou survenir par salves, produisant alors un son identique à celui d'une fusillade.
- **Gloire :** grossièrement semblable à un halo, il s'agit d'un nimbe coloré diffusé autour de toute sorte d'objet, clair ou sombre.
- **Ciel vert :** ce phénomène bien connu survient quand le soleil est proche de l'horizon,



que le ciel est dégagé et que le sol est couvert de neige. Une bande du ciel, parfois très large, tourne alors à un beau vert gazon.

- **Halo :** un anneau de lumière entourant le soleil ou la lune, provoqué par les fines couches de cristaux de glace réfractant la lumière de l'un ou l'autre corps céleste. Si les couches de nuages sont multiples, les halos peuvent l'être également.
- **Mirage :** comme dans le désert, il s'agit d'un paysage distant réfléchi sur l'horizon, souvent sens dessus dessous, et se déplaçant parfois à une vitesse effarante à travers le ciel.
- **Souffle Arc-en-ciel :** des cristaux de glace gèlent dans l'haleine au moment où elle est exhalée, et une tierce personne peut y voir, si la lumière est captée sous le bon angle, l'irisation d'un arc-en-ciel.
- **Croix Solaire :** il s'agit d'un autre phénomène provoqué par la présence de glace dans la stratosphère. Des rayons de lumière irradient depuis le soleil, dessinant une croix. Lorsqu'une croix solaire survient en même temps qu'un halo, le résultat est spectaculaire.
- **Arc blanc :** appelé ainsi pour sa ressemblance avec un arc-en-ciel, il s'agit en fait d'un halo partiellement occulté par le sol.
- **Feu de Saint-Elme :** des auras et étincelles bleues qui apparaissent autour des antennes, des personnes, des tentes, etc. Elles sont causées par l'électricité statique résultant du froid extrême et sec.
- **Désorientation :** l'air très clair de l'Antarctique fait parfois commettre des erreurs de jugement. Nombre d'explorateurs ont cru voir de hautes montagnes au loin, avant de découvrir qu'il ne s'agissait que de petites bosselures de neige quelques kilomètres plus loin. Un échec critique sur un test de **Vigilance** ou d'**Orientation** pourrait déclencher ce genre de confusion.

Altitude

La banquise et les basses terres côtières sont au niveau de la mer ou proches de celui-ci. Par contre, les explorateurs voyageant vers l'intérieur du continent doivent prendre en compte les effets de l'altitude, particulièrement s'ils espèrent traverser les montagnes Miskatonic jusqu'au haut plateau situé au-delà.

Le plateau polaire Antarctique s'élève à une hauteur d'environ 3 000 mètres au-dessus du niveau de la mer. L'air raréfié rend l'effort pénible, le souffle court, réduit la vision nocturne, provoque des maux de tête, des palpitations, des troubles du sommeil et un abaissement de la pression sanguine. Les explorateurs passant un certain temps à cette altitude découvriront que quelques jours suffisent pour s'acclimater. Les symptômes décroissent graduellement, bien qu'ils ne disparaissent jamais complètement. Reportez-vous au paragraphe « Mal aigu des montagnes » de la page 479. Il est à noter que fumer réduit la tolérance corporelle à l'altitude pour plusieurs heures, même après une seule cigarette.

Le Camp de Lake se situe environ 3 500 mètres au-dessus du niveau de la mer. Les effets de l'altitude sont les mêmes qu'à 3 000 mètres. À cette hauteur, l'eau bout à 87°C.

Les grimpeurs dépassant ces hauteurs doivent être acclimatés et emmener avec eux des réserves d'oxygène, car l'air n'en contient pas suffisamment pour pratiquer une activité normale sans risquer des dégâts corporels et cérébraux (voir le paragraphe « Hypoxie » page 479).

À un peu plus de 5 000 mètres, soit l'altitude du plateau de la Cité des Choses Très Anciennes, la pression de l'air descend à 503 millibars, soit 50 % de sa valeur au niveau de la mer (1 013 mbar). C'est la plus haute altitude à laquelle des êtres humais non acclimatés peuvent espérer marcher librement. En soi, la réduction de la pression atmosphérique n'est rien de plus qu'une gêne à cette altitude. Cependant, elle entraîne une diminution de la pression partielle des gaz qui la compose, dont l'oxygène, ce qui en fait une menace pour la santé. Si la teneur de l'air en oxygène reste invariable (21 % de la pression atmosphérique totale, soit 105 mbar), la pression partielle de la vapeur d'eau dans les poumons est de 62 mbar, tandis que celle du dioxyde de carbone est de 48 mbar. L'oxygène respiré constitue seulement 20 % de la pression restante.

Sans oxygène additionnel, une personne exposée à l'air raréfié du plateau de la Cité peut se reposer confortablement, mais tout labeur ou effort physique entraîne rapidement les symptômes de l'hypoxie (au bout d'un nombre de minutes égal à sa **CON**).

À un peu plus de 6 000 mètres, soit l'altitude du Val des Tempêtes et de la Tour du Complexe, la pression de l'air descend à 430 millibars, soit 43 % de sa valeur au niveau de la mer (1 013 mbar). L'eau y bout à 79°C. Les humains ne peuvent même pas siffler à cette altitude, du fait de la trop faible densité de l'air.

Qu'elle se repose ou fasse un effort physique, une personne exposée à l'air raréfié de la Vallée du Complexe et ne disposant pas d'oxygène additionnel présente rapidement les symptômes de l'hypoxie (au bout d'un nombre de minutes égal à sa **CON**).

Il est conseillé de lire attentivement les règles concernant l'altitude, page 154 du livre de base de la 6e édition française.

Flore et faune antarctiques

C'est en mer que se trouve l'immense majorité de la vie végétale et animale antarctique. Bien que le continent austral pâtisse de l'un des pires climats au monde, les eaux qui l'entourent grouillent de vie.

À l'intérieur des terres, aucun organisme animal ne pourra être rencontré sinon ceux que l'expédition y aura amenés. Quelques moucherons dépourvus d'ailes ou certains acariens peuplent les glaces, mais les personnages auront fort à faire pour les découvrir.

Ceux qui voudraient étudier la flore antarctique seront bien vite déçus. Mis à part des

mousses et des lichens, il y a peu de végétaux sur les côtes. En débarquant par le sud, le groupe de Starkweather-Moore ne trouvera vraisemblablement que de modestes spécimens de lichens, accrochés désespérément aux pierres côtières. Les lichens de l'Antarctique ont cependant la particularité d'être rouges ou orange, voire jaunes pour ceux qui poussent sur les pierres délavées par la mer. L'intérieur des terres ne comporte pas le moindre organisme végétal, toujours à l'exception de ceux apportés par les explorateurs eux-mêmes.

Manchots

Les manchots sont les plus célèbres représentants de la vie aquatique antarctique. Diverses espèces de ces oiseaux aux ailes atrophiées, spécifiques à l'hémisphère Sud, vivent sur les côtes et les îles de l'Antarctique ainsi qu'à certains endroits de l'Australie, de la Nouvelle Zélande, de l'Amérique du Sud, de l'Afrique, et des îles qui y sont rattachées. Les espèces antarctiques sont de diverses tailles, allant du manchot Adélie (70 cm de haut), au manchot empereur (100 cm).

Les manchots sont généralement peu à l'aise et maladroits sur terre. Mais ce sont des nageurs consommés, plongeant dans les eaux gelées de l'océan où ils atteignent des vitesses de dix à quinze km/h. Ils sont même capables de se propulser sur la banquise depuis l'eau, un exploit qui leur permet d'échapper à leur principal prédateur, le léopard de mer. Une fois sur la côte de la mer de Ross, l'expédition Starkweather-Moore trouvera vraisemblablement des manchots empereurs et des manchots papous.

Les empereurs sont les plus grands des manchots, avec une taille moyenne d'un mètre et un poids moyen de 30 kilogrammes. Leur tête est noire, leur dos et leur nuque bleu gris, leur torse jaune citron, et deux taches orange vif marquent l'emplacement de leurs oreilles. Le manchot papou est un oiseau plus petit, haut de 75 cm et pesant environ 6 kilogrammes. Il correspond à la représentation classique du manchot avec son dos noir, son ventre blanc et ses grandes ailes qui touchent presque le sol quand il marche.

Les manchots ne vivent que sur la côte antarctique et les îles environnantes. Une fois que les personnages-joueurs se seront enfoncés à l'intérieur des terres, ils ne verront probablement plus aucun animal sauvage.

Phoques

Bon nombre de léopards de mer et de phoques de Ross peuplent les côtes de la mer de Ross, où ils chassent les manchots indigènes. Les phoques sont des pinnipèdes et, aux yeux des profanes qui les voient nager à la surface, ils ressemblent quelque peu à des chiens. Les investigateurs en verront probablement profiter de la relative chaleur des mois estivaux pour prendre des bains de soleil, étendus sur des pierres ou attendant un poisson infortuné. Toutefois, ils croiseront la plupart de ces animaux dans leur milieu naturel : l'eau. Sur





terre, les phoques sont généralement paresseux et inoffensifs, sauf s'ils sont attaqués. Dans l'eau, ils sont vifs et sur leurs gardes.

Les phoques de Ross mesurent un beau 2,30 mètres de longueur pour 200 kg, une masse qu'un chasseur peut difficilement tirer jusqu'au camp de base à lui seul. Ils arborent un gris sombre uniforme le long du dos et sur les flancs, ainsi qu'un ventre argenté. Ils ont une petite tête pourvue de grands yeux bruns, et une bouche pleine de dents pointues comme des aiguilles.

Les léopards de mer ont un corps long et sinueux, plus grand que celui des phoques de Ross, atteignant 3 mètres à maturité et pesant plus de 350 kg. Il présente différentes nuances de gris, parsemées des nombreuses taches sombres qui ont valu son nom à l'espèce.

Les jeunes et les nouveau-nés de l'une ou l'autre espèce sont rarement visibles, et aucun n'est particulièrement prisé pour sa fourrure. Chaque phoque est protégé par 10 à 12,5 cm de graisse qui isole ses organes internes. Environ la moitié de la masse est constituée de viande comestible ; le reste est essentiellement de cette graisse, très nourrissante et utile à toutes sortes d'usages. De nombreux explorateurs ont fini par apprécier la viande de phoque, malgré son aspect sombre et douteux, mais peu sont parvenus à prendre goût à sa graisse.

Baleines

Outre les poissons, il reste une dernière espèce antarctique que les aventuriers vont probablement rencontrer : la baleine. Suite à l'intensification de la pêche industrielle, l'énorme baleine bleue a presque disparu de l'Antarctique. Mais un observateur attentif pourra, depuis le pont de son navire, apercevoir des spécimens plus petits : rorqual boréal, petit rorqual, hypéroodon, et orque. La scène la plus fréquente sera celle d'un groupe d'orques (les « baleines tueuses ») chassant des manchots, des phoques, voire de plus grandes proies. Voir ces prédateurs des mers à l'œuvre est un spectacle effrayant. Les « tueuses » sont bien connues dans les années trente pour leurs habitudes féroces et prédatrices (*Sauvez Willy* ne sortira en salles que soixante ans plus tard !). De nombreux récits font état de groupes d'orques pourchassant des navires, voire même faisant chavirer de petits bateaux en eaux calmes. Les investigateurs pourront être soulagés de savoir qu'il n'existe aucun cas avéré d'un homme attaqué par une baleine tueuse.

Conseils sur l'Antarctique et informations pertinentes

Voici une liste des choses à faire et à ne pas faire au pôle. Si James Starkweather l'avait suivie, il aurait peut-être connu un autre destin.

- Quand vous quittez le camp, assurez-vous par tous les moyens d'emmener votre équipement de survie (vêtements, sac de couchage, 3 à 10 jours de rations, etc.).
- Ne voyagez jamais seul : faites des groupes d'au moins deux personnes et, dans les zones à crevasses, encordez-vous au moins par trois. L'utilisation de perches en bambou ou d'autres objets pour sonder la neige devant soi devrait être considérée obligatoire.
- Un navigateur compétent et expérimenté est indispensable.
- La transpiration est dangereuse : gardez vos vêtements au sec et changez de chaussettes deux fois par jour.
- Ne touchez pas de métal froid avec vos mains nues. Si l'une d'elles se retrouvait collée à du métal froid, urinez sur le métal pour le réchauffer et sauver votre peau (littéralement). Si vos deux mains se retrouvent collées, le seul salut est qu'un de vos amis se trouve à proximité.
- Délimitez les dépôts et les sites découverts sans lésiner sur les drapeaux, sur au moins quatre cents mètres de chaque côté.
- Soyez prudent lorsque vous manipulez des liquides autres que l'eau (essence, pétrole, ou alcool). Tout contact à basse température peut occasionner une gelure immédiate.
- Que vous mangiez régulièrement ou pas, assurez-vous de boire au moins deux litres d'eau par jour, et pas plus du tiers de ce volume en café ou en thé.
- La glace de mer peut se rompre en quelques minutes, et les fronts glaciaires laissent fréquemment tomber de grands blocs de glace. Ne campez *jamais* sur la banquise.
- Les chutes dans les mers polaires sont dangereuses. 15 minutes d'immersion en eau gelée suffisent à causer la mort. Vous pourrez nager sur 100 ou 200 mètres, mais prenez soin de garder vos vêtements sur vous. Une fois hors de l'eau, si ni aide ni abri ne sont accessibles, restez debout et continuez à bouger.
- En déplacement, répartissez les éléments d'équipement indispensables entre les différents véhicules, traîneaux et paquetages individuels, de façon à ce que la perte d'un véhicule ou d'un homme ne mette pas en danger tout le groupe. Pour les équipages restreints ne disposant que d'une radio, ou d'autres pièces de survie essentielles, disposez ces trésors sur les derniers véhicules, traîneaux et voyageurs.
- Faire un feu au campement est très dangereux : presque aucune eau n'est disponible, et le bois peut sécher rapidement à cause de la faible humidité polaire.

Effets de la température

Au fur et à mesure que la température chute, différents phénomènes étonnants se produisent !

- -32°C : la pellicule photographique devient cassante.
- -45°C : les piles des lampes torche lâchent (les piles durent longtemps dans le froid intense, mais sont souvent inutilisables jusqu'à ce qu'elles soient réchauffées).

- -48°C : le pétrole gèle ; l'enveloppe isolante des câbles électriques devient cassante.
- -51°C : l'haleine gèle ; l'encre antigel… gèle.
- -57°C : les machines, même bien conçues, commencent à avoir des ratés (voir ci-dessous). Des gardiens inventifs pourraient choisir ce moment pour arrêter les montres, au grand agacement des joueurs.

Dysfonctionnements mécaniques

Les machines peuvent connaître des défaillances de deux sortes. Tout d'abord, les lubrifiants ou la vapeur d'eau peuvent geler à l'intérieur d'un mécanisme, le rendant inopérant. Cela arrive particulièrement quand un appareil est retiré d'une pièce relativement chaude (une tente, ou les zones souterraines de la Cité) et exposé au froid extérieur. Pour parer à ce problème, on place le mécanisme en question près d'un poêle durant plusieurs heures avant de l'emmener dehors. Les appareils destinés aux travaux en extérieur devraient toujours bénéficier de ce traitement et, s'ils en sont privés, être considérés comme inopérants dans le froid (utiliser un pistolet « à froid » en extérieur est le meilleur moyen de l'enrayer).

Deuxièmement, différents matériaux se dilatent ou se contractent lorsque la température change. Un appareil qui marche sans problème à la température de la pièce peut très bien s'enrayer ou se briser s'il est exposé au grand froid. La seule solution est de faire construire des outils spécifiques à cet usage, et d'utiliser des pièces d'équipement aussi simples que possible. Pour les besoins du jeu, on présume que la plupart des équipements de l'expédition sont conçus pour résister au froid. Augmentez les chances de dysfonctionnement des armes à feu simples (revolvers, fusils à verrou et fusils à pompe) de 5 %, et celles des autres armes à feu de 10 %. Recharger une arme en portant des gants très épais pourrait requérir un test d'**Agilité**.

Les conseils suivants devraient également être gardés à l'esprit.

- Les explorateurs doivent toujours veiller à retirer le lubrifiant de leurs machines après usage.
- Si quelqu'un s'avisait de souffler sur la lentille d'un appareil photo, tout l'appareil devrait être soigneusement réchauffé avant d'être à nouveau utilisé. Le développement photographique est très gourmand en eau et en temps. Le bain de fixage requiert de disposer d'un abri et d'importantes ressources.
- Toute arme à feu devra être réchauffée à l'intérieur d'un vêtement (ou d'une tente, ou encore d'une cabine d'avion) pendant 15 à 20 minutes, faute de quoi elle s'enrayera probablement. Il va de soi que seuls les pistolets peuvent habituellement être portés sous les vêtements. Après une période d'exposition à l'air froid pour une durée à même de causer une gelure du premier degré, toute arme doit être à nouveau réchauffée.
- À des températures inférieures à -4°C, les moteurs d'avion refroidis ont besoin d'être réchauffés pendant 45 minutes à une heure à l'aide d'une source de chaleur couverte (ou d'un grand nombre de lampes à souder) avant d'être en mesure de repartir (voir « Allumage » page suivante).
- La formation de glace dans un appareil respiratoire est un vrai danger. Les économiseurs, s'ils ne sont pas utilisés prudemment, peuvent se remplir d'humidité gelée issue de l'air exhalé.

Maintenance aéronautique

Faire fonctionner des avions dans les conditions inhabituelles de l'Antarctique comporte des risques, qui peuvent toutefois être minimisés en prenant les précautions appropriées. Une visite prévol et une maintenance élémentaire devraient être effectuées avant chaque décollage pour s'assurer que tous les systèmes fonctionnent correctement.

Les deux caractéristiques du climat antarctique qui affectent le plus les aviateurs sont le froid extrême et la présence continuelle d'une fine poudreuse. Le froid gèle tout, et fait même pire : les moteurs et d'autres pièces se dilatent et se contractent fortement du fait des extrêmes variations de température, et cela peut provoquer la fatigue du métal et d'autres matériaux rigides. La neige s'introduit partout, même dans les cockpits, et peut s'accumuler à l'improviste ou endommager un appareillage fragile. Les ingénieurs en aéronautique devraient transporter de nombreuses pièces de rechange, et remplacer les composants dès que l'ombre d'un problème se profile.

Dans cette aventure, l'altitude extrême de nombreux vols entraîne un effort supplémentaire de la part des moteurs d'avions et de leurs systèmes de contrôle. L'air sec et raréfié accroît la nécessité d'une lubrification régulière, et exige des moteurs une activité plus intense avec un refroidissement de moindre efficacité (car assuré par écoulement d'air).

Tout vol requérant un approvisionnement en oxygène pour l'équipage (c'est-à-dire au-dessus de 5 500 mètres) devrait également être considéré comme un risque supplémentaire pour les systèmes de vol. Enfin, l'efficacité du carburant se dégrade suivant l'altitude : même si aucun incident ne survient, les avions volant sur de longues distances et à très haute altitude disposent, au mieux, de 75 % de leur autonomie habituelle en carburant.

Visite prévol

La maintenance en général, et les visites prévol en particulier, peuvent être effectuées par quiconque possède un score en **Piloter** ou en **Métier : mécanique aéronautique** de 25 % ou plus. En Antarctique, une visite prévol normale devrait durer au moins 30 à 45 minutes, et inclure les étapes suivantes :

- Chauffer les canalisations de carburant afin que ce dernier s'écoule de façon fluide.
- Vérifier le jeu et la tension de tous les câbles de contrôle des ailes et de l'empennage.

- S'assurer qu'aucun dépôt de neige et de glace indésirable ne s'est formé sur la coque, les ailes, l'empennage, ou à l'intérieur du fuselage.
- Vérifier que tous les volets bougent correctement.
- Lubrifier les moteurs et les pièces mobiles importantes.
- D'autres composants, tels que les systèmes internes, peuvent être vérifiés à convenance.

Allumage

Démarrer un moteur en Antarctique n'est pas un exercice ordinaire. Tout moteur doit être intégralement vidangé dès qu'il est au repos (faute de quoi il gèle). Avec les précautions appropriées, un moteur restera chaud pendant environ deux heures, après quoi il faudra suivre ces recommandations : le chauffer pendant environ une heure à l'aide de lampes à souder au pétrole, en soufflant de l'air chaud dans une housse de toile le recouvrant complètement. Une fois le moteur suffisamment chaud, y verser une huile préchauffée et, enfin, le démarrer. Les risques inhérents à cette procédure sont évidents.

Risques de Panne

Risque de panne pour tout vol	5 %
À chaque fois que la visite prévol n'est pas assurée (cumulatif)	+ 5%
Pour chaque vol prolongé au-dessus de 6 000 m (cumulatif)	+ 5%
Pour tout problème technique ou situation inhabituelle (cumulatif)	variable

Les pannes au cours du vol peuvent affecter n'importe quel système. Certaines n'ont rien à voir avec les systèmes aéronautiques, mais sont dues à l'environnement spécifique de l'Antarctique. Le gardien peut déterminer aléatoirement l'une des entrées suivantes, ou choisir celle qui convient le mieux à la scène.

Dysfonctionnement des systèmes aéronautiques

D10	Résultat
1	**Moteurs** : échec à l'allumage, blocs-moteurs fissurés, arbre de transmission gelé, manque de lubrifiant, etc.
2-3	**Câbles de commande** : trop lâches, trop tendus, manquants, cassés, figés par le gel, etc.
4-5	**Système d'alimentation** : conduit d'alimentation obturé ou cassé, fuite de réservoir, pompes cassées, etc.
6	**Train d'atterrissage ou patins** : manquants, roue lâche ou cassée, skis lâches ou cassés, patin/roulette de queue manquant(e), train d'atterrissage fracturé, câbles de haubanage lâches ou cassés, etc.
7	**Fuselage** : châssis déformé ou cassé, neige à l'intérieur, hublots s'ouvrant brusquement ou se descellant, portes refusant de se fermer ou de s'ouvrir, etc.
8-9	**Ailes/empennage** : ailerons ou gouvernail cassés, manquants ou coincés (dans n'importe quelle position), accumulation de glace en surface, etc.
0	**Systèmes internes** : radiateurs, oxygène, circuits électriques, instruments de bord, radio, etc.

Ascension des montagnes Miskatonic

Que ce soit suite à un accident d'avion ou pour cause d'une insatiable curiosité, les investigateurs pourraient avoir à parcourir les montagnes Miskatonic (ou la chaîne occidentale) à pied. Cette partie couvrira dans un premier temps la topologie générale de ces régions, puis quelques paragraphes supplémentaires évoqueront les difficultés de l'escalade, l'utilité de la cordée et les conséquences des chutes.

Du point de vue des explorateurs, ces chaînes montagneuses présentent trois zones successives : les contreforts, les versants supérieurs et les cimes.

Les contreforts

Situés du côté oriental de la chaîne, les contreforts des Miskatonic forment un ruban montagneux large de plus de 150 kilomètres, dont les sommets atteignent les 5 000 mètres au-dessus du niveau de la mer. C'est une chaîne montagneuse à part entière, composée en majeure partie d'ardoise précambrienne et d'autres couches sédimentaires identiques à la chaîne principale.

Ces montagnes, d'un âge canonique, sont usées par le temps et le climat. À moins de chercher à atteindre les plus hauts sommets, l'escarpement des pentes ne devrait pas poser de problème aux explorateurs. Dans les contreforts, peu de voies d'escalades dépassent une difficulté de Classe 2 (voir plus loin pour le détail de ces cotations). En revanche, ces régions basses sont fréquemment recouvertes de glace. De plus, de nombreuses pentes apparemment accessibles sont en réalité constituées de fragiles amoncellements de roche et de terre, tombés de versants plus élevés puis recouverts de neige et de glace. Ces surfaces sont extrêmement dangereuses : le passage des investigateurs peut à tout moment y déclencher un glissement de terrain fatal.

Il y a bien des âges géologiques de cela, les Choses Très Anciennes ont construit de larges voies de circulation à travers ces contreforts, ouvrant un passage aisé entre les hauts cols et le plateau polaire. Quelques-unes existent encore. Bien qu'elles soient désormais enterrées sous la glace et les débris rocheux, leur présence reste visible depuis les airs. Elles constituent la route la plus aisée pour qui veut gravir ces montagnes.

Les versants supérieurs

À l'image de la chaîne de l'Himalaya, les versants supérieurs des montagnes Miskatonic s'étirent sur un arc colossal à travers le continent. Leurs sommets peuvent atteindre les 7 500 mètres et leurs parois sont constituées de roche nue tombant en pente raide. La neige ne s'y accumule qu'au sein de renfoncements

protégés. De puissantes rafales ascendantes (plus de 150 km/h) y sont fréquentes.

Les plus grands dangers qui guettent les alpinistes sont l'effritement du sol sous leurs pieds, les chutes de pierres et les rafales. Les explorateurs doivent toujours rester encordés (consultez les règles concernant les pentes et les cordes ci-contre). De jour, les voies d'escalade rencontrées seront de Classe 2 à 4. Au-dessus de 5 500 m, des réserves d'oxygène sont indispensables pour progresser en sécurité. Si aucun réservoir ou masque à oxygène n'est disponible, consultez la partie consacrée à l'hypoxie à la page 479 pour vous faire une idée des conséquences.

Ici et là sur les versants supérieurs, les explorateurs peuvent tomber sur d'anciens vestiges des constructions des Choses Très Anciennes. Presque tous se situent au-dessus de 6 000 mètres et constituent des exemples de ces entrées de cavernes et autres « excroissances cubiques » décrites par Lake et Dyer.

Les cimes

Cette région, qui correspond à la ligne des crêtes de la chaîne montagneuse, s'élève de 6 700 à 9 100 mètres au-dessus du niveau de la mer. Les parois quasi-verticales de ces sommets invraisemblables forment des à-pics infranchissables. Ils sont cependant truffés de tunnels, cavernes et passages d'origine antédiluvienne. En réalité, cette région n'est pas d'origine naturelle mais a été construite artificiellement par-dessus les véritables sommets, durant plusieurs millions d'années, en vue d'abriter les temples païens des Choses Très Anciennes ainsi que les mécanismes qu'ils employèrent pour enrichir l'air raréfié du haut plateau.

L'exploration des cavernes et tunnels creusés dans les cimes doit être jouée de la même façon que celle de la Cité par elle-même. Aucun dispositif mécanique d'aucune sorte n'a survécu. Les bas-reliefs devraient par contre être instructifs. Les cimes ont été principalement construites durant la période archaïque ; les thèmes les plus fréquemment illustrés sont la mise en place du Piège Divin, la catastrophe causée par la capture du Dieu Inconnu, et la lutte qui s'ensuivit pour maintenir le haut plateau habitable tandis qu'il s'élevait lentement vers la stratosphère.

À l'extérieur, y compris dans la passe de Dyer, les explorateurs auront principalement à craindre le manque d'oxygène, l'inclinaison presque verticale des parois rocheuses, la puissance mortelle des ouragans et le *hurlement*, effroyable et assourdissant, produit par le passage des rafales de vent à travers l'interminable réseau de cavernes et de tunnels. Toute tentative d'escalade sur les parois externes des cimes doit être considérée comme étant de Classe 3 ou supérieure.

Quant aux explorateurs qui choisissent de s'engouffrer dans les montagnes, l'escarpement des pentes ne devrait pas poser problème étant donné que les rampes et les puits y sont nombreux. Cependant, les rafales de vent y sont encore plus dangereuses : leur mugissement continuel est, parfois, assez puissant pour rendre sourd, voire même tuer.

Cordes

Les alpinistes devraient toujours se rappeler qu'ils doivent se déplacer au moins par deux. Les cordes, bien que recommandées pour toute escalade, ne sont pas sans danger en Antarctique. Les meilleures cordes d'escalade disponibles en 1933 sont faites en chanvre. Elles sont lourdes et rigides, et gèlent sous -18°C, devenant alors presque inutilisables. À cette époque, il est peu réaliste pour un alpiniste de porter plus de 30 mètres de corde d'escalade sur lui.

Les explorateurs de l'Antarctique utilisent des piolets et des crampons. Les pitons, bien que disponibles à la vente, ne sont encore guère répandus.

Cotation des voies d'escalade

La cotation d'une voie d'escalade est basée sur plusieurs facteurs, dont l'escarpement et l'irrégularité de la pente, la friabilité de la pierre et la présence de surplombs rocheux ou de vents forts. Le passage menant au Matterhorn Peak est (à notre avis) une voie de Classe 3. La plupart des voies menant au pic du mont Everest sont situées entre les Classes 4 et 5.

Les alpinistes inexpérimentés devront réussir, chaque jour, deux tests d'**Athlétisme : escalade** multipliés par la cotation de la voie. Ainsi, une ascension typique d'un contrefort de Classe 1 requiert deux tests quotidiens réussis pour être effectuée sans heurt, alors qu'une grimpée de Classe 3 en demandera six.

Un personnage pourvu d'un score d'**Athlétisme : escalade** de 60 % ou plus est considéré comme un alpiniste expérimenté ; il n'a besoin de réussir quotidiennement qu'un seul d'**Athlétisme : escalade** multiplié par la cotation de la pente.

Chutes

Il est conseillé de lire attentivement les règles concernant les franchissements (grimper, se faufiler, etc), page 144 et 145 du livre de base de la 6e édition française, ainsi que les règles sur les chutes, page 150 du même oouvrage.

Histoire de l'exploration antarctique

L'Antarctique est le seul continent dépourvu de la moindre population humaine indigène. De ce fait, et parce que l'Antarctique n'a historiquement jamais présenté un intérêt lucratif, son exploration est restée l'apanage des scientifiques, et non des explorateurs commerciaux mieux en fonds. La plupart des expéditions

de la période des Grandes Découvertes (aux XVème et XVIème siècles) avaient pour but de tracer une voie plus rapide vers les Indes, synonyme de fortune pour la compagnie qui l'aurait découverte. Elles n'étaient pas intéressées par des terres dangereuses et inhospitalières.

Ceci combiné à la banquise, rempart mortel encerclant le continent, a longtemps retardé l'exploration du continent austral. Il a suffi d'un seul iceberg pour couler la puissante coque d'acier du Titanic ; combien plus effrayant cela doit-il être de voir des douzaines d'icebergs depuis le pont d'un navire de 160 tonnes, construit entièrement en bois ?

Malgré tout, il y eut depuis le XVème siècle des légendes selon lesquelles aurait existé un grand continent austral, quelquefois décrit comme un luxuriant Éden tropical, quelque part au sud du Cap Horn.

L'exploration des mers du sud

Les plus anciennes de ces légendes évoquant un sud lointain étaient pour l'essentiel des fantaisies de cartographes. La première percée délibérée dans les mers du sud à la recherche de cette terre mythique fut entreprise en 1771 par le français Yves-Joseph de Kerguelen de Trémarec. Il découvrit ce qu'il crut être une partie du continent, mais sa découverte s'avéra être en fait une île sise plus de deux mille kilomètres au nord de l'Antarctique proprement dit. Kerguelen de Trémarec n'atteignit même pas le cercle Antarctique (66,34° sud). En janvier 1773, l'explorateur britannique James Cook traversa ce même cercle à bord de deux navires, le *Resolution* et l'*Adventure*. Il dut rapidement renoncer à poursuivre sa route plus au sud à cause de la glace, mais réussit tout de même à démontrer qu'il n'y avait aucune connexion terrestre entre la Nouvelle Zélande et la Terre de Feu, comme cela avait été préalablement supposé. Sa découverte des îles de Géorgie du Sud attira rapidement des chasseurs de phoques venus d'Angleterre et d'Amérique. N.B. Palmer, un chasseur de phoques américain, découvrit l'archipel montagneux qui porte son nom. Plus tard, George Powell, un chasseur de phoques également basé en Géorgie du Sud, fit un relevé des îles Orcades du Sud.

En 1819, l'empereur russe Alexandre Ier dépêcha vers le sud une expédition commandée par Fabian von Bellingshausen. Ce dernier découvrit les premières terres à l'intérieur du Cercle Antarctique, l'île Pierre Ier, et l'île Alexandre-Ier. À l'instar de Cook, Bellingshausen fit le tour de l'Antarctique. Il s'aventura néanmoins plus au sud que son prédécesseur et, bien qu'il ne le sût pas, fut probablement le premier homme à contempler le continent Antarctique.

À la suite du voyage de Bellingshausen, les Britanniques essayèrent à plusieurs reprises de trouver des territoires appropriés à la chasse au phoque et à la baleine. Ces expéditions furent financées par la célèbre compagnie baleinière londonienne Enderby & Sons. En 1823, James Weddell, commandant du brick *Jane* et du cotre *Beaufoy*, navigua jusqu'en mer de Weddell et atteignit la position la plus australe jamais atteinte par un homme jusqu'alors : 74° sud. En 1830, John Briscoe, lui aussi financé par Enderby, passa quatre semaines au sud du cercle Antarctique. Il vit, sans pouvoir l'atteindre, la Terre d'Enderby, une portion de la côte antarctique située dans l'océan Indien.

En 1835, réalisant l'importance de procéder à des observations magnétiques dans le sud lointain, la France, l'Angleterre et les États-Unis planifièrent chacun une expédition en Antarctique. Les Français armèrent l'*Astrolabe* et la *Zélée,* sous le commandement de Jules Dumont d'Urville. En 1836, les États-Unis autorisèrent le lieutenant Charles Wilkes à suivre la route de Weddell vers le sud. Aux commandes d'une imposante flotte de cinq navires, Wilkes essuya un temps épouvantable et des brouillards fréquents. Il aperçut terre, mais aucun membre de l'équipage ne put débarquer. La Terre de Wilkes désigne aujourd'hui une large section de l'Antarctique, bordant elle aussi l'océan Indien.

L'Expédition Ross

La plus célèbre des expéditions antarctiques des années 1830 fut celle de l'Anglais Ross, montée en 1839. Elle était composée de deux navires, l'*Erebus* et le *Terror,* qui furent spécialement conçus pour l'exploration de l'Antarctique. Avec ces deux navires, munis de coques renforcées pour supporter la glace, Ross avait l'intention de naviguer jusqu'au pôle magnétique. Il trouva la banquise sur son chemin, et força lentement sa route à travers elle pendant cinq jours avant d'atteindre une nappe d'eau libre. Continuant vers le sud, il vit une grande chaîne de montagnes le long de ce qui est désormais connu sous le nom de terre Victoria.

Après avoir débarqué sur l'une des îles Possession, c'est Ross qui baptisa patriotiquement le continent lui faisant face (sur lequel il ne put poser le pied) du nom de la reine Victoria. Plus loin au sud, il vit et baptisa le mont Melbourne d'après le nom du premier ministre de l'époque, et deux volcans, les monts Erebus et Terror. Ross découvrit également la grande barrière de glace qui porte à présent son nom, une immense muraille s'élevant des eaux à plus de 60 mètres. Ross suivit cette spectaculaire formation naturelle sur plus de 400 kilomètres, sans trouver aucune percée ou brèche à travers laquelle il aurait pu naviguer. Ross était à la recherche d'un port pour y passer l'hiver, mais les côtes de la terre Victoria s'avérèrent cadenassées par les glaces et inaccessibles. Le voyage de Ross est considéré comme l'un des plus importants et remarquables de toute l'exploration antarctique.

L'Époque victorienne

Malgré les découvertes phénoménales de Ross, il n'y eut qu'une seule brève tentative de pénétrer en eaux antarctiques au cours des trente années qui suivirent. En 1874, une corvette de la Royal Navy, le *HMS Challenger*, traversa le cercle Antarctique et réalisa des relevés du

fond marin qui démontraient la présence de hauts-fonds à l'approche des glaces, indiquant ainsi la proximité d'un continent.

Les incursions suivantes en Antarctique furent pour l'essentiel réalisées par des baleiniers, à commencer par le *Jason* du capitaine Larsen en 1892, près de vingt ans après le *Challenger*. Ces bateaux avaient pour principale mission de découvrir de nouveaux territoires de chasse. En 1894, le célèbre chasseur de baleines Svend Foyn envoya son navire l'*Antarctic* prospecter au large de la terre Victoria. Le 23 janvier 1894, un petit groupe débarqua sur le continent antarctique pour la première fois, près du cap Adare.

En 1895, Sir Clements Markham, président de la Royal Geographical Society et du Congrès International de Géographie, défendit la cause de l'exploration de l'Antarctique. Sur son instance, de nombreuses nations européennes s'intéressèrent à nouveau au continent austral. Répondant à l'appel, le capitaine Adrien de Gerlache organisa et mena une expédition depuis la Belgique. La *Belgica* eut la malchance de se retrouver gelée dans la glace, et dériva pendant plus d'un an. Un membre d'équipage décéda, mais les données scientifiques ramenées par l'expédition Gerlache étaient exceptionnelles. L'expédition antarctique belge fut l'une de premières à voir ses résultats paraître dans une publication officielle.

La première expédition à hiverner en Antarctique fut celle de Borchgrevink, qui quitta l'Angleterre en 1898 et resta dans le sud pendant toute l'année 1899. Malgré la perte de son biologiste, et le fait que ses hommes furent incapables de voyager en traîneaux vers le sud, Borchgrevink prouva qu'il était possible de supporter le féroce hiver austral, et releva que la barrière de Ross s'achevait remarquablement plus au sud que lorsque Ross la découvrit en 1842.

En 1901, Sir Clements Markham planifia en personne une expédition britannique, et fit construire le *Discovery* spécialement pour l'exploration antarctique. Le commandant Scott mena cette mission, accompagné par le lieutenant Shackleton. L'équipage du *Discovery* comptait passer l'hiver sur la glace. Ils furent la première équipe d'exploration à travailler depuis une base fixe. Malgré bien des épreuves, au nombre desquelles on peut signaler le scorbut, la mort de leurs chiens de traîneau et une dépression de Shackleton (qui dut être renvoyé chez lui sur un navire de secours), ils firent de nombreuses découvertes sur les conditions antarctiques et l'art d'y survivre. L'un des membres du groupe, nommé Armitage, ouvrit une voie d'accès à un plateau de 2 400 mètres à l'ouest du camp de base. Après s'être rendu à l'évidence que le *Discovery* ne se dégagerait pas des glaces, le groupe s'installa pour un second long hivernage antarctique. Durant cette période, Scott explora les 500 kilomètres à l'ouest du navire, dont 400 par voie de terre, et sans aucun chien.

Après le second hivernage, l'Amirauté ordonna à Scott de revenir. Malgré ses craintes d'avoir à abandonner son navire, Scott et ses hommes parvinrent à dégager le *Discovery* des glaces et à rentrer à bon port avec.

Une expédition allemande naviguant à bord du *Gauss*, un navire sous l'autorité du professeur Erich von Drygalski, était en pleine activité dans le sud à la même époque que celle de Scott, et hiverna elle aussi dans les glaces. À la différence de Scott, l'équipage du *Gauss* ne s'aventura pas loin de son navire, préférant prendre mesures et relevés depuis le pont.

Deux expéditions privées furent également montées en 1901. Le Suédois Otto Nordenskjöld, docteur en géologie, mena une mission à bord de l'*Antarctic*, s'aventurant loin dans la mer de Weddell. Comme le *Gauss* et le *Discovery*, l'*Antarctic* fut pris dans les glaces, et dut subir le long hivernage antarctique. Nordenskjöld passa un second hiver dans un camp de base sur l'Île Snow Hill. Quand son bateau fut porté disparu, la corvette argentine *Uruguay*, sous le commandement du capitaine Irizar, alla porter secours à l'expédition. Si le gardien souhaite évoquer un cas de coopération internationale en Antarctique, ce sauvetage en est un exemple admirable.

W.S. Bruce, à bord du *Scotia*, fit des observations océanographiques dans la mer de Weddell en 1903 et 1904. Le *Scotia* fit de nombreuses découvertes océanographiques de valeur, et procéda à l'exploration complète de la partie orientale de la mer, résolvant ainsi plusieurs points de controverse.

L'Époque moderne

En 1908, Shackleton organisa une nouvelle expédition vers le sud à bord d'un petit baleinier, le *Nimrod*. Il construisit une cabane sur l'île de Ross, 30 kilomètres au nord de ses quartiers d'hiver de 1904, et escalada le mont Erebus. Le *Nimrod* revint au nord avant l'hiver. L'été suivant, Shackleton fit un voyage jusqu'au pôle magnétique sud, à une altitude de plus de 2 100 m, puis progressa plus loin encore vers le sud, escaladant le plateau Antarctique via le glacier Beardmore. Dans ce qui est considéré comme l'un des plus grands voyages à traîneau jamais réalisé sans groupe de soutien ou dépôt, Shackleton ouvrit la voie vers le pôle, qu'il atteignit presque. Le trajet de retour jusqu'au camp de base fut rendu plus difficile par la mort des poneys que Shackleton utilisait à la place de chiens. Ce groupe pionnier faillit bien ne jamais revenir, mais le *Nimrod* arriva à temps et il n'y eut aucune perte humaine.

Scott quitta l'Angleterre pour l'Antarctique en 1910 à bord du *Terra Nova*, avec un équipage trié sur le volet et une équipe scientifique importante. À leur arrivée en mer de Ross, les hommes furent stupéfaits d'y découvrir une autre équipe d'exploration, voguant à bord du *Fram* et dirigée par le capitaine Roald Amundsen. Ce dernier comptait initialement explorer le pôle Nord, mais changea ses plans après avoir pris la mer à Oslo. Une fois arrivé à Madère, d'où il envoya un télégramme à Scott l'avertissant de son arrivée, il fit vapeur jusqu'à la mer de Ross sans informer personne d'autre.

Le but premier d'Amundsen était d'atteindre le pôle Sud par la terre, ce qu'il fit le 14 décembre 1911, après avoir traversé le plateau polaire en passant par le glacier Axel Heiberg. Le voyage de retour prit 38 jours, au bout desquels ils revinrent à leur base avec 12 chiens et une ample quantité de provisions restantes. Amundsen ne se réclama plus d'aucun travail scientifique sérieux après cela.

Pendant ce temps, Scott ne lança pas moins de quatre groupes vers le pôle. Ils tractèrent leur équipement de diverses manières : avec des traîneaux à moteur pour le premier d'entre eux, des poneys pour le deuxième, et des chiens pour les troisième et quatrième. Les trois premiers manquèrent leur but mais, malgré quelques frayeurs, revinrent sains et saufs. Le quatrième, mené par Scott lui-même, atteint le pôle pour y découvrir une tente laissée là par le groupe d'Amundsen. Amèrement déçu de ne pas être arrivé le premier, Scott fit demi-tour. Son voyage retour fut rendu difficile par un temps épouvantable et des désastres à répétition. Un à un, les compagnons de Scott succombèrent à cet environnement hostile. Le mazout entreposé dans le dernier dépôt s'avéra insuffisant, et après une dernière marche héroïque de quinze kilomètres, Scott, Wilson et Bowers moururent de froid dans leur tente. Leurs corps ne furent pas retrouvés avant le 12 novembre 1912.

En décembre 1911, Douglas Mawson débarqua de l'*Aurora* à la tête d'un groupe d'explorateurs australiens, et installa une antenne radio sur la côte de la Terre Adélie, directement au sud de l'Australie. Un autre groupe, sous le commandement de Frank Wild, réalisa certaines des meilleures observations météorologiques et climatiques de son temps. Mawson mena en personne l'une des différentes missions d'exploration des côtes de la Reine-Marie, couvrant plus de 500 kilomètres depuis son camp de base. Lors du voyage de retour, Mawson perdit B. Ninnis et X. Mertz, et se retrouva alors esseulé à 150 kilomètres de sa base avec ses seules épaules pour porter le ravitaillement. Faisant preuve d'une endurance extraordinaire, Mawson parvint à rallier le camp de base pour découvrir alors qu'une équipe de sauvetage l'y attendait.

Shackleton, qui n'était pas homme à rester à l'écart de l'exploration pour longtemps, dirigea l'expédition Endurance de 1914, laquelle avait pour ambition de traverser le continent de la mer de Weddell à la mer de Ross, en passant par le pôle. Son entreprise fut couronnée de malchance. Son vaisseau, l'*Endurance*, ne trouva pas d'endroit pour débarquer, et fut piégé par la banquise durant plusieurs mois. L'équipage dut abandonner le navire quand il fut broyé par la glace, le 27 octobre 1915. Les 28 hommes de l'expédition campèrent sur la banquise jusqu'à avril 1916, date à laquelle la glace se rompit. Ils embarquèrent sur trois bateaux plus petits et atteignirent l'île de l'Éléphant. Shackleton quitta l'île en compagnie de cinq de ses hommes et parvint à rallier la Géorgie du Sud, distante de 1 200 kilomètres, dans un bateau long de sept mètres. Il sauva la totalité de son équipage grâce au renfort d'un chalutier chilien, le *Yelcho*, au mois d'août qui suivit. Mais un second équipage, envoyé à bord de l'*Aurora* de l'autre côté du continent afin d'établir des dépôts de provision, dériva avec la glace pendant 315 jours. Ils perdirent leur capitaine, Mackintosh, et deux autres de leurs membres.

Shackleton retourna en Antarctique en 1921, mais mourut en Géorgie du Sud le 5 janvier 1922 d'une crise cardiaque. Frank Wild prit les commandes de l'expédition et parvint à mener à bien la plupart des objectifs que s'était fixés Shackleton. Il opéra des sondages importants au large de la Terre d'Enderby, une zone alors peu connue.

Au cours de l'été 1928, deux expéditions équipées d'avions débarquèrent sur la glace. Le commandant Richard Byrd organisa la construction d'une base au sud de la Nouvelle Zélande. Il avait pour objectifs d'évaluer l'étendue des grandes chaînes montagneuses bordant la mer de Ross et d'atteindre le pôle Sud. Byrd se mit en route depuis sa base, Little America, dans son avion trimoteur Ford. Il effectua un voyage aller-retour au pôle Sud en un peu moins de 19 heures. Toujours durant l'été 1928, Sir Hubert Wilkins transporta un avion jusqu'à l'Antarctique. Il vola 4 800 kilomètres vers l'est, au-dessus de régions jamais vues auparavant.

La seconde expédition de Byrd, qui a lieu entre 1933 et 1935, étend ses explorations au-dessus de la Terre de Marie Byrd, à l'est de la mer de Ross. Il débarque avec ses deux navires peu de temps après le départ de l'expédition Starkweather-Moore. Byrd sera le premier homme à survivre seul à un hiver antarctique. À la différence des expéditions imaginaires décrites dans ce supplément, la sienne dispose de moyens financiers déplorablement limités.



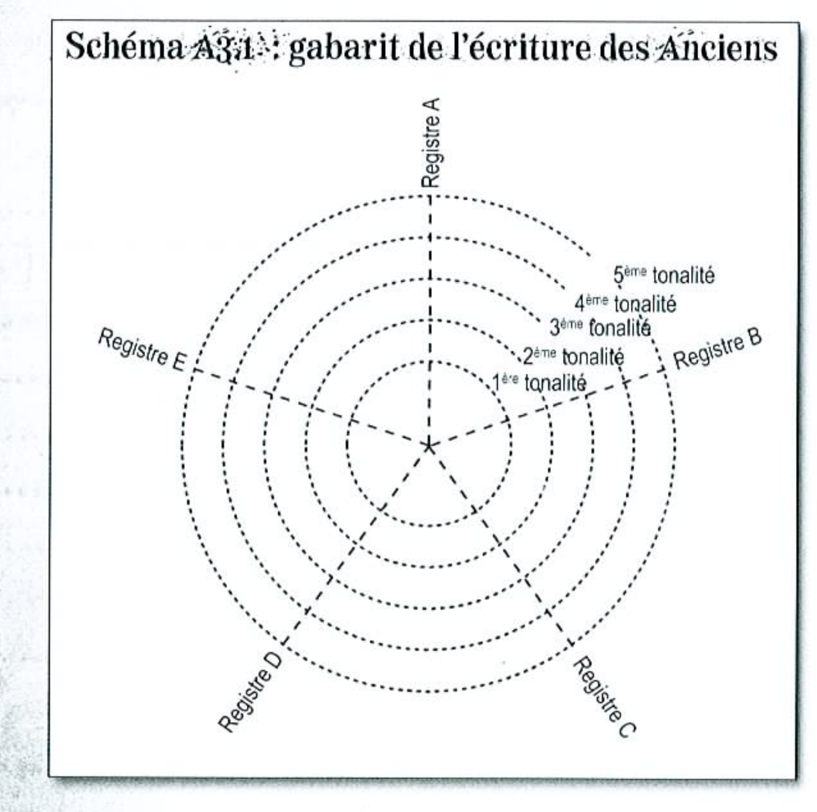
SOUTH POLE
"POLHEIM"
SHACKLETON 1909
KING EDWARD VII PLATEAU
ALTITUDE 10,700 feet
NEW LAND
NEW LAND
QUEEN ALEXANDRA RANGE
BEARDMORE GLACIER
SCOTT'S ROUTE (1911)
AMUNDSEN'S ROUTE TO THE S. POLE (1911)
ROSS BARRIER
SURFACE
FINAL START OCT 20 1911
"FRAMHEIM"
BAY OF WH
ROSS SEA

Annexe 3 :
Contexte détaillé

Système d'écriture des Choses Très Anciennes

L'écriture des Choses Très Anciennes est un chef-d'œuvre de simplicité et de clarté, et est intimement liée à leur langage. Chaque symbole, ou glyphe, est une combinaison d'un à cinq points répartis sur un pentacle distendu, et représente un accord tel qu'il serait sifflé par les cinq orifices respiratoires des Choses. La présence ou l'absence de chaque point et leur distance relative au centre du pentacle déterminent précisément l'accord correspondant. L'alphabet des Choses comporte en conséquence plus de soixante mille symboles. La simplicité de cette écriture suppose une précision d'horloger. Les Choses sont d'une rigueur extrême dans leur écriture et leur langage. Chacun des cinq registres utilisés se voit assigner une tonalité différente des quatre autres ; les combinaisons de sons sont ainsi conçues pour dissoner plutôt que pour s'harmoniser, afin de réduire les risques de confusion.

Schéma A3.1 : gabarit de l'écriture des Anciens



La langue des Choses Très Anciennes exprime tous ses concepts par une combinaison d'un ou deux glyphes, et même ainsi beaucoup de combinaisons ne sont pas utilisées. Les Choses peuvent produire plus de quatre milliards de mots en utilisant seulement des combinaisons de deux symboles. Bien que des mots plus longs existent, ils ne sont utilisés que dans les productions artistiques ou de mathématiques religieuses, ou pour transcrire un son particulier, et sont rarement inscrits dans la pierre. Fort heureusement pour les savants humains, la plupart des concepts à deux symboles sont des dérivés d'une forme simplifiée qui n'utilise qu'un seul glyphe. Un humain qui connaît quelques glyphes de base peut donc déduire du contexte à quoi correspond un concept plus élaboré. Par exemple, les mots pour désigner les objets sphériques contiennent tous le glyphe signifiant « sphère ».

Les explorateurs humains qui étudient les bas-reliefs de la Cité antarctique peuvent apprendre à associer certains glyphes simples aux illustrations qui les entourent, qui se révèlent ainsi très précieuses. La compétence **Écriture des Anciens** (voir l'Annexe 9, page 638) peut être acquise par ce moyen. Le gardien doit garder à l'esprit que les erreurs d'interprétations sont fréquentes. Des explorateurs qui ont appris la langue sur un mur montrant des paniers d'oranges peuvent croire que le glyphe « sphère » signifie « fruit », ce qui peut entraîner de nombreuses confusions.

Créer des glyphes

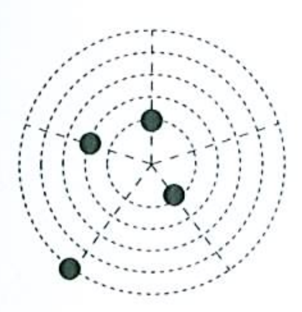
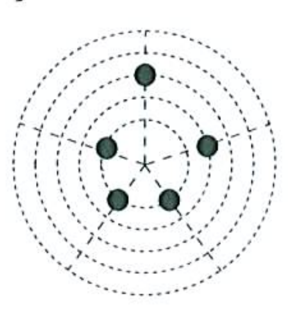
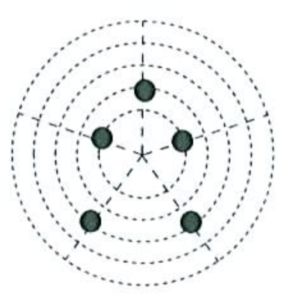
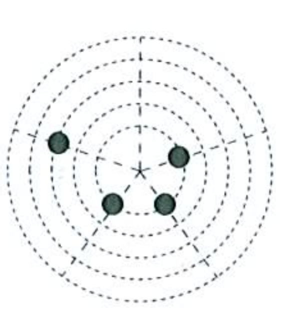
Les glyphes des Choses se composent d'un à cinq points répartis sur une matrice pentagonale. Chacun des cinq points possède cinq positions possibles selon son éloignement du centre du pentagone. Pour une illustration de la matrice, reportez-vous au schéma A3.1 ci-contre.

Les symboles de base utilisent seulement les cinq positions les plus proches du centre. Les Choses Très Anciennes écrivent « Cosmos » avec un seul pentagramme où les cinq points sont alignés sur le premier cercle intérieur. Un point isolé représente un individu de la race des Chose Très Anciennes. Il peut aussi signifier la race dans son ensemble ou encore soi-même.

Pour les glyphes plus complexes qui contiennent des points sur les cercles extérieurs, la seule règle est qu'au moins deux des points se

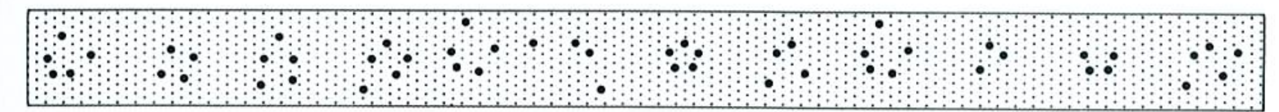
trouvent sur le premier cercle pour indiquer l'échelle. Les couches extérieures se trouvant relativement éloignées du centre, il en résulte une grande variété dans la forme des glyphes. Chaque glyphe a cinq significations possibles selon l'angle d'observation. Le plus souvent, le texte est écrit horizontalement pour permettre au lecteur de s'orienter, et de gauche à droite. Des textes inscrits au sol ou au plafond peuvent toutefois avoir des configurations différentes. Sous cette forme, qu'on pourrait considérer comme poétique, les glyphes sont disposés en ensembles à cinq côtés qui peuvent être lus en tous sens. En changeant de position de lecture, le lecteur découvre que la signification de chaque glyphe est changée ainsi que le sens de l'ensemble. Le Pentagone contient alors cinq expressions différentes qui ont également une signification si on les considère dans leur ensemble. Les Illustrations A3.2 et A3.3 montrent des textes linéaires. Le schéma A3.4 ci-dessous est un exemple de haïku pentagonal.

Schéma A3.2 : Exemple d'écriture des Anciens

Traduction : « Ceci est une salle de classe »
- lieu / présent
- espace utile / dédié à un usage spécifique
- transmission / accroissement du savoir
- se rassembler pour partager

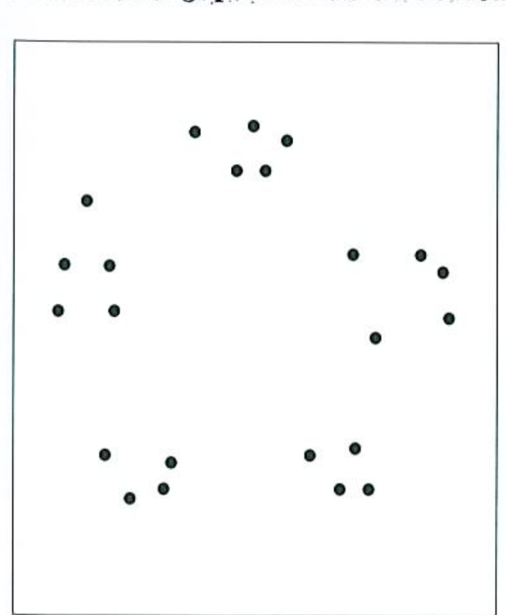
Schéma A3.3 : Exemple d'écriture des Anciens



Traduction : « Avertissement : Unité de contention de l'esprit captif du Grand Leurre. Elle contient une énergie mortelle. »

- avertissement concernant un danger potentiel
- objet / présent
- Lier/tenir captif / immobile
- grand esprit / volatile / énergie + attraction / domination / commandement
- univers entier + simplifier / réduire / minimiser
- grand esprit / volatile / énergie + force / danger incalculable
- dissolution / dommage irrémédiable
- conséquence inéluctable
- mauvais(e) manipulation / comportement

Schéma A3.4 : Haïku en écriture des Anciens



Traduction de l'encadré A3.4
Cette inscription traduit un quatrain du Rubaiyat d'Omar Khayyam, qui est à peu près celui-ci :
« Les doigts légers écrivent, ont écrit et écriront encore.
Ta grande piété pas plus que ton esprit,
N'en pourront effacer le moindre trait,
Pas davantage toutes tes larmes n'en pourront laver le moindre mot. »

Cinq ensembles :

1. « Le temps, le possible et l'entropie se confondent en réalité. »
- temps
- valeur possible
- entropie / loi physique
- résultat d'une combinaison de termes
- réalité perçue

2. « Tout ce qui aurait pu être se retrouve dans ce qui est. »
- récapitulatif de termes dérivés
- voie invalide / inacceptable
- changement inexorable / inévitable
- simplification / concession
- conséquence véritable

3. « La fin s'approche inexorablement. »
- instant unique
- action de disparaître / changer
- mouvement perpétuel + fonction de contenance
- improbabilité / future

4. « Aucun raisonnement ni croyance ne peuvent empêcher le destin. »
- action / raisonnement
- action / croyance
- négation de la possibilité
- invoquer / appeler
- inversion d'un processus

5. « Ni le chagrin ni le regret ne changeront la vérité en mensonge. »
- état / chagrin
- état / regret
- négation de la factualité
- proposition de transformation
- action inacceptable

Le Phare Antédiluvien et le Piège Divin

Cette partie examine l'histoire de la Cité des Choses Très Anciennes, depuis la création du Phare et du Piège Divin et la capture du Dieu inconnu, jusqu'aux ultimes efforts pour réparer le Complexe défaillant afin de le garder prisonnier.

Les Choses Très Anciennes qui vivaient sur terre, il y a des millions d'années, maîtrisaient des forces fantastiques et inconnues. Bien qu'elles formassent une race essentiellement pacifiste, elles n'ont jamais pu vivre en paix et leur histoire, telle qu'on peut la lire sur les murs de la Cité, n'est qu'une succession de guerres contre des envahisseurs. Il leur fallait des armes terribles et de puissantes sources d'énergie car leurs ennemis eux-mêmes étaient terribles et puissants.

Une de ces armes fut construite dans la cité antarctique.

Les Choses Très Anciennes avaient connaissance de passages et de dimensions étrangers à notre monde. Elles en avaient appris beaucoup sur les choses qui rôdaient derrière le voile. Profitant de millions d'années d'expérience sur ces énergies étranges et inconnues, elles imaginèrent un moyen de canaliser les forces telluriques qui attirent le plus ceux qui rôdent à l'extérieur. Elles manipulèrent ces essences primordiales, vitales à notre monde, et donnèrent naissance au Grand Leurre. Lorsque ceux de l'extérieur se précipitèrent pour répondre au chant du Leurre, ils furent capturés par les Choses Très Anciennes.

Le Grand Leurre s'empara de ses victimes grâce à un mécanisme infiniment plus complexe que tout ce que nous connaissons. Tel un trou noir, le Piège Divin se tient en un lieu d'où tout ce qui s'apparente à une dimension ou à un changement a été banni. Le cœur de cette singularité est maintenu à une température plus que glaciale. Dans l'horizon de ce Gouffre Gelé, les processus physiques sont figés, aucun mouvement n'est possible ; le temps lui-même est ralenti.

Danforth a entraperçu ce phénomène avec effroi alors qu'il fuyait la cité en avion. Il le nomma Phare Antédiluvien, le grand fanal des Anciens. C'était un leurre et un piège ; il appelait à lui les puissantes créatures peuplant les ténèbres non-euclidiennes entre les univers, et les retenait prisonnières dans une cage indestructible, où l'énergie dégagée par leur lutte pour la liberté pouvait être utilisée. Le Phare Antédiluvien se dressait sur une étendue déserte, en altitude, dans la région la plus ancienne de l'Antarctique, à 300 kilomètres de la Cité aujourd'hui en ruine. Nul ne sait depuis combien de temps le Phare lance son appel vers les ténèbres, attirant ceux de l'extérieur et les enfermant entre les murs d'une prison dont on ne peut sortir. Aucun compte n'a été fait du nombre de fois où le piège a opéré, ni du pouvoir des entités qui ont pu être ainsi exploitées.

À la fin pourtant, le piège s'est refermé sur une créature trop puissante pour être contenue entièrement.

On ne connaît pas la nature de ce grand prisonnier, peut-être un Dieu Extérieur inconnu, ou un Grand Ancien. Quelle que soit sa nature, il est pris au piège au seuil de notre monde – et s'il parvenait à y entrer complètement, cela signifierait notre fin à tous.

Il est possible de détruire les formes terrestres des dieux lovecraftiens, mais pas les dieux eux-mêmes, car ce qui se manifeste et que l'on peut détruire n'est qu'une ombre, une partie du Dieu et non le Dieu. Que se passerait-il si un tel être s'introduisait entièrement dans notre univers ? Ce serait une incursion risquée, car la manifestation d'une telle entité dans notre espace la comprimerait et la limiterait par un processus que nous ne pouvons réellement appréhender. Mais une fois entièrement et activement présent dans notre monde, cet être aurait une puissance inégalable. Il serait en mesure de surpasser n'importe quelle force assez inconsciente pour se mesurer à lui. Il serait indestructible, quels que soient les moyens utilisés, en 1930 ou aujourd'hui. Il serait de fait le maître absolu et incontesté sur Terre.

Les concepteurs de la machine n'avaient pas prévu qu'une créature d'une telle puissance soit un jour capturée.

Au moment de la capture, le continent entier fut ébranlé et les fondations de la Cité furent sapées. Le Phare et le Piège étaient sur le point de tomber lorsque la chose fut enfin maîtrisée. La machinerie fut poussée à son extrême limite, mais tint bon.

La créature, qui n'avait pas été détruite, était coincée sur le seuil du piège, plongée dans une stase plus profonde encore que celle du Grand Cthulhu qui peut encore rêver, lui. L'être emprisonné dans le Gouffre Gelé n'a jamais pu entrer en contact avec les hommes ni avec d'autres races terrestres, et ne figure donc dans le panthéon du Mythe. Son existence même peut être mise en doute. Son unique motivation, s'il en a une, est de sortir de sa prison. Ou au moins de se réchauffer.

Pour les Choses Très Anciennes, l'arrivée de l'entité fut à la fois une victoire et un désastre. Leur chef-d'œuvre avait atteint son objectif en arrêtant l'envahisseur, mais le Phare ne pourrait plus jamais être utilisé. Aussi longtemps que le Dieu Inconnu resterait dans le Gouffre Gelé, la question de son évasion se poserait. Elles ne pouvaient pas le relâcher, ni d'avantage arrêter la machine, et la moindre faiblesse du Piège permettrait à son prisonnier d'en sortir, ce qui marquerait le début de son règne absolu.

Bien sûr, les Choses Très Anciennes firent tout ce qu'elles purent pour garder le Piège fermé. Elles réparèrent et reconstruisirent la Machine depuis lors, à l'aide de matériaux vivants qui grandissent et guérissent, se nourrissent eux-mêmes et se maintiennent à jamais… ou presque.

Le Piège Divin à travers les siècles

Le Mécanisme est énorme, et en grande partie invisible. Son centre, le Complexe, où le Piège est situé, fait plus de quarante-cinq kilomètres de long et s'enfonce à plus d'un kilomètre sous terre. Les conduits thermiques traversent tout le continent Antarctique et s'enfoncent profondément sous les océans qui l'entourent.

La réparation du Complexe a été le dernier défi technique de la période Mature des Choses Très Anciennes. Constituée à l'origine de cristal et de roche, l'installation a été doublée et renforcée après la capture du Dieu Inconnu, grâce à une toile extrêmement dense de matière vivante – une sorte de jungle qui remplit la tour et s'étend sur des kilomètres autour d'elle – afin qu'elle maintienne le piège longtemps après que les mécanismes originels soient tombés en poussière.

Comme les Choses Très Anciennes, cette végétation fut affectée par la présence insidieuse du Prisonnier. Après sa capture, la région fut rayée des cartes, on évitait même d'en parler. Elle tomba presque dans l'oubli, évoquée comme un lieu de cauchemar d'où venaient les monstres dans les légendes.

Le Phare, qui ne pouvait être arrêté, continua à attirer les entités de l'au-delà vers les terres entourant la Cité, mais elles ne risquaient plus d'être capturées. La plupart repartirent sans causer de dégâts, certaines restèrent et durent être chassées ou détruites.

Des millions d'années passèrent, les continents dérivèrent, le climat changea et l'Antarctique autrefois verdoyant s'enfonça dans l'ère glaciaire du pôle Sud. Les Choses Très Anciennes entrèrent dans leur période Décadente, quittèrent le plateau et se réfugièrent dans des cités sous-marines chauffées par l'air évacué du Complexe, ou dans la Mer Engloutie sous le plateau de la Cité. Elles se détournèrent complètement du Phare et du Piège, sans doute certaines qu'ils étaient éternels.

Elles avaient tort.

Le climat empirait et les neiges éternelles eurent raison de la jungle, qui recula peu à peu. Le Complexe se réduisit bientôt à la tour originelle ; le matériau biologique n'avait plus le volume suffisant pour maintenir la machine en état de marche si les mécanismes d'origine venaient à être détruits.

À cela s'ajouta un tremblement de terre qui ouvrit une brèche dans la tour, ce qui laissa le froid s'engouffrer au cœur du Complexe et l'endommager encore un peu plus. Le Piège Divin connut ses premières défaillances, et son fantastique prisonnier put s'étirer pour la première fois depuis des millions d'années. Les Choses Très Anciennes encore présentes étaient conscientes du problème mais bien incapables de réparer la matrice cristalline du centre de contrôle du Complexe. Les connaissances et les outils qui leur auraient permis d'effectuer ces réparations étant perdus, elles purent seulement ravauder le système, lui ajoutant des composants tirés du cerveau et du système nerveux de formes de vies complexes, insérés et tissées dans le réseau pour remplacer les fragments de cristaux endommagés.

Pendant des dizaines de milliers d'années, les Choses Très Anciennes décadentes firent le trajet entre leurs cités sous-marines et la Tour afin d'entretenir sa machinerie défaillante. De routiniers, ces travaux de maintenance devinrent rituels, et les individus qui en étaient chargés gagnèrent le statut de prêtres. Refusant d'utiliser leur propre race, ils recouraient aux substituts les plus complexes possibles pour fabriquer leurs composants : des spécimens de singes et d'êtres humains.

Malgré tous ces efforts, les réparations furent insuffisantes et le Complexe s'affaiblit peu à peu, permettant au Prisonnier de remuer de temps en temps, juste assez pour infuser des éclats de lui-même hors des murs du Piège. Sous l'action de la chaleur, ces fragments du Dieu Inconnu se transformaient en créatures redoutables, même pour les Choses Très Anciennes (voir la description des Animalcules dans l'Annexe 8 : Bestiaire). Ils devinrent une autre préoccupation des Choses venues réparer le système, qui devaient repérer et réintroduire ces particules dans le vortex du Gouffre Gelé, avant qu'elles ne puissent se transformer. Les Choses furent finalement contraintes de plonger la Cité dans le froid, et de l'abandonner pour toujours.

Aujourd'hui

Jusqu'au 19ème siècle, les Choses Très Anciennes chargées des réparations ont vécu dans les profondeurs de la mer de Weddell, dans les eaux réchauffées par l'énergie de Gouffre Gelé. Elles prélevaient leurs matériaux parmi les populations aborigènes voisines et utilisaient les conduits thermiques pour se rendre plusieurs fois par an sur le haut plateau.

En 1829, un groupe de Choses Très Anciennes fut abattu par des humains, qui endommagèrent le conduit dans leur fuite. Sans la chaleur dégagée par le Gouffre Gelé, la mer se refroidit rapidement et, en une ou deux décennies, elle fut gagnée par les glaces de l'Antarctique. L'avancée des glaces sur la mer de Weddell rendit les voyages plus dangereux encore pour les habitants des autres cités sous-marines. Les Choses Très Anciennes finirent par se désintéresser de ce qui se passait hors de leurs profonds refuges océaniques et, à la fin du siècle, elles ne s'aventuraient plus que rarement à l'extérieur, préférant se blottir autour de leurs dernières sources de chaleur.

Le Piège Divin commença alors, faute d'entretien, à se détraquer lentement.

Il y a trois ans, en 1930, l'expédition Miskatonic réveilla un groupe de Choses Très Anciennes. Les survivantes retournèrent à la Cité et, après avoir constaté l'ampleur des dégâts, tentèrent une fois de plus de sauver le Complexe. Elles durent se contenter des moyens mis à leur disposition : les phoques et les manchots. L'épaisse couche de glace qui recouvre la mer de Weddell les empêcha de demander de l'aide.

L'arrivée d'êtres humains sur le plateau représente le dernier espoir pour les Choses. Elles pourraient, avec quelques composants humains, effectuer des réparations de fortune en attendant de pouvoir reconstruire le Complexe.

Contrecoups

Le fonctionnement du dispositif a des conséquences importantes sur le climat local. L'expédition Miskatonic a pu approcher la cité et en repartir sans encombre car le Complexe, sur le point de rendre l'âme, fonctionnait très mal. Depuis, les efforts des Choses Très Anciennes pour le remettre en état lui ont fait retrouver ses fonctions, et cela a entraîné l'installation plus ou moins permanente d'une zone de basse pression au-dessus de la Cité et de la Vallée du Complexe. Le temps est toujours mauvais autour du site, bien que la Cité donne plutôt l'impression d'être située dans l'œil d'un cyclone. Des tempêtes incessantes balaient la Vallée. S'approcher de la Cité en avion demande de grandes compétences de pilotage ; ce n'est pas impossible, mais bien plus difficile que ce que laissent entendre les différents comptes rendus. Naviguer dans cette zone de basse pression, par vent contraire et à de telles hauteurs, est en effet très dangereux.

L'autre conséquence du Piège Divin est la stase qui s'est répandue autour. Les forces utilisées pour contenir le Prisonnier ont dépassé les limites du Piège et ont affecté le haut plateau environnant, ce qui a ralenti la destruction de la Cité. Mais avec la défaillance du Complexe, cet effet de stase s'est évanoui et, quoi que fassent les Choses Très Anciennes pour réparer la machine, cet équilibre fragile a pris fin, rendant la Cité, les montagnes et tout le reste, Complexe excepté, sous l'emprise du temps et de la décadence. Les Montagnes Hallucinées ne disparaîtront pas en une nuit, mais quelques décennies suffiront aux vents et aux intempéries pour les dévaster et, dans quelques centaines ou milliers d'années, il n'en restera plus qu'un champ de rochers balayés par le vent, perdu au milieu du désert des glaces antarctiques.

La troisième conséquence du Piège Divin, le brouillard des rêves et les déchirures temporelles, n'a pas autant d'importance mais sera plus remarquée par les investigateurs. Ce sont des « spectres » fragmentaires d'événements passés surgissant sans raison. Les déchirures temporelles sont plus virulentes dans le voisinage du Gouffre Gelé, et plus fréquentes à mesure que le Complexe se dégrade. Le fabuleux mirage aperçu par Dyer alors qu'il volait vers la Cité était une gigantesque déchirure temporelle. La plupart ne sont que de fugitifs vacillements, d'à peine perceptibles changements du paysage.

Les Choses Très Anciennes et les Tsalalis

Jusqu'à une date récente, la chaleur dégagée par le Gouffre Gelé et évacuée par les conduits thermiques réchauffait les eaux profondes des mers entourant l'Antarctique. Un de ces conduits débouchait dans la mer de Weddell, sous ce qui est aujourd'hui la barrière de Filchner. Cette chaleur, en réchauffant l'océan, a créé un petit paradis tropical très loin au sud des zones tempérées naturelles. Des espèces animales inconnues ont prospéré là, parmi lesquelles des hommes primitifs – les Tsalalis, évoqués par Pym – et bien sûr des Choses Très Anciennes.

De nos jours, il existe encore au moins une cité sous-marine, située non loin de la bouche de ce même conduit. C'est là que vivaient les Choses qui ont entretenu et réparé le Complexe depuis la préhistoire et dans les périodes les plus récentes, jusque vers 1830. Ces réparations nécessitaient la collecte et la transformation de spécimens parmi la population locale – ce qui explique les pratiques culturelles et les réactions particulières décrites dans le récit de Pym.

Les réparations s'arrêtèrent quand le conduit fut interrompu. Le Complexe recommença alors à se détériorer jusqu'à l'exfiltration de nombreuses Graines du Prisonnier, qui se sont multipliées ces cent dernières années.

C'est à la même époque que l'eau a cessé d'être réchauffée. Les mers se sont refroidies, les plantes et les animaux (y compris les hommes) ont disparu, laissant la place à une étendue glacée. La cité sous-marine est encore là, dans les eaux profondes et glacées de l'océan, mais ses habitants n'ont plus donné signe de vie. Le soin est laissé au gardien de décider de leur destinée.

Quand les huit Choses Très Anciennes réveillées par l'équipe de Lake sont retournées dans la Cité, elles ont retrouvé les traces des réparations rudimentaires précédentes et les ont immédiatement imitées. Après avoir lu les sculptures murales sur la Tour du Complexe, elles sont parties à la recherche des habitants de la cité sous-marine. L'épaisse couche de glace recouvrant à présent cette partie la mer de Weddell (correspondant à la barrière de Filchner) les en ont empêchés.

Des traces de passage sont encore visibles entre la salle du Shoggoth dévoreur de corps et l'entrée du tunnel (tunnel A sur la carte de la Vallée destinée au gardien). Ceux qui suivent cette piste vont rencontrer les nombreux Animalcules qui se sont réfugiés dans la chaleur du tunnel de transit. Les créatures sont guidées par leur instinct de survie et ne quitteront leur refuge chauffé que pour suivre la piste d'une source de chaleur plus prometteuse (reportez-vous à l'Annexe 8 : Bestiaire pour plus d'informations sur les Animalcules).

N.B. Les études menées par John M. Clarke, géologue de l'État de New York, sont reconnues par les paléobotanistes. On peut les résumer ainsi : la vie terrestre, animale comme végétale, vient de la mer. La « flore de transmigration », les premières plantes qui sont passées de la mer à la terre, a fait ce chemin juste avant le Cambrien. Ces plantes étaient des algues très évoluées au vu de la perfection de leurs organes de reproduction.

La désintégration moléculaire de l'uranium et du thorium produit du plomb dont la masse diffère du plomb ordinaire.

Chrono Stratigraphie des Montagnes Hallucinées

Époque géologique	Datation	Histoire connue	Histoire secrète
Cenozoïque			
- Quaternaire			
- Holocène	11 000	homme moderne	
	500 000	extension actuelle de la calotte glaciaire	Les Tsalalis s'installent dans le Complexe
	1 000 000	le fleuve s'arrête de couler	dernières traces d'activité des Choses Très Anciennes (d'après le Texte Dyer)
	1 500 000	début de l'ère glaciaire	
- Pléistocène	2 500 000	premiers hommes, activité volcanique près de la mer de Ross	
- Tertiaire	4 000 000		période Décadente de la culture des Choses Très Anciennes
- Pliocène	10 000 000	grands carnivores	une météorite tombe dans la mer de Bellingshausen ; fin de la cité de la Terre de Feu
- Miocène	27 000 000	primates, baleines	début de la formation de la calotte glacière
- Oligocène	38 000 000	grands mammifères terrestres	les Choses Très Anciennes utilisent les primates
- Eocène	55 000 000	plantes modernes	les Choses Très Anciennes de la grotte entrent en stase
- Paléocène	70 000 000	premiers vrais mammifères	cité subtropicale à 60°S
Mésozoïque			activité volcanique intense
- Crétacé	140 000 000	extinction des dinosaures, Gondwana complètement détaché	
- Comanchien	150 000 000	reptiles volants, premiers oiseaux	fondation de la Cité actuelle
- Jurassique	160 000 000	mammifères primitifs	Mise en place des couches sédimentaires
- Trias	225 000 000	dinosaures, palmiers, feuillus, début du détachement du Gondwana	invasion des Mi-Go
Paléozoïque			
- Permien	250 000 000	extinction des trilobites	
- Carbonifère	315 000 000	amphibiens, forêts primitives	les Shoggoths deviennent dangereux
- Dévonien	405 000 000	première faune terrestre	la Cité se situe à 45°S
- Silurien	440 000 000	plantes et insectes terrestres	
- Ordovicien	505 000 000	céphalopodes et premiers poissons	
- Cambrien	570 000 000	apparition des trilobites	creusement de la grotte
Précambrien			
- Protérozoïque	1 200 000 000	vers marins, premières algues	
- Archéen	au-delà	aucun fossile de cette période	Premières traces de pas des Chôses Très Anciennes

Si un dépôt minéral censé dater du Dévonien contient de l'uranium et du plomb dérivé d'uranium, le délai entre la formation de cette couche et aujourd'hui est égal au délai requis pour la transformation de l'uranium en plomb. Cette durée a été mesurée et on sait qu'en un an, un gramme d'uranium génère $1{,}25 \times 10^{-10}$ grammes de plomb, et qu'à ce rythme un gramme de plomb est produit en 8 milliards d'années.

Considérant ceci pour acquis, on peut déduire que toutes les roches inchangées de la terre ont un âge de 667 millions d'années. Si l'on y ajoute le temps nécessaire à l'accumulation des roches précambriennes, dont certaines sont sédimentaires et d'autres ignées, le chiffre s'élève à au moins 1 500 000 d'années.

Les Aventures d'Arthur Gordon Pym : Un Bref Historique

Les *Aventures d'Arthur Gordon Pym* d'Edgar Allan Poe ont été publiées pour la première fois en 1837 par Thomas A. White, éditeur à Richmond, en Virginie. Ce livre enrichit et poursuit quelques récits publiés en tant que nouvelles en janvier et février de la même année dans le *Southern Literary Messenger*. Tant du point de vue du style que des thèmes abordés, ce roman contraste notablement avec le reste de l'œuvre de Poe.

En réalité, ce texte a été rédigé par Arthur Pym, un jeune homme parti des côtes de la Nouvelle-Angleterre en 1827 à l'âge de dix-huit ans. Il y narre ses aventures ainsi que les épreuves qu'il a surmontées dans le Pacifique Sud et les régions au-delà. Ses propres talents d'écriture étant limités, Pym apporta son manuscrit à Poe afin que celui-ci le corrige et l'améliore, et il autorisa le poète à signer l'œuvre de son nom (pour un résumé du roman, voir l'encadré « Résumé des *Aventures d'Arthur Gordon Pym* » ci-après).

La partie publiée du récit couvre les voyages du narrateur durant près de deux ans, jusqu'en mars 1829. Cette version publiée est toutefois incomplète. En effet, Thomas White signale dans une postface que Pym a retiré plusieurs pages à la fin de l'ouvrage afin de les revoir, mais qu'il fut tué dans un spectaculaire accident avant de rendre sa version définitive.

Le manuscrit original des Aventures d'Arthur Gordon Pym fut détruit par la même catastrophe qui coûta la vie à son auteur. Au moins un exemplaire de l'œuvre survécut toutefois : des épreuves en placard tirées par les typographes de White avant que Pym n'en retire les chapitres finaux. Ces feuillets in-octavo étaient en possession d'Edgar Allan Poe au moment du drame, mais quelques jours plus tard ils disparurent lors du cambriolage de son domicile.

Un cahier in-octavo de 16 pages réapparut en mars 1875 à Chicago : le procès-verbal d'une vente aux enchères de biens appartenant à une dénommée Mary Peters Hartley contient une référence à une « ancienne copie d'imprimeur d'un roman fantastique d'Edgar Allan Poe et Arthur Pym », acquis par « Lionel White, de Milwaukee » pour 60 dollars.

Lionel White était un collectionneur. Il réalisa rapidement le caractère exceptionnel de sa

Résumé des Aventures d'Arthur Gordon Pym

Le récit débute en juin 1827. À cette époque, d'après des indices laissés dans le texte, Pym a environ 18 ans. Il s'embarque clandestinement sur le trois-mâts *Grampus* avec l'aide d'Auguste Barnard, le fils du capitaine. Le navire part à destination des mers du Sud pour chasser la baleine. On n'entendra jamais plus parler du *Grampus*.

Des mutins assassinent le capitaine et la plus grande partie de l'équipage, et le navire est détourné loin de sa destination initiale, avant de faire naufrage à la suite d'une violente tempête. Pym et un membre d'équipage, Dirk Peters, sont les seuls survivants et seront repêchés le 7 août, avec difficultés, par la goélette *Jane Guy* (provenant de Liverpool et se dirigeant vers le Pacifique Sud). Ils accompagnent le navire dans ce voyage, passant au large de l'île du Prince Edouard le 13 octobre et arrivant aux Kerguelen le 18. Aucun débarquement n'est mentionné auparavant, et l'on ne sait pas si des nouvelles du sort de Pym et du *Grampus* sont parvenues aux Etats-Unis.

Le capitaine de la *Jane Guy* se comporte mystérieusement aux Kerguelen, laissant sans explication à terre, sur l'une des îles, des messages enfermés dans des bouteilles.

À l'issue de quelques semaines de séjour, ils reprennent leur voyage en novembre en direction des îles Tristan da Cunha, où ils déposent leur courrier et procèdent à divers préparatifs... Puis ils s'engagent au travers de l'océan inconnu pour plus de découvertes. Ils parcourent les mers durant de nombreuses semaines, tentant de situer et cartographier des îles, s'enfonçant de plus en plus vers le sud et l'ouest, s'aventurant dans des zones encore inexplorées à l'époque.

La *Jane Guy* dépasse le cercle polaire antarctique à la mi-décembre, se dirigeant vers le sud. Ils croisent de nombreux bancs de glace flottants durant la journée qui suit, ainsi que des zones de mer gelée, mais ils parviennent à franchir ces obstacles et à atteindre une eau plus navigable.

Début janvier 1829 – Au-delà des zones de banquise, la glace cède la place à une large étendue d'eau dégagée.
Un marin, Peter Vredenburgh de New York, se noie en tombant par-dessus bord le 10 janvier. *Note au gardien : le* Grampus *était la propriété de la société Lloyd et Vredenburgh, mais aucune relation entre les noms n'est indiquée.* À nouveau des zones de banquises, au travers desquelles ils se tracent un chemin. Au-delà de ce point, l'eau et l'air semblent se réchauffer régulièrement au fur et à mesure que le navire s'avance vers le sud. Ils rencontrent d'étranges animaux : un ours polaire géant et une créature non identifiée avec des dents et des mâchoires rougeâtres et une fourrure blanche.

19 janvier – Le navire jette l'ancre devant une île habitée. Position estimée : 83°20' Sud, 43°5' Ouest. Les autochtones sont sauvages et surprenants, mais apparemment amicaux. De nombreuses descriptions des gens et de l'île s'ensuivent, dont certaines paraissent étranges et peu probables, même dans l'univers de l'*Appel de Cthulhu*.

1er février – Les autochtones assassinent sauvagement l'équipage et attaquent la *Jane Guy* avant de la détruire. Pym et Peters sont les seuls survivants, mais ils se font piéger dans une zone déserte de l'île et il s'écoule plusieurs jours avant qu'ils puissent s'échapper et dérober un bateau indigène. Nombreuses descriptions de tranchées escarpées et de fissures, dont certaines ne sont peut-être que de la littérature ; d'autre part, une mention des vestiges d'une ruine extrêmement abîmée par les éléments, mais pas de détails – Pym n'était pas intéressé.

20 février – Pym et Peters parviennent finalement à dérober un gros canoë et s'enfuient de l'île. Ils emmènent un jeune otage indigène nommé Nu-Nu, qui leur distillera quelques bribes d'informations sur les autochtones mais rien de définitif. Nu-Nu et les autres indigènes sont absolument terrifiés par tout ce qui est blanc. Ils ne toucheront ni n'approcheront pas de tels objets, hurlant « *Tekeli-li !* » et plongeant dans des spasmes et des crises d'épilepsie lorsqu'on les y force.

1er mars – Pym, Peters et Nu-Nu sont dans le canoë, suivant un courant qui les entraîne vers le sud. L'eau devient graduellement plus chaude, et une lointaine bande de brume est visible sur l'horizon.

5 mars – Le vent a complètement disparu, il ne reste plus que le courant. L'eau devient laiteuse (des bulles ?) et la région plongée dans la vapeur est désormais proche. Sentiments de torpeur et de léthargie du corps et de l'esprit. L'eau est très chaude.

6 mars – Explosions occasionnelles sous l'eau, qui suggèrent des échappées de gaz ou d'autres turbulences. Une matière poudreuse, semblable à de la cendre, se dépose sur eux de temps en temps.

8 mars – À nouveau, l'un de ces animaux blancs passe dans l'eau près d'eux, mort. Nu-Nu plonge dans un état catatonique rien qu'à sa vue. La température de l'eau est trop élevée pour pouvoir y plonger la main.

10 mars – Ils sont en plein dans la zone des vapeurs désormais (la description faite par Pym rappelle parfois la façon dont le brouillard descend des collines autour de San Francisco vers sa baie). La pluie de matière cendreuse (qui se dissout dans l'eau) est continuelle et intense.

11 mars – Complètement sombre au-dessus d'eux – mais l'eau présente un éclat lumineux. Vent soufflant en rafales, nombreuses turbulences sous la surface, mais peu de bruit.

12 mars – De gigantesques oiseaux blancs percent la brume sans discontinuer en hurlant « *Tekeli-li !* » Nu-Nu meurt instantanément. Le canoë est pris dans les serres d'un courant furieux.

« ...Et alors nous nous précipitâmes dans les étreintes de la cataracte, où un gouffre s'entrouvrit, comme pour nous recevoir. Mais voilà qu'en travers de notre route se dressa une silhouette voilée, de proportions beaucoup plus vastes que celles d'aucun habitant de la terre. Et la couleur de la peau de la silhouette était de la blancheur parfaite de la neige. »

Le récit publié se termine ici. L'éditeur ajoute qu'il y a seulement « deux ou trois » chapitres supplémentaires que Pym avait conservés « pour les revoir » lorsqu'il mourut d'une façon non précisée mais, s'il faut l'en croire, abondamment commentée à l'époque. « Il est à craindre que [ces derniers chapitres] ne soient irrévocablement perdus par suite de la catastrophe dans laquelle il a péri lui-même ».

Peters, nous dit-on, a survécu. Il est, en 1837, un résident de l'Illinois, mais « on ne peut pas le trouver pour le moment. »
Poe, qui a participé à la publication des premiers chapitres, aurait pu fournir quelques commentaires mais il « a décliné cette tâche, et cela, pour des raisons suffisantes tirées de l'inexactitude générale des détails qui lui ont été communiqués, et de sa défiance relative à l'absolue vérité des dernières parties du récit. »

trouvaille et la conserva précieusement dans sa réserve de livres rares jusqu'en juin 1897, quand des difficultés financières l'obligèrent à se séparer de ses trésors. La collection fut vendue en juillet sous forme de plusieurs lots à divers collectionneurs dispersés dans tout le pays. Le manuscrit de Pym fut acquis pour 400 dollars par Stanley Edgar Fuchs, un antiquaire réputé de Philadelphie.

Se basant sur une analyse stylistique poussée, Fuchs aboutit à la conclusion que l'œuvre n'avait pas réellement été rédigée par Edgar Allan Poe et perdit tout intérêt pour le manuscrit. Il le proposa à la vente dans diverses revues littéraires, espérant seulement trouver un acheteur qui lui permettrait de récupérer ses fonds.

Une des annonces fut remarquée par Nathaniel Vredenburgh, un riche armateur londonien. L'homme écrivit immédiatement à Fuchs pour lui offrir 500 dollars en échange du manuscrit, mais lorsque la missive atteignit son destinataire, l'antiquaire l'avait déjà cédé à Percival Lexington.

On croit savoir que Lexington fut tout à fait satisfait de son achat. Malgré les offres de Vredenburgh et d'autres acquéreurs potentiels, il refusa obstinément de revendre le cahier. Le cahier des chapitres finaux du récit de Pym devint l'un des plus inestimables objets de sa collection, conservés précieusement dans sa bibliothèque personnelle.

En 1921, une série de spéculations malchanceuses et de pratiques professionnelles contestables menées par Lexington furent rendues publiques, le contraignant à mettre en vente sa collection personnelle. Il mit le cahier

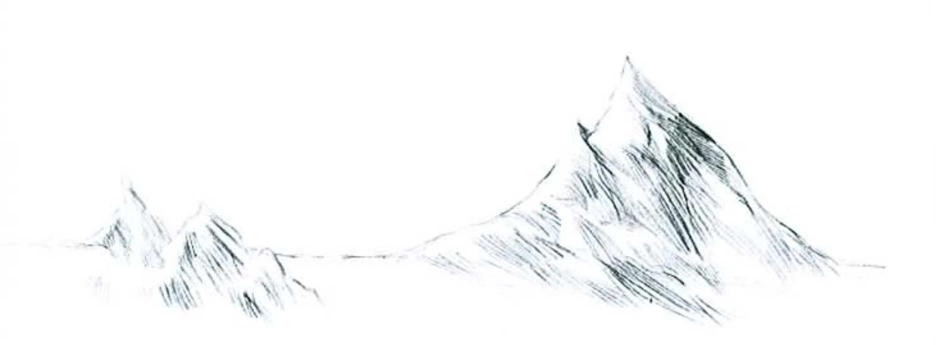
d'imprimerie aux enchères, de même que de nombreuses pièces si précieuses à ses yeux.

Lorsque vint le jour de la vente aux enchères, Percival Lexington ne se présenta jamais chez le commissaire-priseur. Vredenburgh et les autres acquéreurs potentiels furent informés que l'homme d'affaires était décédé la veille au soir. Certains pensèrent à un suicide ; d'autres, au premier chef desquels sa fille, crièrent au meurtre.

La vente aux enchères, reportée de plusieurs semaines, se tint finalement, présidée par la fille de Percival, Acacia Lexington. Le cahier de Pym ne put être retrouvé après le drame, et n'est réapparu depuis.
En réalité, le représentant d'un des collectionneurs, Albrecht Loemmler, rendit visite à Lexington durant la nuit de sa mort pour tenter d'acquérir le manuscrit avant la vente publique. Il se présenta comme convenu à une heure tardive, mais à son arrivée il trouva l'homme d'affaire décédé. Il profita de l'opportunité, s'empara du texte et disparut aussi discrètement qu'il était arrivé.

Le cahier in-octavo est ainsi tombé entre les mains d'un industriel allemand, Albrecht Loemmler, qui le détient encore en 1933.

Pages suivantes :
Les chapitres manquants des Aventures d'Arthur Gordon Pym



22 mars — Les ténèbres s'étaient sensiblement épaissies et n'étaient plus tempérées que par la clarté des eaux, réfléchissant le rideau blanc tendu devant nous. Une foule d'oiseaux gigantesques, d'un blanc livide, s'envolaient incessamment de derrière le singulier voile, et leur cri était le sempiternel *Tekeli-li !* qu'ils poussaient en s'enfuyant devant nous. Sur ces entrefaites, Nu-Nu remua un peu dans le fond du bateau ; mais, comme nous le touchions, nous nous aperçûmes que son â me s'était envolée. Et alors nous nous précipitâ mes dans les étreintes de la cataracte, où un gouffre s'entrouvrit, comme pour nous recevoir. Mais voilà qu'en travers de notre route se dressa une figure humaine voilée, de proportions beaucoup plus vastes que celles d'aucun habitant de la terre. Et la couleur de la peau de l'homme était de la blancheur parfaite de la neige..

XXVI

Ainsi tirés de notre état de transe passive, Peters et moi-même saisîmes les avirons au fond du canot et ramâ mes puissamment, tentant de nous diriger vers l'imposante silhouette. Nous ne pouvions déterminer précisément ce qui se tenait au pied de la statue, mais c'était, quoi qu'il arrive, plus attrayant que le trépas par noyade ou écrasement promis par la cataracte. Le grondement désormais audible de la cascade s'approchait à un rythme effrayant, mais nous nous accrochâ mes avec acharnement à notre seul espoir de salut, y jetant nos dernières forces. Nous ne pouvions voir la silhouette que par intermittence, de grandes quantités de vapeur et de substance cendreuse nous la cachant la plupart du temps. Néanmoins, nous luttâ mes vaillamment, saisissant ce qui se présentait comme notre unique chance de survie. Nous nous maudissions d'avoir succombé à l'étrange apathie hallucinée au cours des jours précédents, dont seule nous avaient tiré l'horrible proximité de la cataracte déchaînée et l'imminence d'une issue fatale.

Ballottés par les flots déchainés, nous rapprochant dangereusement du gouffre, nous parvînmes tant bien que mal à atteindre l'énorme silhouette. Elle n'avait fait aucun mouvement, et tandis que Peters l'effleurait, nous nous rendîmes compte qu'il s'agissait de quelque immense statue intégralement taillée dans une pierre brillante semblable à du marbre blanc. La brume et les cendres étaient à présent d'une telle densité que nous pouvions à peine nous voir l'un l'autre. Peters s'accrocha fermement de ses bras robustes à une jambe de la silhouette imprécise et, par-dessus le tonnerre de la cascade, me cria de me hisser jusqu'à lui à l'avant du canot.

Grimpant à ses côtés, je vis au travers de la tempête aveuglante et brûlante que l'immense statue avait été érigée à l'extrémité d'une île jouxtant le rebord de la monstrueuse cataracte. Nous n'avions pu discerner cette terre auparavant par faute de la vapeur ambiante et du fait qu'elle était d'un blanc quasi immaculé, sans aucun doute à cause des épais dépôts de substance cendreuse. Peters était solidement accroché à la jambe de l'idole, me permettant de monter sur l'énorme pied, puis je tins l'embarcation afin qu'il puisse s'élancer vers l'autre membre. Les embruns étaient extrêmement douloureux, car l'eau était si chaude que même de minuscules gouttes provoquaient des cloques. À peine mon compagnon fut-il hors du canot que le courant m'arracha celui-ci des mains. Nos maigres provisions ainsi que le corps de Nu-Nu basculèrent dans le gouffre grondant, vers je ne sais quels lieux terribles dans les abysses de la mer.

Depuis les jambes de la statue, il suffisait d'un saut pour rejoindre l'îlot pâ le et sablonneux. Quelle que fût la nature des cendres en suspension, le sable d'une blancheur d'ivoire étalé sur les rives de l'île ne pouvait en être distingué, et il était d'une couleur quasiment identique à celle de la végétation pâ le et étrangement charnue qui colonisait les lieux. L'air vrombissait en permanence du son de la cataracte, et c'était un miracle que nous puissions nous entendre en criant. Ayant perdu toutes nos provisions, notre première préoccupation fut de trouver quelque nourriture. Peters suggéra que nous tentions de goûter la chair curieusement fondante des plantes blanchâ tres et frémissantes qui poussaient jusqu'à mi-jambe. Un grand nombre d'oiseaux blancs résidant sur l'île semblaient s'en rassasier pour leur propre subsistance, et nous essayâ mes donc. Même si ces végétaux se contractaient et tressaillaient lorsque nous les coupions, et qu'un liquide pâ le suintait alors le long des déchirures, ils ne se révélèrent pas être des mets totalement répugnants. Au contraire, ils s'avérèrent constituer notre seule alimentation durant de longues journées, offrant à la fois de la nourriture et une quantité désaltérante d'eau relativement fraîche. Et ce malgré leur saveur â cre, comme saumurée.

23 Mars — Le véritable inconvénient de nos plantes charnues était qu'il s'agissait des seules choses qui poussaient sur l'île. Bien que leurs capacités reconstituantes se montrassent évidentes au vu de l'évolution favorable des forces de Peters et moi-même, elles n'auraient pu en aucun cas nous être utiles à la fabrication d'un canot ou d'un radeau. Si nous ne trouvions pas quelque moyen de quitter cette île (un bosquet d'arbres ou peut-être même une épave rejetée sur les berges par la mer), nous étions condamnés à rester en ce lieu pour le reste de notre existence. Nous nous employâ mes donc à explorer l'îlot, en restant toujours proches de la rive, et non loin l'un de l'autre en raison de l'extrême épaisseur de la brume tourbillonnante, surpassant même les brouillards de Nantucket que j'avais connus enfant ; nous ne voulions pas nous perdre de vue. Nous cherchâ mes pendant de longues

heures, pour finalement nous rendre compte que la plage était d'une propreté immaculée, comme nettoyée par les mains d'albâtre de l'énorme statue qui montait la garde à l'extrémité de l'île.

24 Mars — Je m'éveillais lorsque Peters me secoua, indiquant des silhouettes s'approchant de notre île à bord de canots sinistrement familiers, formes sombres aisément discernables au travers de la blancheur vaporeuse de l'atmosphère. Tous les sens en alerte, nous nous cachâmes parmi les végétaux blanchâtres, qui suintaient en s'écrasant mollement sous notre poids. Nous ne leur accordâmes guère d'attention, occupés à observer au-delà du rivage les canots des sauvages qui s'approchaient de l'îlot. On dénombrait six embarcations, qui ne possédaient ni la longueur ni la largeur imposante de celles que nous avions vues chez les autres Tsalalis. Celles-ci atteignaient au mieux les sept mètres de long, et ne contenaient que trois silhouettes : deux rameurs et une troisième personne debout à l'avant.

Les créatures debout dans ces canots semblaient être des sortes de chamans ou de sorciers : ils émettaient un ululement presque continu et tout à fait différent des sons courts et discordants que nous avions entendu sur l'île de Tsalal, bien que régulièrement ponctué du familier *Tekeli-li*. Chaque fois que l'un de ces sorciers lançait ces épouvantables syllabes, tous les sauvages étaient parcourus d'un même frémissement. Leur terreur envers l'île et sa large étendue blanchâtre était évidente ; ce banc de terre était peut-être bien la source même de leur superstitieuse frayeur. Avec Peters, nous observions l'approche des canots depuis un bon moment, lorsque l'un d'eux vira de bord. Nous vîmes, reposant à l'intérieur, une forme humaine ligotée. Je l'indiquais à Peters, qui s'empressa d'observer les autres embarcations pour y déceler l'éventuelle présence d'autres captifs. Le temps que les sauvages parviennent au rivage, nous avions la certitude que chaque canot transportait un prisonnier.

Lorsqu'ils menèrent leurs embarcations hors de l'eau sur la plage blanchâtre, nous fûmes choqués de constater que les prisonniers étaient blancs — des Européens, comme nous n'en avions vu aucun depuis le massacre de notre équipage. Un tel spectacle aurait pu vous tirer des larmes : observer ces camarades et compatriotes si proches de nous, mais aux mains d'immondes sauvages. Nous décidâmes de les libérer sur le champ, mais immédiatement après que nous ayons pris cette résolution, les indigènes s'emparèrent chacun d'une lance ou d'un gourdin rangés dans leurs canots ; étant désarmés, nous renonçâmes. Peters et moi-même décidâmes alors à voix basse de rester dissimulés, et c'est seulement lorsque leurs armes furent convenablement réparties entre eux que les écœurantes créatures sortirent les Européens hors des canots. Ces derniers avaient été ligotés comme du gibier : les pieds et les poings liés à une perche, afin d'être transportés à travers les broussailles cendreuses. La vision était quasi-insupportable, et j'entendis Peters jurer dans sa barbe que nous libérerions les captifs coûte que coûte. Ses yeux brillaient d'une lueur que je n'avais jamais connue auparavant, et j'eus un léger mouvement de recul en les voyant. Je me demandais avec crainte si ce n'était pas de la folie qui couvait derrière ce regard.

Les Tsalalis, à la démarche d'ordinaire si bruyante, se déplaçaient cette fois sur l'îlot de façon tout à fait silencieuse. Nous les suivîmes, satisfaits que les plantes suintantes ne trahissent pas notre déplacement comme une véritable forêt aurait pu le faire. Nous nous mouvions en suivant une trajectoire parallèle à celle des créatures, le son de notre passage complètement masqué par le rugissement de la cataracte. Enfin, la procession stoppa devant un édifice de pierres.

Il était évident que ce monument n'avait pas été érigé par des habitants de Tsalal, ceux-ci vivant dans de sommaires huttes et cette construction étant faite de pierres ajustées. Elle paraissait très ancienne, crevassée et usée comme les ruines romaines semblaient l'être sur les gravures que j'avais vues suspendues aux murs de l'académie. Sa couleur était grise, quoiqu'il soit difficile de l'établir avec certitude sous les épaisses couches de cendre blanche tombée du ciel. D'où nous étions, nous ne pouvions déterminer sa forme générale. La forme qu'elle avait pu autrefois présenter était aujourd'hui effacée par de larges amoncellements de cendre et le passage d'innombrables années, peut-être bien des millénaires. Les sauvages pénétrèrent directement au sein de l'édifice par une porte voûtée massive qui aurait aisément permis l'accès de front à une troupe de chevaux ; ils disparurent de notre vue, suivant un chemin taillé directement dans les roches qui formaient le sol du bâtiment. Nous patientâmes un bref instant, hésitant quant à nos prochaines initiatives. Si nous suivions les sauvages de trop près, nous serions inévitablement massacrés par ces guerriers armés. Mais nous ne pouvions cependant pas rester là à attendre tandis que ces créatures maléfiques sacrifiaient nos frères humains à quelque divinité obscène.

Nous nous rapprochions furtivement de l'entrée de l'édifice lorsque nous entendîmes soudainement un *Tekeli-li* perçant, répété une douzaine de fois par un écho provenant de l'intérieur du monument, à ce qui ne pouvait être qu'une impressionnante distance. Nous perçûmes un bruit de course rapide se précipitant vers nous, et nous eûmes juste le temps de nous dissimuler parmi les plantes rabougries avant que les créatures ne surgissent hors de la porte voûtée à une vitesse infernale. Il n'y avait aucun signe de leurs prisonniers, mais

les guerriers, visiblement plus entraînés à la course que les chamans, se précipitaient en une folle débandade de formes sombres fuyant aveuglément vers les embarcations.

Peters et moi-même restâmes quelques instants ahuris, avant de nous lever. « Les as-tu comptés ? » me demanda-t-il. Je répondis que non. « Ils sont sortis à seize », dit-il nonchalamment. Il grimaça de manière grotesque. Il ne restait donc que deux des sauvages à l'intérieur de la construction, et Peters était fort désireux de les retrouver. Il frotta ses mains rugueuses l'une contre l'autre avec impatience, et s'élança devant moi au travers de l'entrée massive. J'avais le sentiment que son esprit brûlait de venger les âmes de l'équipage de la *Jane Guy*, qui avait été massacré au cours de la terrible embuscade.

Lorsque nous entrâmes, je remarquais que, à l'inverse de l'aspect sommaire et décrépit des surfaces extérieures de la construction, l'intérieur était lisse comme s'il avait été soigneusement poli. Les blocs de pierre qui formaient les parois se complétaient si parfaitement que je n'étais pas même capable de glisser un ongle entre eux. Je me remémorais les mythes propres aux grands monuments de l'antiquité, tandis qu'un sentiment vertigineux d'ancienneté nous enveloppait telle la poussière dégringolant de ruines. Une portion étroite du sol semblait particulièrement usée, probablement sous les pas des créatures de Tsalal, étant donné que nous n'avions observé aucune trace de vie animale ou humaine sur l'îlot. L'édifice s'inclinait brusquement, point assez pour nous déséquilibrer mais suffisamment pour que nous le ressentions. Nous descendîmes donc, au sein de ce qui se révéla être une galerie souterraine. Malheureusement la lumière qui provenait de l'issue derrière nous ne s'infiltrait guère loin dans la structure et nous ne disposions ni l'un ni l'autre du moindre moyen de produire une flamme, pas plus que d'un quelconque combustible pour l'entretenir. Nous avançâmes avec une grande prudence, habituant nos yeux à l'obscurité grandissante. Nous fûmes bientôt sous le niveau de la mer, car l'air était aussi moite qu'on l'aurait imaginé. Les parois suintaient d'une telle humidité qu'il m'en venait des visions de Jonas dans l'estomac de la baleine. Lorsque toute lumière eût quasiment disparu, nous nous trouvâmes obligés de nous orienter à l'aveuglette le long des parois lisses et glissantes. A ce point de la descente, nous n'entendions toujours aucun son provenant du groupe des captifs encore en avant de nous, seul résonnait le tonnerre permanent de la cataracte quelque part au-delà des murs de l'édifice.

Soudainement retentirent des cris atroces, comme ceux d'un groupe d'hommes en péril mortel. L'intensité des hurlements était insupportable. Pourtant un affreux crissement, perçant les tympans comme rien de ce que je n'avais rencontré jusqu'alors, le surpassait très largement. Dirk Peters, qui l'instant d'avant se tenait à mes côtés, avait soudainement disparu, mais j'étais incapable de décider s'il s'était précipité en avant ou s'il avait fui vers la sortie. Je me dirigeai avec détermination vers l'insupportable cacophonie, mais je trébuchai et m'effondrai dans ces épaisses ténèbres.

XXVII

Lorsque je recouvrais mes sens, les ignobles hurlements avaient cessé. Une lueur rougeâtre épaisse, comme visqueuse, avait surgi dans le tunnel devant moi, me permettant à nouveau de distinguer les alentours. Peters était accroupi contre un angle de la galerie, le regard fixé en direction de la lueur pourpre et artificielle. Un bruit attira alors mon attention, similaire au raclement d'une cargaison qu'on charge à bord d'un navire. Profitant de cette couverture sonore, je me glissais jusqu'à Peters, toujours absorbé par la contemplation de l'activité en cours au-delà de l'angle. J'allais m'enquérir de ce qui se passait lorsque, détournant à peine les yeux vers moi, il colla sa main sur ma bouche. L'agitation s'atténua rapidement, et le silence fut brusquement total, avant qu'un déclic métallique suivi d'un curieux sifflement ne retentisse. Ce dernier s'estompa à son tour, tandis que l'intensité de la lumière déclinait, et nous fûmes bientôt à nouveau plongés dans les ténèbres.

« Il nous les faut ! » s'exclama Peters d'une terrible voix de baryton qui me donna la chair de poule. Il s'avança de quelques pas au-delà du coude, vers un point visible de lui seul. Il s'effaça dans l'obscurité, puis j'entendis un juron, ainsi que le bruit d'objets que l'on déplace. Je ne parvenais pas distinguer quoi que ce soit, jusqu'à ce qu'une pâle lueur verdâtre apparaisse. Peters se tenait sur un bloc de pierre, portant entre ses mains la lanterne à l'aspect le plus étonnant que j'ai jamais vue. Elle n'était composée d'aucune pièce de métal : juste un prisme de verre, dont la section, pentagonale, mesurait environ vingt centimètres, et qui se réduisait en un point au bas de l'objet, et était recouvert d'une pierre plate, surmontée d'un anneau de pierre par lequel Peters tenait l'ensemble. À l'intérieur du récipient de verre se trouvait un liquide tourbillonnant qui semblait presque en ébullition, et dont provenait ce très étrange éclairage. Bien que je sois satisfait de disposer enfin d'un peu de lumière, je n'en détournais pas moins le regard de cette chose bizarre.

Le bras de la galerie continuait devant nous, mais il présentait désormais un aspect totalement différent. On aurait dit quelque quai d'embarquement, mais sans eau en contrebas; assurément l'un des endroits les plus étranges que j'ai pu visiter. Il s'y trouvait en effet une tranchée de près d'un mètre de profondeur, aux parois remarquablement lisses, qui se

prolongeait en un boyau plongeant dans les ténèbres. Mais avant que j'aie eu l'opportunité d'observer plus longuement autour de moi, Peters m'indiqua un amas de rochers. Il était évident que cette masse était auparavant constituée de pierres taillées en des formes oblongues ou ovales et percées chacune d'un orifice dans lequel s'insérait probablement l'extrémité d'une tige. Un grand nombre de barres métalliques était justement visible aux alentours, coincées parmi les débris rocheux. En un clin d'œil, Peters se saisit de l'une d'entre elles. Je regardais l'étrange objet qu'il tenait dans ses larges mains: la chose faisait plus d'un mètre cinquante de long, était de section pentagonale et était équipée d'une pointe aplatie à un de ses sommets. Cette dernière, à peu près la taille d'une main, se terminait par une sorte de faux, au tranchant coupant comme un rasoir. Toutefois, elle était plus courte et bien plus étrange que toutes les faux que j'avais pu observer auparavant. De plus, la matière dont l'objet était constitué ne m'évoquait rien de familier : vert-de-gris comme du bronze et pourtant semblant légèrement huileux au toucher, bien que cela puisse être dû à l'humidité de l'air dans le tunnel.

Nous employâ mes l'objet pour fouiller les décombres jusqu'à ce que nous trouvions une pierre ovale qui semble intacte. Dégager tous les morceaux de roche qui l'encombraient nous occupa durant deux bonnes heures, mais la barre métallique de Peters se révéla extraordinairement efficace pour déblayer les blocs les plus massifs. Peters semblait apprécier cet objet si utile, à tel point que par la suite je le vis rarement sans cette barre en métal mystérieux à portée de main. Nos efforts nous offrirent la récompense d'un spécimen intact. Il mesurait quelque chose comme quinze centimètres d'épaisseur et était taillé dans une pierre sombre différente de celle qui formait les parois de la galerie; l'objet reposait de façon parfaitement stable sur un support de pierre large et carré. Nous fûmes dans un premier temps incapables de soulever cette plateforme, pour accéder à la demande pressante de Peters, le pesant objet mesurant approximativement quatre mètres de long et plus de deux mètres de large. Cependant, avec l'aide de plusieurs barreaux du métal verdâ tre employés tantôt comme leviers et tantôt comme rondins grossiers, nous fûmes finalement en mesure de déplacer la plateforme jusqu'au rebord du quai.

En ce lieu, Peters m'indiqua que nous devions faire basculer la pierre dans la tranchée. Je m'enquis auprès de lui de l'intérêt d'avoir consacré tant de temps à dégager l'objet si c'était dans la simple intention de le briser. Face à cette interrogation, le visage de Peters devint rouge de colère, et il émit une série de grognements à mon intention, comparables à ceux d'un chien enragé. Il alla même jusqu'à me menacer en agitant son pieu métallique. Retrouvant ensuite ses esprits, il m'enjoignit à aller récolter au dehors une moisson de ces plantes blanchâ tres et visqueuses qui peuplaient l'île, en quantité aussi importante que possible. Soulagé de pouvoir échapper quelque temps à son épouvantable compagnie, je m'exécutais. Ceci fait, et alors que je redescendais vers la tranchée avec mon fardeau, j'entendis un puissant martèlement. Alarmé, je ralentis le pas, jusqu'à retrouver Peters, frappant à ses pieds avec l'un des pieux métalliques. Bien que le sol montrâ t les marques de dégâ ts considérables dus à coups répétés, l'objet, quant à lui, ne semblait pas être endommagé le moins du monde. Lorsqu'il m'aperçut, Peters lança le pieu vers moi, affirmant qu'il était parfaitement adapté. « Adapté à quoi ? » ne manquais-je pas de questionner. « À Eux ! » hurla-t-il, indiquant le boyau, ce qui sembla déclencher chez lui une crise de rage, au cours de laquelle il se déchaîna sur le bord du quai, criant d'étranges vociférations comprises de lui seul. Je n'osais pas l'interrompre, de crainte que son ire ne se retourne entièrement contre moi.

Je constatais que Peters était parvenu, d'une manière ou d'une autre, à placer la plateforme horizontalement dans la tranchée sans la briser. Je ne compris pas au prix de quelles manipulations il avait accompli cette prouesse, mais ce n'était pas mon affaire. Je déposais mon fardeau de végétation visqueuse sur le bloc de pierre, et nous montâ mes dessus. Nous emportions chacun trois des étranges lanternes, au cas où le combustible alimentant celle qui nous fournissait actuellement notre éclairage viendrait à manquer. Peters chargea également plusieurs barres métalliques supplémentaires, apparemment destinées à être employés contre les ravisseurs. Une fois que nous nous fûmes installés sur la plateforme, celle-ci se mit à se déplacer dans la tranchée sans qu'aucun système de conduite ni de propulsion ne fût visible. Pourtant nous avancions effectivement, et même à une vélocité désagréablement croissante. La vitesse de notre véhicule cessa bientôt d'augmenter, mais alors que nous sentions déjà l'air nous fouetter le visage avec une force étonnante. Bien que je ne dispose d'aucun moyen de l'assurer, je serais tenté d'affirmer que nous nous mouvions plus rapidement qu'aucun navire de ma connaissance.

Bientôt, je remarquais des disques encastrés à intervalles irréguliers dans les parois, juste au-dessus de la tranchée au sein de laquelle nous nous déplacions. Notre célérité m'empêchait toutefois de déterminer de quoi il s'agissait. Nous voyageâ mes ainsi dans ce boyau durant des heures, aucun de nous ne s'adressant à l'autre, avec le sifflement de l'air pour seule compagnie. Jamais je ne connus un désespoir aussi aigu et profond que lors de ces premières heures de descente inexorable au sein de l'immonde et interminable boyau. Les parois défilaient sans relâ che et la lumière verdâ tre émise par notre lanterne me rendait nauséeux. Par prudence, nous décidâ mes de rationner nos provisions de feuilles à la saveur aigre, de sorte que les collations étaient peu fréquentes. Seules nos présences

mutuelles atténuaient la monotonie de cette véritable descente du Styx, et pourtant je craignais de m'adresser à Peters. Il semblait ressasser les événements ayant précédé notre périple dans ce boyau. J'aurais été bien en peine de deviner ce qui traversait son esprit à ce moment-là, et il faisait une telle démonstration de regards diaboliques et de gestes colériques que je retournais bien vite à ma fastidieuse contemplation des parois du boyau.

Celui-ci était creusé à même la roche qui formait la base de l'île. L'absence de marques de pioche dans le roc, ainsi que l'aspect lisse et fini des parois et du sol, rendait impossible que ce boyau ait été construit par les répugnants Tsalalis. Bien qu'on ne puisse déceler aucune indication quant aux techniques de forage employées, on pouvait néanmoins constater que le tracé du boyau n'était pas totalement rectiligne. Si la plus grande partie du trajet fut aussi calme que si nous avions reposé sur une flaque d'huile glissant sur l'eau, il se produisait parfois un léger écart de côté, ou un saut, qui ébranlait notre embarcation et la ralentissait faiblement, avant qu'elle reprenne sa vitesse de croisière en quelques secondes.

Nous ne constatâmes aucun signe de vie. La lueur rougeâtre aperçue resta invisible durant ce trajet ; le seul éclairage provenait de notre lanterne glauque. Qui que ce soit qui ait emmené les prisonniers, il avait complètement disparu. Mais Peters était fermement résolu à les rattraper, bien plus que je ne l'étais moi-même. Nous découvrîmes bientôt que nous étions en mesure de modifier la vélocité de notre véhicule selon l'endroit où nous étions assis. Si nous restions tous deux à l'arrière de l'ovale, notre vitesse s'en trouvait rapidement diminuée de presque un tiers. A contrario, elle augmentait considérablement si nous nous placions tous deux à l'avant. Mais Peters lui-même était effrayé par de telles accélérations et, en conséquence, lorsque nous eûmes identifié cette particularité de l'engin, l'un de nous s'installa à l'avant et l'autre à l'arrière. À dire vrai, j'ignorais complètement par quelle manipulation notre plateforme se mouvait à une telle vitesse ; c'est Peters qui était parvenu à déclencher le mystérieux mécanisme qui nous propulsait. Quelle que soit la cause du mouvement de notre engin, sa mise en branle ne requérait aucun effort de notre part et les parois défilaient trop rapidement pour que leur examen pût nous fournir le moindre indice. L'obscurité nous entourait de tous côtés, à peine rompue par la lumière blafarde et spectrale de notre lanterne. Peters était tapi, forme sombre et inquiétante, à l'autre extrémité de la plateforme. La lassitude triompha de moi et je m'allongeais, la tête soutenue par un tas de ces végétaux huileux qui formait notre médiocre réserve nutritive. Bercé par la caresse monotone de l'air, je sombrais bientôt dans les bras accueillants de Morphée.

Je m'éveillais dans l'obscurité complète. Je n'entendis rien d'autre que le sifflement régulier de l'air puis, au terme d'une angoissante minute, la respiration lente et difficile de Peters. Il n'avait donc pas quitté ce monde. J'explorais à tâtons la plateforme, espérant parvenir à rallumer notre étrange lanterne. La clarté qu'elle produisait avait beau être des plus écœurantes, elle me semblait moins difficile à supporter que l'obscurité écrasante qui nous entourait alors. Limité au seul sens du toucher, je parvins à atteindre la proue de notre vaisseau et trouvais le pieu sur lequel pendait la lanterne. Je palpais prudemment le haut de la perche graisseuse, attentif à ne pas me blesser sur son extrémité dangereusement effilée, et parvins au contact de la surface rugueuse de la lampe. Immédiatement, une vive sensation de déchirure parcourut ma main, et l'objet s'illumina en un instant.

Je n'avais pas eu l'heur d'observer le fonctionnement de la lanterne auparavant, mais s'en offrit alors à moi une horrible opportunité. Une vague lueur apparut d'abord dans les profondeurs du verre, provenant du fluide tourbillonnant qui commençait à diffuser depuis un petit renflement situé en haut du prisme. Cette luminosité augmenta en quelques instants, tant en volume qu'en intensité. Rapidement, la masse du liquide trouble et luminescent s'étendit jusqu'à emplir tout le récipient, adoptant l'aspect tourbillonnant que j'avais observé plus tôt. Je regardai ma main, m'attendant à la trouver pleine de sang, mais je n'y décelai absolument aucune blessure. J'espérais ne plus jamais avoir à répéter cette expérience terriblement désagréable. Notre véhicule continuait à progresser sans montrer le moindre signe de défaillance, les parois du boyau défilant toujours à une vitesse infernale.

Le vocabulaire me manque pour décrire l'ennui de notre voyage, le désespoir de se trouver dans un espace de moins de vingt-cinq pieds carrés, seul en compagnie d'un énergumène n'ayant plus toute sa raison, et précipité au travers des ténèbres vers une destination inconnue.

Notre étrange moyen de transport ralentit enfin, alors que l'air ambiant devenait notablement plus frais. L'atmosphère était restée moite durant toute la descente du boyau, mais elle atteignit subitement une température glaciale. De l'eau ruisselait des parois, formant sur le sol des flaques à la surface desquelles la glace se formait. Cette observation était particulièrement inquiétante, car ni Peters ni moi-même ne disposions de vêtements aptes à nous protéger du froid, ni d'aucun moyen de nous en procurer. La plateforme franchit un virage, le premier de notre trajet infernal, et s'approcha d'un curieux quai, identique à celui sur lequel nous avions embarqué. Il fut rapidement évident que notre singulier véhicule n'avait pas l'intention de s'y arrêter, malgré son ralentissement marqué. Le quai

était au niveau de notre plateforme, aussi fut-ce une chose des plus naturelles de simplement y prendre pied, ce qui stoppa immédiatement la progression de l'embarcation. Nous nous trouvions sur le seuil d'un labyrinthe de tunnels rayonnant dans toutes les directions. De l'un d'entre eux s'échappait une très faible lueur, annonçant la présence d'une source de lumière saine et naturelle. Alors que nous désespérions de trouver le moindre signe de passage récent sur le sol de pierre brute, un vacarme retentissant et confus nous parvint soudainement du tunnel d'où provenait la lumière, nous mettant sur nos gardes. Devant nous, quelque chose se déplaçait ; un bruit de battements et de frottements résonnait tout autour de nous, accompagné d'étranges hululements rauques. Peters s'empara de son pieu graisseux d'une main et de la lanterne verdâtre de l'autre. Je pris une seconde perche et m'engageais sur ses talons au sein du tunnel.

Le tunnel débouchait dans une caverne grouillant de manchots au pelage blanc, plus gros qu'aucun autre oiseau que je n'aie jamais observé. Derrière eux, la lumière qui nous parvenait en provenance de l'extérieur apparaissait insupportablement vive, surpassant en éclat la répugnante lueur de notre lanterne. À la violence de cet éclairage répondait une brutale chute des températures. Une brise glacée s'engouffrait dans notre tunnel et Peters, tremblant, s'élança en brandissant son pieu et en un clin d'œil, rompit le cou de l'un des volatiles. « Prends-en un toi aussi », ordonna-t-il, son haleine se condensant en brouillard tandis qu'il commençait promptement à écorcher le misérable animal avec l'extrémité tranchante de son outil. « Nous porterons leur peau pour nous protéger du froid. » L'idée me sembla raisonnable et il ne s'en fallut que d'un court moment avant que je n'aie occis à mon tour l'un des manchots. Curieusement, les bêtes ne prient pas la fuite malgré le sacrifice de deux de leurs congénères ; elles persistaient au contraire à grouiller autour de nous dans la confusion la plus totale. Je compris pourquoi alors je m'employais à la tâche écœurante de dépecer l'animal : ses yeux étaient d'un blanc uni et vitreux, complètement inutiles.

Imitant Peters, j'écorchais la créature et retournais sa peau, de sorte que les minuscules plumes se trouvent contre ma peau et la tiennent au chaud. Nous devinions que le froid à l'extérieur de la caverne serait encore plus intense qu'à l'intérieur et, bien que j'aie imité mon compagnon d'infortune aussi vite que possible, je tremblais déjà violemment lorsque j'en eus fini. Le froid polaire était incroyablement mordant ; je ressentais ses mâchoires pénétrantes jusqu'au fond de mes os même après avoir endossé la pelure de l'animal. Peters, de son côté, était déjà en train de faire festin de la chair crue du manchot qu'il avait capturé : à l'exception des plantes au goût aigre, il s'agissait de la première source de nourriture dont nous ayons pu nous rassasier depuis des jours. Nous ne nous encombrâmes pas de provisions : sans possibilité matérielle de réaliser un feu, tout ce que nous emporterions avec nous aurait probablement gelé immédiatement, alors que nous n'aurions pas parcouru plus de quelques dizaines de pieds à l'extérieur. Cependant, juste avant que nous ne quittions le lieu de notre massacre, Peters arracha les foies de nos deux animaux avec les pieux. Il me tendit le mien en commençant à mâcher son festin. J'ingurgitai également l'organe cru et sanguinolent, le sang de l'animal se jetant, me sembla-il, directement dans mes veines. Fortifiés et rassérénés, nous nous élançâmes vers l'entrée de la caverne, et la saine lumière du jour.

Une scène de complète désolation nous y attendait. La température chutait vertigineusement au fur et à mesure de notre progression, puis nous débouchâmes à l'extérieur. La lumière était douloureusement perçante, se reflétant non seulement sur le ciel couvert mais également sur les milliers de reliefs enneigés qui nous entouraient à perte de vue. À l'œil du commun, cette luminosité était certainement diffuse et modeste, mais pour ceux qui ont été enfermés dans les profondeurs de la Terre, plus obscures que toute nuit, cette blême lumière était quasiment insupportable. La lueur verdâtre de la lanterne n'avait pas préparé nos yeux à l'éclat généreux du soleil, en dépit de la position basse de l'astre et du ciel couvert. Nulle part nous ne pouvions détourner le regard ; les blancheurs aveuglantes du ciel et de la neige, brûlant nos yeux de leurs rayons aiguisés comme des lames, ne nous laissaient aucun répit.

Nous restâmes immobiles, clignant des yeux et les protégeant des réflexions lumineuses, jusqu'à ce que, lentement, nous découvrions que ces étendues polaires n'étaient pas uniquement constituées de neige aveuglante. Au fur et à mesure que nos yeux s'habituaient à la luminosité, nous commençâmes à discerner les contours de formations rocheuses sombres et massives, contrastant de façon saisissante avec la blancheur immuable du lieu, et contre lesquelles la neige s'était amassée. Plus nous les observions, plus nous nous rendions compte que leurs formes étaient trop géométriques pour être l'œuvre de la nature. Quelle qu'ait été l'origine de ces constructions, les blocs de pierre et les corridors ostensiblement réguliers qui les reliaient ne pouvaient témoigner que d'une chose. Il s'agissait d'une cité en ruines, une cité indiciblement ancienne, construite puis abandonnée en ces terres antarctiques désertes et gelées.

Immense et sans âge, parsemée de voûtes à ciel ouvert et de chaussées effondrées, nombre de ses principaux ouvrages écroulés suite à quelque inimaginable cataclysme : telle était cette ville. Un air d'étrangeté intimidant nimbait l'atmosphère, alimenté par la vertigi-

neuse ancienneté de la cité, les mystérieux gouffres béants emplis de neige qu'on y trouvait, et l'altérité indéfinissable mais parfaitement répugnante du lieu. Les seuls bruits qu'on y entendait étaient ceux du vent frémissant et grondant dans les rues antédiluviennes, ayant parfois balayé toute neige sur des places pavées d'où rayonnaient des avenues cernées de hauts murs de pierres blanches. Nous ne remarquâmes aucun signe de vie : seulement la terrible désolation et la solitude des millénaires écoulés, la marche implacable du temps réduisant cette étrange métropole en poussière, emportée vers l'oubli. Je restais immobile, ébahi par ce tableau incroyable et hors d'âge, mais Peters me sortit de ma passivité, me secouant et m'indiquant d'un geste l'aspect de la neige à l'entrée de la caverne.

La neige y était fraîche et profonde, aussi blanche que la page vierge en attente du premier griffonnage de la plume. Grondant de colère tel un animal en chasse, Peters retourna dans les ténèbres du tunnel: nous n'étions pas sur la bonne piste. Nous bondîmes sur notre embarcation de pierre qui replongea immédiatement dans son interminable boyau. Mais notre trajet dans l'obscurité fut cette fois bien plus bref. Après trois ou quatre heures au plus, le voyage cessa et la plateforme se rangea le long d'un autre quai d'embarquement. Cependant ne s'offrait à nous à présent qu'un unique tunnel, qui nous conduisit directement à la surface.

Aussi douloureuse qu'ait été la vision qui nous avait été offerte à l'issue du précédent tunnel, la vue depuis celui-ci était encore plus terrifiante. À moins d'un mille de là, visible au travers des rafales de vent et de neige, se tenait une tour titanesque — un repaire de géants, de dragons, ou de quelque fabuleuse mais répugnante créature, car sa taille était bien trop élevée pour que l'on puisse envisager qu'elle ait pu être l'œuvre de mains humaines. Elle s'élevait devant nous, enveloppée d'un voile de glace et de neige, gelée et tourbillonnant, plus haute que n'importe quelle tour ou citadelle médiévale. Et lorsque nous vîmes la lueur bleutée qui lévitait à son faîte comme un feu de Saint-Elme au sommet d'un mât, je sus, je sus au plus profond de moi, que la chose en face de laquelle je me trouvais ne pouvait être qu'un phare, un gigantesque fanal d'origine primordiale. Je ne peux concevoir aucune autre fonction à cette chose, tant sa lumière attirait le regard, même si elle s'avérait impossible à fixer. Cette ignoble illumination projetée du haut de la tour colossale exhalait une telle malveillance que je sais ne jamais pouvoir effacer sa vue de ma mémoire ; monumentale comme une armada de navires sur la mer et aussi terrifiante que le tonnerre sur l'océan. Il émanait de cet édifice païen une affreuse sensation de monstruosité, comme s'il ne s'agissait pas d'une construction terrestre, mais d'une énorme et blasphématoire Tour de Babel, érigée pour railler Dieu et toutes Ses saintes créations. Je tentais de m'enfuir, mais je découvris que cela m'était impossible : j'étais captivé, involontairement fasciné par cette construction antédiluvienne qui m'attirait et m'appelait à elle. Je restais immobile, gelé de la tête aux pieds, et ce n'est que lorsque Peters me poussa du coude que je fus capable de détourner le regard de cette horreur titanesque. Je parvins à maîtriser l'instinct qui me poussait à fuir pour échapper à son emprise. Mais s'échapper en état de panique dans cette immensité de neige signifiait se précipiter au-devant d'une mort certaine.

Peters me montra du doigt une série de traces laissées dans la neige, d'un geste qui brisa sans ménagement mon faible espoir de m'éloigner enfin de ce lieu démoniaque. Bien que ces marques ne fussent pas fraîches — la neige glacée qui tombait lentement avait commencé à les recouvrir — il s'agissait de la preuve indiscutable d'un passage récent. Absolument brisé de désespoir, n'osant pas même croire que nous puissions encore nous en tirer vivants, j'emboîtais le pas à Peters qui suivait résolument la piste des captifs. Les traces s'élançaient directement vers la base de l'ignoble ruine antique.

XXVIII

Par ce froid terrifiant, nous suivîmes les traces laissées dans la neige, durant ce qui me parut être une éternité. Je ne peux évaluer le temps qu'il nous fallut pour parcourir la distance nous séparant de la tour. Le froid qui régnait était si engourdissant pour le corps et l'esprit que nous n'étions pas même en mesure de lever les yeux pour évaluer la distance nous séparant de la Tour. La neige partiellement fondue nous fouettait de toute part, et tout ce dont nous étions capables était de contempler poser nos pieds couverts de glace se poser l'un devant l'autre le long de cette piste à demi-enfouie dans la neige. La glace se cristallisait sur nos cils, tandis que notre haleine gelait avant même d'avoir été expirée, formant une sorte de barbe glacée pendue à nos lèvres. Nous poursuivions péniblement notre chemin, tandis que la tempête empirait, nous balayant avec une violence sans merci. Nos souffrances passées n'étaient que peu de chose comparées à ce que nous endurions désormais : les tenues d'hommes des cavernes gelant sur notre peau et incapables de nous réchauffer, les coups de massue du vent nous précipitant hors de la piste, et la certitude que celui-ci nous conduisait vers une abominable agonie. Deux fois je tombais dans la neige glacée, avant d'être relevé par Peters et encouragé sans ménagement à repartir.

Je perdis mon équilibre à nouveau, abandonné cette fois par toute volonté de reprendre mon avancée. J'étais étendu dans la neige, appelant de mes vœux le soulagement apporté par un

trépas imminent, le sombre tomber de rideau, lorsque Peters me frappa avec force. Je levai un bras pour me protéger de ses coups, incapable de crier car mes lèvres étaient scellées par la glace. « Debout ! » m'ordonna-t-il. « Debout, pauvre gueux ! » Et sur ces mots, il me saisit à bras-le-corps et m'arracha de la neige en me secouant comme si je n'étais qu'un enfant. Cela me fit recouvrer mes sens, faisant circuler le sang dans mes membres. Je retrouvai mes esprits, craignant plus la violence de Peters que le baiser de la mort, et me traînai à nouveau péniblement sur la piste. Bientôt, nous fûmes parvenus au pied du phare terrifiant et nous y découvrîmes, creusée dans la neige, une rampe d'accès qui menait directement au sein de la tour environnée de vapeur. Je me serais plus volontiers précipité dans la cage d'un fauve, mais il était évident que nous ne pourrions pas survivre beaucoup plus longtemps au climat glacial régnant à l'extérieur.

Nous dégringolâmes le long de la rampe d'accès, à moitié aveuglés, et totalement déments, jusqu'à ce que mon pied heurte quelque obstacle déposé sur le trajet et que je ne m'écroule à nouveau de tout mon long. Peters me gratifia d'un vigoureux coup de pied dans les côtes, avant s'interrompre brusquement, le visage soudain tordu de rage et de terreur. Je suivis la direction de son regard, et constatais que l'obstacle sur lequel j'avais buté était un corps humain. Quelle qu'ait été son identité, le cadavre était désormais totalement méconnaissable. La tête avait été écrasée par un choc violent ; les longs cheveux blonds étaient pris dans une flaque de sang gelé. Bien qu'il s'agisse d'une vision épouvantable, elle était aussi, à sa macabre manière, porteuse d'un semblant d'espoir. Elle nous confirmait que les mystérieux ravisseurs étaient passés en ce lieu avec leurs prisonniers, même si ces derniers n'y avaient pas tous survécu. À quelques mètres seulement du malheureux cadavre, la piste pénétrait dans l'effroyable construction. Pleins d'une terreur irraisonnée mais également d'une pitié irrépressible pour les prisonniers..et poussés par notre propre et peu glorieuse condition, nous franchîmes le seuil de la tour.

La première chose que nous remarquâmes, Peters et moi-même, fut que la température était ici significativement plus élevée qu'au dehors. Bien que l'entrée fût dépourvue de véritable porte, il était évident qu'un système de chauffage était à l'œuvre, entretenant une chaleur plus que bienvenue pour nos entrailles glacées. Quelle qu'ait été sa source, quand bien même il se fut agi du brasier de l'Enfer lui-même, nous nous y réchauffâmes avec délectation. Nos grelottements mirent pourtant bien du temps à s'atténuer. Nos doigts gelés nous firent souffrir en retrouvant une température raisonnable et nous marchâmes à grandes enjambées afin de réveiller nos membres.

Mais il n'était pas question de lambiner et d'abandonner la poursuite. Tandis que nous retrouvions nos esprits, nous constatâmes que nous étions dans un couloir se dirigeant vers le centre de la tour. Les murs étaient constitués de la même pierre lisse et gris foncé que l'édifice rituel des Tsalalis et présentaient la même netteté de finition. Tandis que j'examinais les parois, Peters s'était agenouillé sur le sol couvert de givre. En quelques minutes, il y découvrit des petits débris de gel parsemant la surface lisse de la glace. Considérant cette découverte comme un signe du passage des ravisseurs, Peters brandit sa tige de métal et déclara qu'il fallait poursuivre plus avant. Je le suivis.

Nous atteignîmes bientôt une pièce de forme ovale desservie par une seule autre issue : une rampe circulaire constituée d'une matière brillante, usée en son centre, qui s'élevait dans les ténèbres. N'ayant guère d'autre choix, nous empruntâmes cet étrange passage. À l'exception de notre lanterne, l'obscurité y était totale, et aucun point de repère sur la surface grise et uniforme des parois ne nous offrait la possibilité de mesurer le temps écoulé ou la distance parcourue sur cette rampe. Seul un accroissement régulier de la température ambiante marquait notre progression, et bientôt nous commençâmes à transpirer dans nos manteaux improvisés en peau de manchot. Nous n'osions pourtant pas abandonner ces derniers, de crainte de devoir entreprendre une retraite subite vers les étendues glacées environnant la tour.

Interrompant une longue et monotone ascension, une arche s'ouvrit sur le côté de notre rampe. Nous pénétrâmes dans ce passage, ne sachant si les captifs avaient été emmenés plus haut dans le tunnel ou conduits ici. La taille des lieux était impressionnante et le temps que nous avions passé enfermés dans l'étroit tunnel grimpant nous la rendait d'autant plus intimidante. La lueur verdâtre de notre lanterne ne parvenait pas à éclairer l'ensemble de la pièce, mais celle-ci disposait de sa propre source de lumière. En son centre s'ouvrait un puits infernal émettant un vif éclat rougeâtre. Incapables d'y résister, nous nous approchâmes, et ce faisant, l'agréable tiédeur régnant dans le reste de cette tour se transforma en une insupportable chaleur, jaillissant, telle l'eau d'un geyser, de l'insondable orifice. Scrutant précautionneusement à l'intérieur du trou (son pourtour était dépourvu de balustrade ou de quelque protection contre notre maladresse), nous vîmes un colimaçon s'enroulant interminablement sous nos pieds, et se perdant dans un rougeoiement démoniaque qui devait se situer à bien plus d'un millier de mètres en profondeur. C'était le cœur infernal de l'infâme Tour. Du fond du puits, pourtant invisible, nous parvenaient un rougeoiement et des vagues de chaleur dignes des forges de Vulcain. Frémissants, nous nous éloignâmes du bord.

Une exploration rapide des lieux ne nous permit de trouver aucune trace de nos compagnons. Nous observâmes soigneusement le sol, mais les motifs complexes et dérangeants gravés sur celui-ci, additionnés à la chaleur rayonnante de l'endroit, nous empêchèrent d'y détecter des traces de glace de la nature de celles que nous avions suivies jusqu'à ce lieu. Cependant, nous parvînmes à contenir le désespoir qui nous envahissait : sous le dôme majestueux qui tenait lieu de plafond à la pièce, six issues s'ouvraient à nous dans les murs de la pièce. Cinq d'entre elles étaient réparties à intervalle régulier sur le périmètre de la pièce, tandis que la sixième avait la forme d'une arche irrégulière. Nous empruntâmes cette dernière, nous engageant dans une ascension en spirale similaire à celle qui nous avait menés quelques moments plus tôt dans la grande salle surmontée d'un dôme. Je ne pus m'empêcher de songer que chaque pas nous rapprochait un peu plus de la répugnante luminescence bleuâtre qui lévitait au sommet de la tour.

Cette pensée trouva confirmation, car bientôt il apparut que la paroi extérieure de la rampe s'était partiellement effondrée en plusieurs endroits. Les éboulements nous révélaient une chambre envahie de structures cristallines longilignes, constituées d'une matière qui aurait pu évoquer le sel. Mais contrairement à celui-ci, ces excroissances se présentaient sous des formes et tailles variées. La fameuse lumière bleuâtre se propageait à l'intérieur des cristaux par vives pulsations, cependant trop rapides pour être réellement perçues par l'œil humain. Curieusement, en vision latérale, il était plus aisé de déceler ces sortes d'éclairs, qui devenaient parfaitement invisibles dès que l'esprit leur accordait sa pleine attention. Mais à la différence de l'ignoble luminosité provenant du faîte de la tour, ces pulsations étaient accompagnées d'un son perçant bien que lointain, murmure chanté évoquant quelques sirènes antiques, qui d'un même élan, nous attirait et nous repoussait. Je sentis mon cœur se soulever au chant terrifiant de ces horreurs. Se fût-il agi des plus purs diamants de l'Afrique, ni Peters ni moi-même n'aurions accepté de les toucher. Nous accélérâmes notre pas vers le sommet de la rampe, jusqu'aux limites de nos capacités corporelles mais non sans subir l'attraction perfide de ces cristaux à chaque tournant.

Il sembla s'écouler des heures avant que nous ne parvinssions à laisser derrière nous le chant vénéneux des pulsations bleutées, laissant place à un silence béni. Nous poursuivîmes notre ascension, heureux pour la première fois d'être éclairés seulement par la lueur verdâtre de notre lanterne. Ce temps de répit fut bref. Subitement, alors que nous n'avions parcouru pas plus de deux circonvolutions de la rampe, nous débouchâmes dans une nouvelle pièce, moins large et plus tempérée que celle que nous venions de quitter. L'air y était humide, étrangement chargé d'une buée que nous n'avions pas revue depuis notre descente dans le tunnel sur l'île blanche. Et à la différence de la précédente, cette chambre n'était pas tout à fait vide.

On y avait sculpté d'improbables concrétions de pierre, estrades et cylindres surgis du sol et des parois, dont l'usage nous échappait totalement ; s'agissait-il de mobilier ? Autour de l'un de ces piédestaux s'étalait un amoncellement des étranges cristaux palpitants que nous avions observé plus bas. Mais contrairement à ces derniers, ceux-ci n'émettaient ni son ni lumière et reposaient, inertes, dans un parfait silence. Au-dessus de l'amas, avait été tracée sur le mur une sorte de fresque, peinte de couleurs criardes. Bien que nous ne parvenions à comprendre le sujet qu'elle évoquait, elle semblait ostensiblement liée à cet enchevêtrement de cristaux, peut-être pour obtenir le même effet que celui produit par les vitraux dans les cathédrales. Je réalisai alors que le moment de la confrontation avec notre ennemi était peut-être imminent et, au sein du monceau de cristaux qui s'offrait à moi, j'en choisis un particulièrement long. Je fus soulagé de ne ressentir aucune douleur en empoignant l'objet, qui avait le contact fort rassurant d'une simple pierre, froide et lisse au toucher, et légèrement plus lourd que son aspect ne le suggérait. Bien que les arêtes du cristal ne fussent point tranchantes par elles-mêmes, l'objet s'achevait en une pointe dentelée aussi coupante que du verre. Ainsi équipés, nous entreprîmes d'explorer les cinq entrées voûtées qui s'ouvraient dans cette pièce, moi-même portant la lanterne verdâtre d'une main et le long tesson de cristal de l'autre, tandis que Peters se contentait de tenir fermement son curieux pieu métallique. C'est en ce lieu que nous vîmes, pour la première fois depuis que nous avions franchi le seuil de cette tour antédiluvienne, un signe de vie, sous la forme de petites racines grimpantes. Elles s'insinuaient le long de deux des issues voûtées pour rejoindre, au travers du plafond, l'interminable rampe en spirale. Les trois autres ouvertures, quant à elles, étaient aussi silencieuses et sombres qu'un tombeau.

Nous avions à peine remarqué cette particularité que résonna un bruit traînant et cliquetant au-dessus de nos têtes. Quelqu'un descendait les escaliers, et il était impératif que nous nous dissimulions rapidement avant d'être vus. D'un mouvement silencieux, je me précipitai en même temps que Peters à travers l'une des issues voûtées dépourvues de plantes, dans l'une des trois chambres plongées dans la pénombre. Nous espérions qu'une telle pièce nécessiterait moins d'attention. Remarquant un grand nombre de concrétions de pierre brisées et éparpillées en ce lieu, Dirk Peters y dissimula immédiatement notre lanterne, nous plongeant en un clin d'œil dans l'obscurité. Puis nous nous faufilâmes, aussi prestement que possible sans briser le silence, vers l'embrasure voûtée, avec l'intention d'assister à l'arrivée de l'intrus. Le volume de l'étrange son traînant augmentait graduellement, et

soudain, l'épaisse lumière rouge, déjà croisée près de l'étrange quai situé sous l'île, inonda brutalement la pièce. À cette lueur nous discernâmes, dévalant la rampe en spirale, une..Chose.

Il y a bien des facettes de la Terre qui restent ignorées de l'Homme, et celle-ci est sans aucun doute l'une des plus épouvantables. C'est pure vanité de la part de l'homme que de croire qu'il n'existe aucune autre forme d'intelligence en ce monde que la sienne, et que le Seigneur lui a confié le pouvoir sur toutes les bêtes ou poissons qui peuplent sa Création. C'est faux, et il existe d'autres choses, des Choses étranges qui occupent les étendues polaires, des Choses dont l'apparence rappelle ces barils employés par les baleiniers, en moins volumineux, pourvues de cinq épais tentacules visqueux en contact avec le sol, ainsi que d'un nombre équivalent d'appendices extrêmement ramifiés partant du centre de l'abdomen, et enfin, couronnant le tout, d'une troublante tête en forme d'étoile. L'intrus était de couleur gris verdâtre, marbré en certains endroits, et il se déplaçait. Mon Dieu ! Je ne peux affirmer s'il s'agissait d'un animal ou d'une plante, mais la Chose marchait ; gauchement, comme si elle ne maîtrisait pas l'ambulation, mais elle marchait, se traînant avec les cinq puissants tentacules rattachés à sa base telles les racines d'un arbre majestueux. Je jure ici, devant Dieu, que cette Chose était non seulement animée, mais également intelligente, douée d'un esprit au moins aussi développé que le cerveau humain, mais malveillant, aussi vicieux que le Diable et tous ses démons. Sans l'ombre d'un doute, cette créature et ses congénères étaient responsables de l'érection de cet immonde phare infernal s'élevant au-dessus de nos têtes avec l'arrogance d'un Lucifer, car seul un esprit d'une telle malice aurait pu être en mesure de construire une horreur si étrangère aux lois naturelles de Notre Seigneur.

D'une façon ou d'une autre, Dirk Peters et moi-même parvînmes à nous retenir de hurler à la vue de cette abomination, qui, ainsi, ne nous vit et ne nous entendit point, et poursuivit son chemin. La Chose se déplaça jusqu'à l'une des issues voûtées, dépourvues de pousses végétales, et de celle où nous nous trouvions. Nous attendîmes pour sortir qu'elle y ait complètement disparu puis nous la suivîmes le plus furtivement possible : il était clair que la créature pouvait nous voir arriver de n'importe quelle direction de sa tête étoilée. Pour cette raison, nous prîmes grand soin de ne nous trahir d'aucune manière, progressant le long des parois de la pièce principale, puis observant la chambre dans laquelle s'était engagée la créature depuis le seuil.

Bien nous en prit, car nous découvrîmes, révélé par la lueur rougeâtre de la lanterne appartenant à la Chose, un tableau tiré des plus profonds abîmes de la perdition : en ce lieu gisaient les quatre Européens ayant survécu, immobilisés dans les liens grossiers noués par les Tsalalis. Un couple de sauvages était également couché ici, toutefois sans entrave. Tous les corps étaient allongés sur une large dalle de pierre inclinée; peut-être quelque autel sacrilège des Choses Polaires, d'une conception si épouvantable qu'elle ne pouvait convenir qu'à ces créatures. Tout comme de nombreux sols et parois de cette tour abandonnée de Dieu, l'autel était gravé d'étranges schémas et dessins que ni Peters ni moi-même ne parvenions à comprendre. Tous les captifs semblaient étourdis ou inconscients, car ils ne réagirent pas lorsque la créature pénétra dans les lieux. Bien que n'étant pas en mesure d'embrasser du regard la totalité de la pièce, je pus observer qu'elle était plus large que celle dans laquelle nous nous trouvions précédemment, mais moins imposante que celle où se trouvait le puits. L'air qui en provenait était tropical, moite et humide, presque chargé d'une brume de chaleur, et affreusement nauséabond. Cette ignoble puanteur réveilla immédiatement en moi le souvenir des derniers instants de mon pauvre ami Auguste. J'engageais Peters, par signes, à m'accompagner immédiatement dans une tentative de sauvetage mais il secoua la tête avec détermination, son visage de marbre laissant deviner de lugubres conséquences si je ne retenais pas mon impulsion. Nous étions toujours absorbés par l'étude de la pièce depuis notre point d'observation dissimulé, lorsque la terrible créature s'approcha de l'un des captifs sans défense et l'agrippa de ses membres abdominaux. J'étais, tout comme Peters, paralysé d'horreur devant notre impuissance tandis que le pauvre malheureux était poussé lentement, le long de la plateforme inclinée, la tête la première, vers une fosse s'ouvrant au pied de l'épouvantable autel.

Subitement, d'horribles hurlements retentirent ; d'atroces cris qu'un homme ne profère que sous les tortures les plus douloureuses qui se puissent concevoir. Nous entendions également, sous ces glapissements, le bruit déconcertant d'un battement frénétique, comme si le pauvre hère tentait d'échapper à des sables mouvants. La Chose se tenait immobile, aussi impassible que les parois de pierre, devant ces lamentations. Puis elle se mit soudainement à tituber et agiter plusieurs de ses membres de façon grotesque, émettant un puissant sifflement flûté dans lequel nous reconnûmes une imitation du *Tekeli-li !* des Tsalalis, qu'elle répéta à plusieurs reprises avant de cesser brusquement. Cette scène déroutante achevée, la Chose reprit son chemin, qui la menait à l'endroit où nous étions cachés. Immédiatement, nous nous repliâmes en courant à toutes jambes, dévalant la rampe comme des flèches et priant pour que la créature ne nous ait pas aperçus. Suivie uniquement par les hurlements atroces et s'affaiblissant, la Chose progressait avec une lente décontraction, portant sa lanterne rougeâtre à pas traînants vers la rampe, en direction des étages supérieurs.

C'est alors que Peters, remuant maladroitement sa large carrure, posa le pied sur quelque chose qui céda dans un craquement sourd. Instantanément, la Chose interrompit son ascension et se tint immobile, écoutant les bruits alentours avec une évidente concentration. Elle inclina la tête d'un mouvement curieusement humain, attendant peut-être la répétition du son. Nous retînmes notre respiration, n'osant ni bouger ni faire le moindre bruit tandis que les râ les de l'agonisant résonnaient à travers la tour. Apparemment rassurée, la créature reprit son ascension, et disparut bientôt avec sa lanterne dans les hauteurs de la rampe en spirale. Cet épisode achevé, Peters s'empressa d'aller récupérer notre lanterne et empoigna le pieu métallique qu'il transportait depuis l'édifice impie des Tsalalis. Je brandis quant à moi mon tesson de cristal, préparé si nécessaire à combattre jusqu'à la mort. Ainsi emplis d'une témérité retrouvée, nous retournâ mes vers l'autel.

À peine avais-je rejoint les captifs au pas de course que je fus totalement paralysé. Absolument terrifié, dans la crainte innommable que la Chose diabolique ne revienne sur ses pas et ne m'inflige le même sort que mon compatriote, je tentais de toute la force de mon â me de reprendre le contrôle de mes membres. Je puisais dans toutes les ressources de ma concentration afin d'ordonner à ceux-ci de recouvrer leur fonctionnement, mais sans résultat. J'étais littéralement figé sur place, incapable de bouger ne serait-ce que mes globes oculaires. Un étrange rayonnement émanait de certains des bas-reliefs qui m'environnaient, comme si ces symboles s'étaient introduits dans mon cerveau, immobilisant tous mes organes.

À nouveau ce fut Dirk Peters qui me sauva. Remarquant mon immobilité subite, il me frappa d'un coup violent avec son pieu métallique, m'envoyant à terre. Dès que je heurtais le sol, je fus à nouveau en mesure de bouger. Comprenant que cette paralysie provenait de quelque corruption provoquée par l'autel païen sur lequel les prisonniers étaient étendus, nous déplaçâ mes avec précaution les trois hommes blancs hors de ce support. Aussitôt les avions-nous éloignés de ce maléfice qu'ils se mirent à se débattre. Nous les calmâ mes, leur exposâ mes rapidement que nous leur offrions une chance de s'échapper puis, à l'aide de la lame du pieu providentiel, coupâ mes leurs liens. En quelques minutes notre tâ che fut accomplie et nous nous enfuîmes tous les cinq de cet épouvantable lieu.

Nous abandonnions les Tsalalis à leurs dieux.

Nous descendîmes la rampe en spirale avec une vitesse désespérante. Nos camarades étant restés pieds et poings liés depuis près d'une semaine, le sang ne revenait dans leurs membres qu'avec peine et lenteur. Mais quand nous parvînmes enfin à accélérer, aucun de nous ne ralentit jamais l'allure, résolus comme nous l'étions à courir sans nous arrêter jusqu'au tunnel, abandonnant ce phare maudit à jamais derrière nous. Peters menait la course, sa stature trapue et sa résistance exceptionnelle lui ayant permis de lutter mieux que nous contre les horreurs et les privations que nous avions endurées récemment. Mais tandis que nous traversions le dôme où se trouvait le puits, nous aperçûmes une créature se précipitant dans notre direction depuis les plus profonds abîmes de la tour, gravissant l'escalier en colimaçon ! D'une seule voix nous laissâ mes échapper un cri d'horreur désespéré et nous prîmes la fuite, pris d'une intense panique, vers l'issue voûtée que Peters nous indiquait par de larges gestes affolés. Mais la Chose avait pour nous d'autres plans, et malgré sa déambulation maladroite, elle se révéla affreusement rapide dans sa traque. Nous dévalâ mes la rampe à foulées éperdues, vers les étendues glaciales qui nous attendaient à l'extérieur ; nous étions cependant épuisés et affamés ; pitoyable communauté. La Chose gagnait peu à peu du terrain sur nous, émettant un troublant sifflement, presque musical, qui décuplait notre terreur. Perdant tout espoir, nous comprîmes alors que, même à cinq, épuisés comme nous l'étions, nous n'avions aucune chance de nous défendre contre cette créature.

Finalement, Peters, se tenant à présent à l'arrière du groupe, lança notre lanterne vers la créature, en un ultime geste de défi plus que dans l'espoir réel de causer des dégâ ts. À notre grand étonnement, aucune explosion ne survint. Le verre se brisa, libérant le liquide verdâ tre et bouillonnant qui se répandit largement. Quoique la lanterne se soit écrasée bien avant d'atteindre la Chose, cette dernière se révéla incapable de s'arrêter ou de dévier sa trajectoire afin d'éviter le danger. À son contact, le fluide passa de son vert nauséeux usuel à l'écœurante texture rougeâ tre et épaisse que nous avions déjà aperçue. Le liquide se déforma de façon insensée, émettant simultanément une luminosité décuplée. Elle remonta promptement le long des tentacules de la Chose qui perdit alors l'équilibre et s'effondra au sol tel un arbre abattu. Totalement enveloppée de liquide, la Chose se débattit pendant quelques secondes puis se figea, tandis que la substance continuait à rougeoyer comme un feu de joie à son apogée. Avec horreur, nous contemplâ mes la créature prisonnière dont les contours se ramollissaient tandis que la masse bouillonnante et aveuglante du fluide semblait littéralement les dissoudre. Puis, apparemment doté dune volonté propre, le liquide abandonna sa victime, comme s'il avait fini de se repaître de sa chair et qu'il partait à la recherche d'autres sources de nourriture, lançant vers nous des langues de fluide ardent et affamé. Terrifiés par le spectacle auquel nous venions d'assister, nous prîmes la fuite comme des dératés. Nous fûmes bientôt hors de la tour maudite, immédiatement accablés par le froid mortel des étendues polaires. Les mots sont impuissants à décrire les

souffrances pathétiques que nous endurâ mes sur le chemin du retour. Nos nouveaux compagnons étaient bien trop légèrement vêtus pour supporter ce climat, et semblaient tous sans cesse à la limite de la rupture. Nous maintînmes coûte que coûte une course en demi-foulées, espérant que l'effort suffirait à nous fournir assez de chaleur pour atteindre l'entrée du tunnel. À mi-chemin, l'un des inconnus s'effondra et Peters dut porter l'infortuné sur ses épaules. Bien que le vent se fût calmé, la neige tombait toujours plus drue et nous permit d'échapper aux signaux tentateurs du phare gigantesque et infernal. Lorsque nous parvînmes enfin au tunnel, nous nous traînions de façon désespérée plus que nous ne courions, pauvres hères gelés et épuisés. Peters portant toujours l'un des hommes sur son dos, j'aidais les deux autres à se tenir debout. Aussi immense que fut ma fatigue, elle était probablement infime en comparaison de la leur.

Après avoir franchi l'entrée du tunnel, nous traînâ mes nos compagnons, nous enfonçant dans la tiédeur de la galerie. La consommation des végétaux charnus que nous avions laissés sur la plateforme permit à nos nouveaux compagnons de recouvrer une partie de leur énergie. Peters et moi-même retirâ mes alors nos épouvantables costumes. La chaleur ambiante allait non seulement les rendre inutiles, mais en plus les transformer en haillons putrides et nauséabonds. Nous fûmes éminemment soulagés de constater que l'endroit était tel que nous l'avions laissé ; aucun manchot géant n'était venu entamer notre réserve de feuilles molles et blanchâ tres, et nos cinq lanternes étaient toujours en place. Nous tressaillîmes en apercevant ces dernières, nous remémorant l'appétit inextinguible de destruction dont s'était montrée capable celle que nous avions utilisée contre la Chose qui nous poursuivait. Nous manipulâ mes ces lanternes avec grande prudence, inquiets à l'idée de libérer la substance lumineuse qu'elles contenaient. Lorsque nous nous fûmes tous quelque peu restaurés, Peters nous donna des instructions pour retourner la lourde plateforme dans le sens opposé. Nous la déposâ mes avec précaution dans son étrange logement et, après que nous nous soyons installés dessus, elle prit rapidement de la vitesse. Curieusement, il me sembla que notre vélocité était plus importante que lors de notre voyage aller. Quelle que fut la raison de cette célérité, nous nous éloignions désormais à grand train de cette horrible construction polaire, l'air chaud fouettant généreusement nos cheveux.

XXIX

Lorsque nous fûmes certains qu'aucun poursuivant ne se trouvait immédiatement sur nos talons, Peters effleura du doigt l'une des lanternes. Une sinistre flamme verdâ tre s'éveilla brusquement au cœur de l'objet, et c'est à cette lueur mouvante que nous pûmes détailler pour la première fois l'état de nos compagnons. Ces hommes étaient de robustes gaillards, car malgré toutes les épreuves qui avaient affaibli leur constitution et blêmi leur teint, leur farouche volonté de vivre n'avait pas été affectée. Hantés comme nous l'étions par la crainte d'être malgré tout l'objet d'une traque, nous laissâ mes le silence s'installer durant quelque temps. Finalement l'un des inconnus le rompit pour se présenter, lui et ses compagnons. Ils se nommaient Vredenburgh, DeLance et Marburg, et avaient servi comme hommes d'équipage sur un trois-mâ ts baptisé le Discovery, parti d'Oslo et dont ils nous dirent espérer qu'il fut encore à l'ancre à l'endroit où ils l'avaient laissé, désarmé suite à avaries. Ils formaient initialement un groupe de chasse de huit hommes, mais eurent maille à partir avec les répugnants Tsalalis. Trois d'entre eux succombèrent lors d'une affreuse embuscade, les cinq survivants étant fait prisonniers. L'homme que nous avions découvert à l'entrée de la Tour se nommait Gunnarson, un courageux marin qui avait patienté jusqu'à ce que le froid glaçant devienne presque insupportable avant de tenter de libérer ses compagnons. L'une des Choses l'avait tué d'un simple coup, incroyablement puissant, qui avait littéralement défoncé son crâ ne comme une citrouille. Leur dernier camarade, disparu dans des circonstances tout aussi horribles, se nommait Johanneson, mais ils ne purent supporter de s'attarder sur ce souvenir. Ces hommes versèrent de chaudes larmes sur leurs compagnons tandis que Peters et moi-même tentions du mieux que nous pouvions de les réconforter.

Des heures passèrent, puis des jours. Au rugissement du vent répondait uniquement le défilement d'interminables étendues rocheuses. Aucun de nous n'aurait été en mesure d'estimer le temps écoulé depuis notre départ. Soudain, Vredenburgh aperçut quelque mouvement à la lisière de son champ de vision. Peters effleura une deuxième lanterne, activant la lueur nauséeuse. Nous pûmes alors discerner pas moins de trois horribles Choses Polaires, lancées à notre poursuite sur une autre plateforme, qu'ils parvenaient mystérieusement à mener à une vitesse bien supérieure à la nôtre, gagnant rapidement du terrain. Vredenburgh et Marburg hurlèrent de terreur et s'agrippèrent l'un à l'autre, paralysés à la pensée de l'issue inéluctable de la traque. Peters jura et, ne trouvant rien de plus approprié à notre défense, lança une des lanternes vers nos poursuivants. La lampe s'écrasa sur le sol du tunnel, ne laissant qu'une tache incandescente qui disparut immédiatement au loin, ne provoquant aucun dégâ t sur les créatures qui nous pourchassaient.

La peur nous pétrifiait. Le premier, DeLance recouvrit ses esprits et nous hurla que nous devions lancer deux ou trois lanternes d'un même élan, dans l'espoir d'augmenter nos chances d'atteindre les créatures. Nous fûmes tous immédiatement convaincus par la justesse de cette stratégie. J'aidais alors Peters à activer les lampes, conscient que

l'affreuse sensation de succion qu'elles provoquaient n'était rien comparée aux horreurs qui nous guettaient si nous étions capturés et ramenés à la cité polaire. Au signal donné par DeLance, nous projetâmes les lanternes le long du tunnel en direction de nos poursuivants. Par bonheur, deux des trois projectiles atteignirent la plateforme des Choses Polaires. Comme auparavant, le liquide qui s'échappa des débris de verre se précipita sur les créatures, sa teinte verte putride se muant à leur contact en un rouge non moins écœurant. Les Choses s'agitèrent frénétiquement, essayant de se soustraire au fluide mais ne parvenant qu'à le répandre tout autour d'elles, décuplant ainsi les effets corrosifs de la substance délétère. Alors que le liquide vorace avait pris possession de la majeure partie de la plateforme, une des Choses tenta de sauter dans le vide malgré la vitesse vertigineuse à laquelle le véhicule se déplaçait. Mais, devant nos yeux ébahis, la substance sanguinaire, ayant maintenant l'apparence des flammes d'un violent incendie, projeta un tentacule rougeâtre qui s'empara de la créature et la ramena sur la plateforme, avant de la dévorer. Il n'y avait désormais plus aucun doute que ce fluide était vivant, et le véhicule de nos poursuivants se rapprochant implacablement du nôtre, la panique s'empara de nous. D'ici quelques minutes, les deux plateformes allaient sans aucun doute entrer en collision et nous serions à notre tour dévorés par l'horreur flamboyante. Nous sanglotâmes, maudissant DeLance pour son initiative irréfléchie, et Marburg commença même à prier.

Contre toute attente, c'est au plus profond du désespoir que surgit notre salut. Alors même que nous contemplions, terrifiés, le fluide bouillonnant se précipiter vers nous, elle dévia brutalement sa course et alla s'écraser directement sur la paroi du boyau. En quelques secondes, elle disparut complètement de notre champ de vision. Nous restâmes cois, incapables de croire en cette délivrance providentielle. Notre plate-forme avançait toujours à grande vitesse, laissant derrière nous cette horreur que nous avions nous-mêmes créés. Mais soudain, le mouvement de notre plate-forme fut interrompu, et nous fûmes projetés vers l'avant, tête la première, comme une poignée de dés lancés par un joueur maladroit. Notre vitesse était telle que le choc avec le sol du tunnel fut d'une extrême violence, mais je ne souffrais apparemment d'aucune fracture. Me relevant péniblement, je perçus une sorte de grondement propagé au plus profond de la roche. Je m'efforçais alors de rassembler mes compagnons, craignant qu'une portion du tunnel ne s'effondrât, lorsque la substance rougeoyante que nous avions perdue de vue quelques instants plus tôt explosa soudain. Le liquide vorace formait à présent une monstruosité, enflée de façon incommensurable, dont l'embrasement nous plongea dans une lumière plus brillante que l'astre solaire, projetant d'étranges serpentins et flammèches, comme autant de rameaux incandescents. Nous ressentîmes, plus que nous ne vîmes, ce raz-de-marée infernal dévaler le tunnel et nous rattraper, si rapide et si puissant que nous eûmes à peine le temps d'esquisser un mouvement de recul effrayé.
Alors que nous nous imaginions déjà purement et simplement pulvérisés, la masse incandescente ralentit soudainement, s'arrêtant à quelques mètres de nous. Si proche, son éclat nous brûlait sauvagement les yeux, nous contraignant à détourner le regard et fermer les paupières. La lumière continuait à mordre cruellement nos rétines, tandis que nous nous rassemblions à tâtons, collectant les quelques pièces d'équipement que nous fûmes capables de retrouver.

Nous battîmes retraite le plus rapidement possible, faisant le point sur les dégâts occasionnés par les récents événements: nous avions tous subi quelques contusions et meurtrissure, mais Peters était le plus sévèrement blessé. Dès que la luminosité fut redevenue un tant soit peu supportable, DeLance examina mon compagnon métis et réalisa que, bien qu'il ne se plaignît pas de la douleur, il avait le bras cassé. DeLance déchira quelques lambeaux de sa chemise, à partir desquels il confectionna une attelle de fortune, afin de réduire la fracture de Dirk. Pendant ce temps, Vredenburgh, Marburg et moi-même faisions le bilan de notre situation. Nous ne disposions plus que de deux pieux métalliques, une lanterne (que nous manipulions avec grande précaution) et deux maigres poignées de végétaux charnus en fort mauvais état. Nous décidâmes de rationner la nourriture, puis reprîmes la route à un rythme atrocement lent. J'avais la sensation de m'affaiblir à chaque pas. Vredenburgh menait la marche dans le tunnel qui replongeait dans une semi-obscurité au fur et à mesure que nous nous éloignions de l'effrayante source de lumière.

Nous marchâmes pendant une journée avant d'atteindre la fin du tunnel et la surface de l'île, près de la mer bouillante. Nous n'avions pas eu besoin d'allumer notre dernière lanterne. Le cœur soulagé, nous surgîmes à l'air libre, découvrant alors d'importants changements : quelle qu'en ait été la source, la brume tourbillonnante avait disparu, de même que le grondement incessant de la cataracte. Marburg et Vredenburgh se précipitèrent vers la rive et découvrirent que la mer, bien que d'une température toujours extrêmement élevée, n'était plus parcourue par le puissant courant qui nous avait conduits à cet îlot. Ce phénomène était sans nul doute lié à l'étrange disparition de la cascade, de l'autre côté de l'île.

Vredenburgh, Marburg et DeLance s'exclamaient de joie et se félicitaient, dévorant les feuillages pâles qui nous avaient gardés en vie pendant si longtemps, tandis que Peters et moi-même nous asseyions, les jambes rompues de fatigue. Mon crâne bourdonnait comme si un coup de canon venait d'être tiré aux environs. Peters s'effondra sur le sol alors que nos

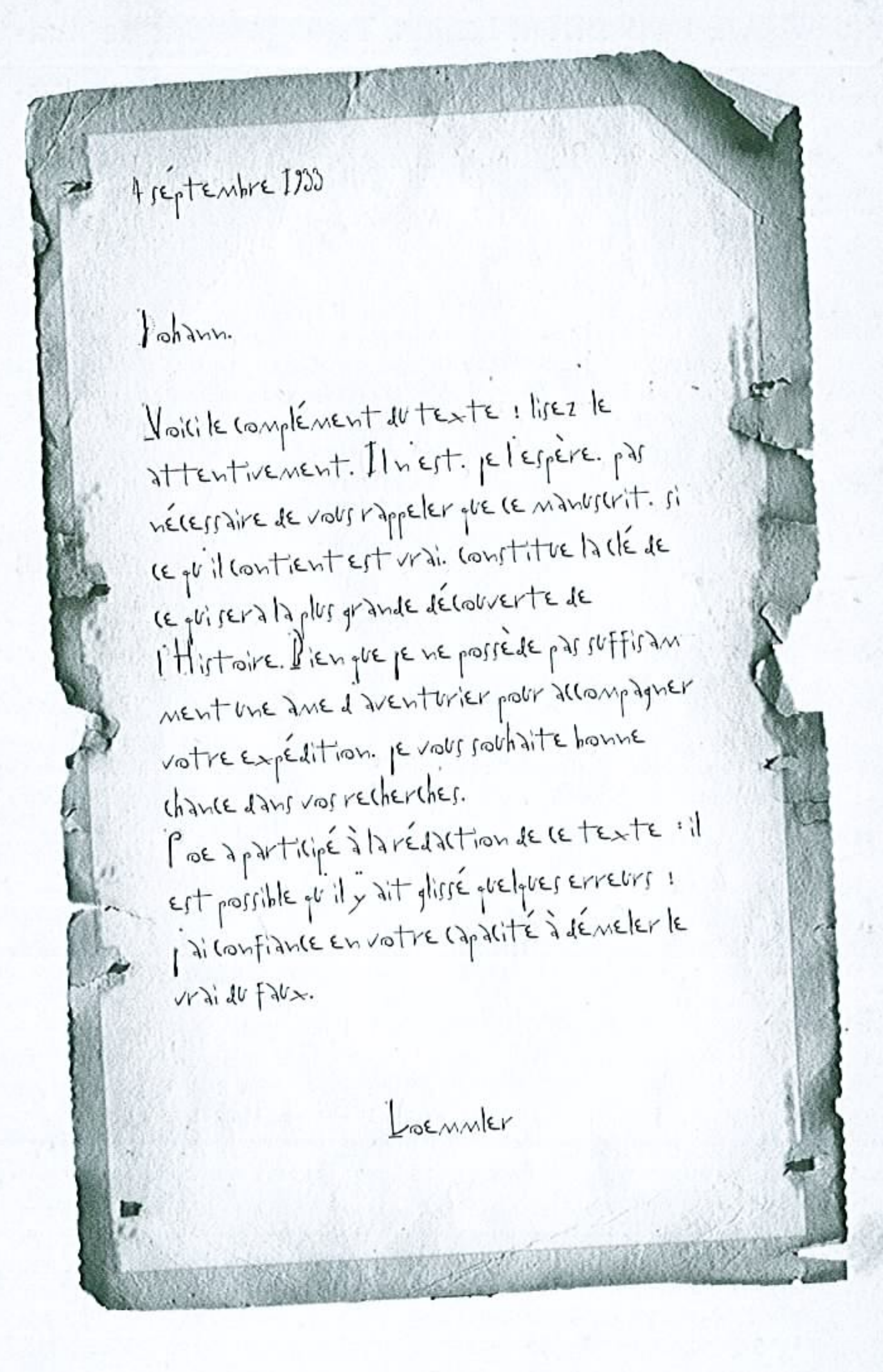
compagnons gambadaient joyeusement sur la plage en célébrant leur liberté retrouvée. Dans un état proche de la transe, je tentais de me rapprocher de lui. Mais j'avais épuisé mes dernières ressources : mes articulations se figèrent douloureusement et comme Peters, je m'effondrai à terre.

Je peux seulement tenter d'expliquer que je fus alors la victime de cauchemars tels que jamais je n'en avais connus auparavant, emplis d'une affreuse neige blanche, d'intelligences pernicieuses et menaçantes, et baignée de l'ignoble et attirante lumière bleutée. Je ne m'étendrai pas plus sur ces chimères, qui ne sont que fantasmes de l'esprit, que sur la description des troubles dus à la fièvre. Cependant, mes camarades m'affirmèrent par la suite que j'avais, tout comme Dirk, divagué et déliré durant plusieurs semaines, sans que je ne puisse déterminer la cause de cette affliction. Je crois que notre trépas aurait été certain sans les soins prodigués par nos trois compagnons, car nous n'émergeâmes de cette léthargie que bien plus tard. Notre première vision fut alors celle des robustes solives d'un navire au-dessus de nos têtes, et nos corps étaient bercés par le roulis si familier de l'océan. Vredenburgh descendit nous rendre visite quelques minutes plus tard. Il nous révéla que nous nous trouvions sur le Nancy, un navire d'exploration, et que Peters et moi-même étions souffrants depuis plusieurs semaines déjà. Alors que je lui demandai par quels moyens nous étions parvenus ici, il me décrit brièvement les événements des semaines passées. En l'absence de courant, il avait été aisé aux trois marins rescapés de mettre à l'eau le canoë des Tsalalis et de pagayer jusqu'à la mer tandis que nous gémissions, inertes, au fond de l'embarcation. En s'éloignant de l'îlot, un froid de plus en plus intense s'était installé. Quelques jours plus tard, nous avions débarqué sur un amas de banquise à la dérive. Les trois marins avaient chassé et découpé plusieurs phoques, enroulant dans leurs peaux et nourrissant quotidiennement les deux invalides que nous étions devenus, sans jamais nous laisser dépourvus de protection, de peur que les Tsalalis ne nous retrouvent. Les mots me font défaut pour exprimer la gratitude que j'éprouve envers ces trois gaillards courageux qui nous ont maintenus en vie tandis que nous attendions un secours. Enfin, après deux semaines de survie sur la banquise, nous croisâmes la route de la goélette d'exploration le Nancy et nous fûmes hissés à son bord. Une fois son récit terminé, Vredenburgh me fit comprendre que nous ne devions révéler à personne le moindre détail de nos aventures, ni quoi que ce soit sur la cité polaire, car en tant qu'explorateurs, les officiers du navire prendraient alors certainement l'initiative de mettre le cap sur cette destination maudite. J'en convins, et fus présenté à l'équipage le jour suivant.

Une distance infranchissable s'installa entre les hommes d'équipage et nous-mêmes. Bien qu'ils n'aient pas de doutes sur notre récit de naufrage, il leur était impossible d'ignorer l'étrangeté de nos comportements, sans compter que le peu d'équipement que nous avions conservé avec nous était d'une fabrication inhabituelle. Peters et Vredenburgh étaient particulièrement laconiques, craignant la curiosité de nos hôtes. Leur refus de répondre aux questions était si inflexible qu'à plusieurs reprises un pugilat fut évité de justesse avec certains membres de l'équipage trop indiscrets. Nous nous trouvâmes rapidement au centre de toutes les conversations, et notre fortune fut que le Nancy avait rempli sa mission initiale et retournait désormais à Liverpool, son port d'attache.

Nous débarquâmes à Liverpool, où je travaillai comme serveur durant plusieurs années afin de payer mon retour en Amérique. Je ne m'étendrai pas sur les mésaventures sans gravité dont nous souffrîmes durant notre voyage vers le nord, car elles furent insignifiantes comparées aux horreurs et aux épreuves qui les avaient précédées. Lorsqu'un homme a rencontré certains périls, la vie ordinaire lui semble sans relief et diverses péripéties qui l'auraient auparavant fait tressaillir de tout son être ne lui semblent plus dignes d'être rapportées. Je mets ici un terme à mon récit, car je ne suis plus le jeune garçon qui l'a entamé. J'ai été affamé, attaqué, perdu sur une île déserte et glacé jusqu'aux os ; j'ai été confronté à des mutins, des requins et des Choses dont la description est impossible. Tout cela a altéré ma nature-même. Lorsque nous serons en Amérique, je ne retournerai pas auprès de mon père, dans notre demeure de Nantucket, car j'ai trop changé et le souvenir de mon innocence puérile ne pourrait que m'y hanter sans répit. Je ne suis plus l'enfant que mes amis ont fréquenté, si jamais l'un d'entre eux parvenait à reconnaître en moi le jeune garçon qui, un jour, s'est échappé de chez lui pour naviguer de par le vaste monde. Je sais maintenant qu'il existe des choses que l'homme ne devrait pas connaître, et des lieux où il ne doit pas se rendre. Je conserve pourtant le tesson de cristal que j'ai arraché à cette épouvantable cité du bout du monde, comme un souvenir et un avertissement. Je vivrai désormais loin des rivages, loin de cet océan qui connaît trop de secrets. Je m'installerai dans les terres, et fais le serment de ne jamais repartir arpenter le globe.

FIN



4 septembre 1933

Johann.

Voici le complément du texte : lisez le
attentivement. Il n'est. je l'espère. pas
nécessaire de vous rappeler que ce manuscrit. si
ce qu'il contient est vrai. constitue la clé de
ce qui sera la plus grande découverte de
l'Histoire. Bien que je ne possède pas suffisam
ment une âme d'aventurier pour accompagner
votre expédition. je vous souhaite bonne
chance dans vos recherches.
Poe a participé à la rédaction de ce texte : il
est possible qu'il ÿ ait glissé quelques erreurs !
j'ai confiance en votre capacité à démeler le
vrai du faux.

Loemmler

Précisions ultérieures de Charles Engan

1) Comment et pourquoi Arthur Pym a-t-il été tué ?

Les lecteurs des chapitres finaux du manuscrit savent que Pym, Peters et une poignée d'hommes échappèrent aux Choses Très Anciennes et parvinrent à regagner l'Europe durant les mois qui suivirent. Ces hommes firent un pacte : ils jurèrent de ne jamais révéler l'existence des Abominations à qui que ce soit, et de faire tout ce qui était en leur pouvoir pour s'assurer qu'aucun Homme ne foulerait plus ces terres maudites.

Ainsi fut créée la société des « Gardiens du Grand Secret », une congrégation informelle et très confidentielle de marins et d'armateurs qui s'était fixée comme objectif d'empêcher toute exploration des eaux antarctiques. L'Histoire montre qu'après la vague d'intérêt pour les régions australes qui régna à l'époque de Pym, l'exploration de cette zone fut quasiment abandonnée par les flottes britanniques et américaines pendant plus de cinquante ans. J'aime à penser que les Gardiens en furent pour partie responsables.

Cependant, en 1830, quelques années après son sauvetage, Pym commença à monnayer des chapitres de son récit auprès de diverses revues par l'intermédiaire d'Edgar Allan Poe. Avant qu'il ne s'aventure à rompre sa promesse en révélant le destin de l'expédition, il eut un entretien forcé avec Peters qui lui conseilla abruptement de tenir son engagement. Lorsque Pym refusa, Peters l'assassina puis pénétra par effraction dans son logement, puis au bureau de son éditeur afin d'y récupérer les manuscrits, en vain : la version du récit qui venait d'être imprimée était dépourvue de ses quatre derniers chapitres. Et c'est en s'introduisant au domicile de Poe que Peters parvint à mettre la main sur la version complète, sous sa forme in-octavo.

Pour une raison quelconque, Peters conserva les épreuves en placard. Après sa mort, elles furent retrouvées dans ses effets personnels par sa veuve, et vendues aux enchères. Elles passèrent de main en main jusqu'à être rachetées par Lexington.

Alors, comment Pym est-il décédé ? Nous n'avons jamais tranché ; il est peut-être aussi bien de laisser cette décision à l'imagination du gardien. Je me suis toujours dit que cela avait été quelque chose de spectaculaire comme l'explosion d'un ferry ou un large incendie, mais vous pouvez décider par vous-même ce qui convient le mieux à votre campagne.

2) Qu'est-il advenu des « Gardiens du Grand Secret » ?

Ils ont vieilli. Tout mouvement vieillit au même rythme que ses membres. Les Gardiens devinrent riches et puissants, et furent particulièrement influents à leur époque. Le temps venu, ils recrutèrent des hommes plus jeunes pour poursuivre leur œuvre ; mais ces nouveaux venus ne s'étaient jamais rendus sur la Glace, et n'avaient que peu de raisons de croire à l'existence réelle des Abominations.

J'aime à penser que les Gardiens ont continué à faire respecter leur promesse originelle jusqu'à la troisième génération. En 1900 cependant, cette promesse avait sombré dans l'oubli. Les héritiers du Grand Secret n'avaient plus de raison d'y croire ; ils n'étaient désormais qu'un groupe d'hommes de pouvoir de plus dans le commerce maritime, devenus eux-mêmes des vieillards.

Dans notre synopsis initial, seules deux personnes étaient encore au courant de l'objectif secret des Gardiens en 1920. Il s'agissait de Percival Lexington, le dernier membre de l'organisation, et d'Arthur Vredenburgh, riche armateur et descendant d'un des fondateurs du groupement.

3) Comment Diable le récit de Pym peut-il être véridique ? Nous savons tous qu'il n'existe nulle « mystérieuse mer tempérée » au pôle Sud !

Vous avez raison, une telle mer n'existe pas. En réalité elle n'existe plus. Le récit des Aventures d'Arthur Gordon Pym est l'œuvre que H.P. Lovecraft désignait comme l'une de ses inspirations majeures durant la rédaction des Montagnes Hallucinées. Nous tenions à utiliser le roman dans notre campagne, en témoignage de cette influence. Afin que le récit de Pym soit véridique, il nous fallait une raison pour que cette mer tempérée existe. Le seul moyen de rendre ce fait possible dans notre réalité était d'imaginer qu'il y avait une sorte d'immense source de chaleur au centre du continent qui empêche les eaux de geler.

Nous avions déjà le Gouffre Gelé dans notre synopsis : une « singularité virtuelle » qui maintient le Dieu Inconnu emprisonné. Il n'y a donc pas eu besoin d'une longue réflexion pour supposer que toute chaleur extraite du Gouffre Gelé devait être transvasée ailleurs. C'est ainsi que nous imaginâmes un ensemble colossal de pompes thermiques, qui pouvait peut-être servir également à assurer le chauffage des cités sous-marines des Choses Très Anciennes, emportant l'énergie en excès loin des mers bordant les rivages antarctiques.

D'après Poe, une telle mer intérieure, tempérée et agréable, était parsemée d'îles. Ces terres auraient donc été naturellement coupées du reste du monde par la banquise durant des milliers, voire des millions d'années ; il n'est guère étonnant dans ce cas qu'elles abritent une faune et une flore inhabituelles, comme le décrit Pym. Même les indigènes (Tsalalis et autres tribus) se révéleraient donc forcément très différents de leurs lointains cousins septentrionaux, leur patrimoine génétique ayant dérivé de façon isolée durant des centaines de générations.

Un détail continuait cependant de me chagriner : même si une telle mer avait pu exister, elle avait clairement disparu à l'époque des années 1930. Nous imaginâmes que la production de chaleur avait été arrêtée dans la décennie 1820, à l'époque du passage de Pym. Un siècle était-il suffisant pour supprimer toute trace de cette mer intérieure ?

J'en parlais avec un ami géologue et amateur de jeux de rôle, qui avait travaillé avec une équipe de spécialistes de l'Antarctique, et lui expliquait la situation. Il fut ravi par notre hypothèse, et demanda donc à ses amis des précisions, tout en réalisant quelques calculs. Il s'avéra que la réponse était « oui ». La banquise est un élément brutal. Il m'expliqua qu'une mer intérieure comme celle décrite par Pym serait certainement visible avec l'équipement scientifique et les satellites dont nous disposons à l'heure actuelle, mais qu'en une vingtaine d'années, et probablement moins, la banquise et les tempêtes australes auraient complètement effacé toute trace de cette mer et de la civilisation des Tsalalis aux yeux d'un observateur lambda. Après un siècle, aucun vestige détectable par la technologie des années 1930 ne subsisterait... à moins de savoir exactement ce que l'on cherche et où on le cherche, comme les Affairistes.

J'étais comblé ; j'avais mon océan antarctique.

Annexe 4 :
Données logistiques

Manifestes de matériel de l'expédition Starkweather-Moore

Page 0I

Qté.	Description	Stookage	kg/po	Total (kg)
2	Tracteurs chenillés Ford, cap. 350 kg, avec remorque I 350 kg	Entrepont I	660	I 320
3	Générateurs à essence de 300 W montés sur ski	Entrepont I	36	I09
I	Conteneur, contenant derrick et structure de la foreuse	Entrepont I	455	455
I	Conteneur, cont. générateur, moteurs et tête de forage	Entrepont I	455	455
I	Châ ssis, avec tuyau de forage articulé de 4 m de long	Entrepont I	455	455
I	Conteneur, cont. fondeuses à glace électriques	Entrepont I	455	455
2	Générateurs à éolienne avec trépied de 4 m	Entrepont I	I36	272
80	Réservoirs d'oxygène	Cale inférieure I	9	720
20	Bidons de pétrole pour cuisinières et chalumeaux, 3,80 l	Entrepont 2	5	I00
400	Barils d'essence de 200 litres (total 80 000 litres)	Cale inférieure 2	I50	60 000
I0	Barils d'huile lubrifiante de I90 litres (total I 900 litres)	Cale inférieure 2	I60	I 600
I	Baril d'alcool industriel de 200 litres (labo photo)	Cale inférieure 2	I50	I50
2	Cuisinières à pétrole pour le camp principal	Entrepont 3	II	22
2	Tableaux noirs, surface de Im20 x Im20	Entrepont 3	I6	32
6	Chalumeaux	Entrepont 3	2	I2
4	Lampes à pétrole	Entrepont 3	I	4
3	Malles, cont. kit de cuisine (poêle et marmite)	Entrepont 3	9	27
2	Radios de camp fixe avec antenne	Entrepont 3	I00	200
4	Radios portatives avec antenne	Entrepont 3	45	I80
20	Batteries électriques pour radio mobile	Entrepont 3	9	I80
6	Téléphones de campagne avec clavier télégraphe	Entrepont 3	9	54
32	Batteries électriques pour téléphone	Entrepont 3	0.5	I6
I	Bobine de 2500 m de fil de téléphone	Entrepont 3	4	4
5	Sacoches, outils de maintenance pour avion	Entrepont 3	23	II5
I	Caisse, cont. outils (étau, limes, forets, etc.)	Entrepont 3	I35	I35
I	Caisse, cont. outils de menuiserie (scies, marteaux...)	Entrepont 3	25	25
I	Boîte, cont. clous et fournitures de menuiserie	Entrepont 3	23	23
4	stères de planches pour construction du camp de base	Entrepont 3	900	3 600
I	Palette, cont. 6 rouleaux de papier goudronné	Entrepont 3	I73	I73
I	Boîte, cont. matériel et pdts de développement photo	Entrepont 3	I6	I6
I0	Cuiseurs Nansen et réchauds Primus	Entrepont 3	II	II0
2	Caisses, cont. I2 assiettes, tasses et couverts	Entrepont 3	7	I4
I2	Baquets (pour faire fondre la glace)	Entrepont 3	I	I2
I2	Tente 4 personnes, avec entrée en manche, mâ ts, etc.	Entrepont 3	25	300
20	Tentes à 5 mâ ts	Entrepont 3	5	I00
40	Sacs de couchage en toile duvetés à la plume d'oie	Entrepont 3	7.5	300
8	Caisses, cont. 6 boîtes de 60 allumettes de sécurité	Entrepont 3	2.5	20
6	Drapeaux (2 US, 2 GB, 2 MU) sur de petits mâ ts	Entrepont 3	3	I8
40	Paires de raquettes	Entrepont 3	2.7	I08
I0	Paires de skis, bâ tons et fixations	Entrepont 3	6	60
I2	Pelles	Entrepont 3	2	24
6	Haches	Entrepont 3	3	I8
4	Scies à rubans	Entrepont 3	2	8
6	Rouleaux de 200 m de corde d'escalade	Entrepont 3	20	I20
I2	sacoches de matériel d'escalade (2 piolets, pitons, mousquetons)	Entrepont 3	5.5	66
I2	Piolets	Entrepont 3	2	24
8	Traîneaux longs Nansen (3.5m x 0.6m, cap. 500 kg)	Entrepont 3	45	360
2	Traîneaux de secours	Entrepont 3	40	80
8	Odom ètres pour traîneau	Entrepont 3	I	8
4	Boîtes, cont. pistolet d'alarme et I0 fusées éclairantes	Entrepont 3	2	8
3	Caisses métal, cont. I0 fusées au calcium (durée I0 min)	Entrepont 3	9	27

Manifestes de matériel de l'expédition Starkweather-Moore

Page 02

Qté.	Description	Stockage	kg/po	Total (kg)
6	Panneaux réfléchissants couleur cerise (pour signalisation des avions)	Entrepont 3	-	-
6	Lampes de signalisation (nécessitent un générateur)	Entrepont 3	I	6
3	Tentes à oxygène pour 2 personnes	Entrepont 3	23	69
I	Rampe de déchargement robuste	Cale inférieure 3	700	700
36	Chiens de traîneau Malamute (entre 9 et II par traîneau)	Entrepont 5	45	I 620
—	Couchettes, banquettes, etc. pour le camp de base	Cale inférieure 5		400
I50	Mâts de 2m50 en bambou	Cale inférieure 5	I	I50
20	Madriers de 30cm x 30cm (6m de long) pour fabriquer les abris	Cale inférieure 5	600	I2 000
I0	Pylônes de 7m (lignes téléphoniques et passerelles)	Cale inférieure 5	230	2 300
5	Ensembles de fixations pour cloisons (montage I abri)	Cale inférieure 5	80	400
I90	Cloisons préfabriquées isolantes, pour 5 abris	Cale inférieure 5	48	9 I20
	Sous-Total			99 469

On trouve également dans la cargaison une douzaine d'autres palettes, d'un poids total de 90 tonnes. Ce supplément comprend les éléments listés ci-dessous.

Qté.	Description	Stockage	kg/po	Total (kg)
	Fournitures pour travaux polaires			
I	Gouvernail de rechange et pièces d'assemblage	Pont arrière	I 000	I 000
I	Hélice de rechange	Pont arrière	I 250	I 250
I	Radeau en barils de pétrole (pour le débarquement)	Pont arrière	500	500
40	Sacs, cont. ciment à prise rapide	Entrepont 4	I8	720
2	Mallettes, cont. 48 bâtons de dynamite-gélatine ammoniacale	Entrepont 4	28	56
2	Kits de soudure	Réserve du Bosco	I00	200
8	Maillets	R. du Bosco	4	32
8	Masses	R. du Bosco	I	8
I	Caisse en bois, cont. I00 détonateurs non-électriques modèle n°6	R. du Bosco	5	5
6	Rouleaux (I5 m) de mèche	R. du Bosco	5	30
8	Grosses pinces à levier	R. du Bosco	2	I6
I2	Racloirs à glace	R. du Bosco	I	I2
I2	Pelles à neige	R. du Bosco	2	24
I2	Balais à poils durs (pour nettoyer la neige sur le navire)	R. du Bosco	I	I2
4	Ancres à glace (très gros grappin)	R. du Bosco	80	320
	Sous-Total			4 I45

De plus, la réserve du « Bosco » (le maître d'équipage), numérotée 23 sur le plan de la *Gabrielle* du chapitre 4-B, contient une quantité supérieure à l'habitude de toile, étoupe, corde, chaînes, planches, matériel de menuiserie, plaques de fer, poutres et encoignures, etc. pour tous travaux de réparation. La *Gabrielle* transporte également six câbles d'amarrage particulièrement résistants, chacun de I8 mètres de long.

Qté.	Description	Stockage	kg/po	Total (kg)
	Vêtements			
40	Ensembles de parkas, anoraks à capuche et pantalons			
40	Passe-montagnes en poil de chameau			
40	Ensembles de couche extérieure, en toile coupe-vent			
40	Paires de gants et moufles, avec lanière cousue			
200	Ensembles de sous-vêtements en soie, lin et laine			
80	Chandails en jersey de laine			
40	Chemises en flanelle			
40	Gros pantalons-blouses			
240	Chaussettes en laine			
40	Paires de bottes en caoutchouc			
40	Paires de bottes Lauger-Kook (en toile, cuir et peau de mouton)			
40	Paires de bottes *finnesko* (doublure norvégienne)			
40	Kits pour traction humaine de traîneau (harnais, etc.)			
40	Gants de montagne avec rabats protecteurs en toile			
40	Couteaux avec leur gaine de protection			
	Tous ces accessoires sont confiés individuellement à chaque membre de l'expédition			
	Sous-Total			745

Note : par temps « clément », un explorateur polaire portera en moyenne 6 kg de vêtements sur lui ; par temps « rigoureux » ce chiffre monte à I0 kg.

Manifestes de matériel de l'expédition Starkweather-Moore

Page 03

Qté.	Description	Stookage	kg/pc	Total (kg)
	Vivres pour les périodes à terre :	Entrepont 3		
30	Caisses, cont. 30 boîtes de sardines (250 g/pc)	Entrepont 3	9	270
4	Cartons, cont. 8 boîtes de poivre (II5 g/pc)	Entrepont 3	I	4
2	Cartons, cont. 8 bocaux de moutarde (I70g/pc)	Entrepont 3	I.5	3
2	Cartons, cont. 8 bocaux de sauce tabasco (60 g/pc)	Entrepont 3	I	2
4	Caisses, cont. 40 bocaux de marmelade (230g/pc)	Entrepont 3	I0	40
I	Carton de 8 bouteilles de sauce worcestershire (I00 g/pc)	Entrepont 3	I	I
4	Cartons, cont. 80 boîtes de raisins secs (I20 g/pc)	Entrepont 3	II	44
3	Caisses, cont. I50 bocaux de sirop d'orange (230 g/pc)	Entrepont 3	35	I05
3	Caisses, cont. I50 bocaux de sirop de raisin (230 g/pc)	Entrepont 3	35	I05
I6	Cartons, cont. 9 boîtes de 4 plaques de chocolat (450 g/pc)	Entrepont 3	I8	288
48	Caisses, cont. I2 boîtes de 6 biscuits froment/avoine (350 g/pc)	Entrepont 3	25	I 200
4	Cartons, cont. 20 boîtes de sucre en morceau (250 g/bt)	Entrepont 3	6	24
4	Cartons, cont. 27 boîtes de bouillons-cubes (I20 g/boîte)	Entrepont 3	4	I6
I0	Sacs, cont. 5 kg de sucre en poudre	Entrepont 3	5	50
8	Sacs, cont. 6 kg de farine de cuisine	Entrepont 3	6	48
4	Boîtes de conserve, cont. I kg de levure chimique	Entrepont 3	I	4
4	Cartons, cont. 500 g de bicarbonate de soude alim.	Entrepont 3	0.5	2
I	Carton, cont. I2 boîtes de sel (I kg/boîte)	Entrepont 3	I2	I2
5	Caisses, cont. I2 boîtes de farine d'avoine (2 kg/pc)	Entrepont 3	25	I25
30	Caisses, cont. 2 cartons de 24 conserves de beurre (500 g/pc)	Entrepont 3	24	720
25	Caisses, cont. 32 boîtes de 560 g de lait en poudre	Entrepont 3	20	500
I	Coffre, cont. 4 boîtes de I6 paquets de thé, 340 g chacun	Entrepont 3	26	26
2	Caisses, cont. 6 boîtes, cont. I kg d'abricots secs	Entrepont 3	6	I2
8	Caisses, cont. 4 paquets, cont. 24 boîtes de conserve de 340 g de pruneaux	Entrepont 3	34	272
20	Caisses, cont. 24 boîtes de conserve de haricots blancs d'I kg	Entrepont 3	25	500
6	Bocaux, cont. 4 l de crème aigre	Chambre froide	5	30
8	Caisses, cont. 22 boîtes, cont. I2 œufs	Chambre froide	27	2I5
4	Pots, cont. 9 kg de saindoux	Chambre froide	I0	40
I92	Caisses, cont. 90 tablettes de 225 g de pemmican	Chambre froide	23	4 400
5	Flèches de lard	Chambre froide	23	II5
	Sous-Total			9 I73

Les vivres sont stockés sur I6 palettes carrées standards d'I m 20 de côté. Elles sont réparties en 8 palettes de caisses de pemmican, 2 palettes de caisses de biscuits, I palette de beurre, I de lait, et 4 palettes pour le reste. Chaque palette complète pèse entre 500 et 800 kg. Une palette vide pèse 40 kg. Le poids total du chargement de vivres est donc de 9 8I3 kg.

3	Boeing modèle 247	Entreponts 2 & 4	4 990	I4 970
I	Monoplan Fairchild FC-2	Cale inférieure 2	950	950
2	Moteurs Pratt & Whitney 'Wasp' SIHI de rechange	Entrepont 2	365	730
	Sous-Total			I6 650

Manifestes de matériel de l'expédition Starkweather-Moore

Page 04

Qté.	Description	Stockage	kg/po	Total (kg)
4	Bâ ches de toile pour avions, I2 m de côté	Sur les avions	70	280
6	Capuches textiles de réchauffage des moteurs	Sur les avions	5	30
2	Mallettes, cont. caméra, tripode et pellicule	Cabines	60	I2
2	Guitares	Cabines	n.d.	n.d.
2	Harmonicas	Cabines	n.d.	n.d.
3	Ensembles de prise de vue : appareil photographique, lentilles, trépied, pellicule, 50 ampoules à flash, filtres infrarouge, étui			
I	Mallette, cont. instruments de biologie, zoologie et botanique (microscopes, lames etc.)	Cabines	I2	36
I	Camisole	Cabines	I2	I2
3	Paires de menottes	Cabine médecin	3	3
I	Valise, cont. 24 flacons de liqueurs médicinales diverses	Cabine médecin	n.d.	n.d.
I	Pharmacie, cont. outils chirurgicaux et drogues	Cabine médecin	I4	I4
I	Sacoche de médecin, utilisable en déplacement (cont. morphine injectable)	Cabine médecin	I3	I3
I	Carton, cont. tabac et cigarettes	Cabine médecin	8	8
I	Mallette, cont. machine à écrire, papier, carbone	Bureau E.S.M.	4	4
I	Caisse, cont. divers instruments de repérage et cartes	Bureau E.S.M.	I6	I6
I2	Paires de jumelles, 7x50mm	Bureau E.S.M.	23	23
I	Mallette, cont. instruments astronomiques et carnets de note, compteur Geiger-Muller pour étude du rayonnement cosmique, spectrographes à quartz pour étude des spectres solaires et célestes	Bureau E.S.M.	I	I2
4	Mallette, cont. instruments météorologiques et textes	Bureau E.S.M.	I2	I2
2	Coffres, cont. équipement paléontologique (travaux de référence, brosses métalliques, outils dentaires de précision, équipement de cartographie)	Bureau E.S.M.	6	24
6	Coffres, cont. outils de géographie/cartographie (jalons, théodolite de relevé sur tripode en aluminium, marteaux de géologues, sachets à échantillons, matériel à dessin)	Bureau E.S.M.	5	I0
2	Coffres, cont. kit de géophysicien (compas de précision, magnétomètre)	Bureau E.S.M.	I9	II4
2	Coffres, cont. matériel d'échantillonnage et d'expérimentation chimique (tubes à essai, vases à bec et autres verreries, becs Bunsen, consommables d'analyse, pinces, bouchons, thermomètres, tables de réf.)	Bureau E.S.M.	6	I2
4	Caisses, cont. 6 boîtes (fer blanc) de soude caustique	Bureau E.S.M.	5	I0
	Sous-Total	R. du Bosco	69	276
				92I

Fournitures, pages 0I-02	99 469
Fournitures supplémentaires, page 02	90 000
Vêtements, page 02	745
Vivres, page 03	9 8I3
Avions et moteurs, page 03	I6 650
Fournitures, page 04	92I
Total général	2I7 352 kg

Logistique et carburant de l'expédition Starkweather-Moore

Pont aérien depuis le point de débarquement sur la banquise jusqu'à la base de la barrière de Ross (environ 50 kilomètres), tous appareils : 1/4 d'heure de vol + une heure de chargement + 1/2 heure de déchargement + 1/4 d'heure divers = 2 heures.

Sur une journée, si les allers-retours peuvent être assurés pendant dix heures (donc cinq vols), ce la donne les performances suivantes : cargaison transportée à la base, par deux Boeing modèle 247 = 16 900 kg, consommation de carburant = 1000 litres ; capacité unitaire d'un appareil 1690 kg.

Pont aérien depuis la piste de décollage de la base de la barrière de Ross jusqu'au Camp de Lake (environ 1 600 kilomètres) :

En Northrop Delta : 10 h 30 de vol aller-retour + 1/2 heure sur le site + 1 heure à la base (ravitaillement en carburant et chargement) = 12 heures.
En Boeing modèle 247 : 11 h 45 de vol aller-retour + 1/2 heure sur le site + 1 heure à la base (ravitaillement en carburant et chargement) = 13 h 15.

Si les expéditions Starkweather-Moore et Lexington ont l'intention de transporter 37 personnes (13 du groupe Lexington et 24 de l'E.S.M.) depuis la barrière de Ross jusqu'au Camp de Lake, avec trois mois de vivres, il est nécessaire d'emmener le matériel suivant :

Poids approx. (kg)	Description
2 900	personnel
2 450	matériel d'urgence et de voyage terrestre
450	groupe électrogène et équipement radio de l'expédition Lexington
320	instruments scientifiques, appareils photographiques, etc.
830	2 traîneaux avec leurs 2 attelages de 9 chiens
3 000	vivres pour le personnel (1 kg par jour)
1 100	pemmican pour les chiens (700 g par jour actif, 400 g par jour de repos)
2 700	carburant pour la foreuse, les avions et les réchauds (3 800 litres ou 18 barils)
300	32 réservoirs d'oxygène, capacité de 2 300 litres chacun
1 350	foreuse de Pabodie, en 3 voyages
15 400	total au Camp de Lake

Si chaque appareil peut faire 3 fois la navette en 48 heures (en ménageant 4 à 6 heures par jour pour la maintenance, les imprévus climatiques, etc.), environ 4 jours seront nécessaires pour mener à bien l'installation du campement de l'expédition au Camp de Lake (7 allers-retours par avion)...

Poids (kg)	Description
	Carburant consommé dans toute l'opération :
6 300	par le Northrop Delta (8 750 litres, soit 42 barils)
24 100	par les 2 Boeing 247 (33 500 litres, soit 161 barils)
30 400	au total (42 250 litres, soit 203 barils)

Tout ce carburant, la cargaison et (par exemple) 8 hommes, doivent rester sur la barrière :

1 200	8 hommes et leur équipement de secours
650	nourriture pour l'équipe du camp de base (1 kg par jour)
1 950	2 traîneaux avec leurs 2 attelages de 9 chiens, ainsi que du pemmican pour plus de 90 jours
900	cabanons, abris, hangar de maintenance aéronautique, outils
6 100	carburant pour avions et réchauds (8 500 litres, soit 41 barils)
10 800	total au camp de base

Le poids total de la cargaison déchargée au camp de base sur la barrière de Ross, se répartit donc ainsi :

10 800	équipement et hommes au camp de la barrière
30 400	carburant qui sera utilisé pour le pont aérien avec le Camp de Lake
15 400	équipement et hommes au Camp de Lake
56 600	total (le poids réel étant plus proche de 56 700 kg)

En conclusion, environ 3 jours et 8 heures seront nécessaires pour transporter toute la cargaison depuis la banquise jusqu'au camp de base, si seulement 2 Boeing 247 sont disponibles. Il faut décharger 279 barils de carburant de la *Gabrielle*, moins ce que l'expédition Lexington est en mesure de fournir.

Logistique et carburant de l'expédition Barsmeier-Falken

(1) Depuis l'île de la Déception jusqu'à la base de la mer de Weddell : 2 000 km (8 h de trajet en vitesse de croisière), consommation 6 barils.

(2) Depuis la base de la mer de Weddell jusqu'au pôle Sud : 1 300 km (5 h 30 en vitesse de croisière), consommation 6 barils.

(3) Depuis le pôle Sud jusqu'au Camp de Lake : 1 500 kilomètres (6 h 15 à vitesse de croisière), consommation 7 barils.

Première supposition : 6 avions de transport Ju-52, 1 appareil de reconnaissance He-70G-2 inutilisable.

(A) L'expédition arrive en Antarctique.
Le *Graf Zeppelin* achève son dernier vol d'Amérique du Sud vers l'Allemagne le 15 octobre.
3 jours pour réaliser les aménagements et charger la cargaison.
Départ de Friedrichshafen le 18 octobre.
Escale à Recife, au Brésil, le 22 octobre.
Atterrissage et ravitaillement.
Départ pour la péninsule Antarctique le 23 octobre, vol de 4 800 km (40 heures).
Arrivée en vue de l'île de la Déception le 25 octobre, poursuite du trajet vers la barrière qui borde la mer de Weddell et repérage d'un site d'atterrissage, déchargement de 3,2 tonnes de carburant (21 barils) ; trajet de 2 000 km aller.
Retour sur l'île de la Déception, rencontre avec l'expédition le 27 octobre, chargement de 75 barils le 28 octobre, un aller-retour vers la barrière toutes les 36 heures pendant 6 jours : total de 321 barils déposés à la base de la mer de Weddell.
Le *Graf Zeppelin* termine le transport des barils de carburant le 3 novembre et commence les vols de reconnaissance.

(B) Transport et dépôt de l'approvisionnement au pôle Sud.
Le navire atteint l'île de la Déception (27 octobre), installation du camp, assemblage des avions et du pylône radio : 7 jours.
L'appareil de grande altitude Heinkel He-70G-2 subit des dégâts durant le déchargement ; il ne pourra pas voler.
3 avions atterrissent au pôle Sud (2 novembre), déposent des balises et des fournitures (8 heures sur place) : aller-retour en 18 heures + 6 heures de délai pour prise de décision, repos, préparation = 1 journée (tandis que les 3 autres appareils font de même entre l'île de la Déception et la barrière).
Début du pont aérien. Les avions volent en tandem, chacun d'eux réalise un aller-retour en 40 heures en moyenne, c'est-à-dire 42 cargaisons transportées durant 2 semaines, plus 1 semaine de délais, pour cause de mauvaises conditions climatiques et d'autres tâches prioritaires pour l'E.B.F. : 21 jours.
Déchargés au dépôt du pôle : 1 600 kg de fournitures d'urgence, 54 tonnes d'essence (75 000 litres en 360 barils). Achevé le 23 novembre.

(C) Première tentative de découverte du Camp de Lake
3 appareils décollent de la base de la mer de Weddell (le 25 novembre), se ravitaillent au pôle (le dépôt perd 18 barils), volent jusqu'à un premier site supposé, où ils atterrissent, passent 17 heures à décharger 9 barils d'essence, explorer et prendre un peu de repos.
Les appareils retournent au pôle Sud, se ravitaillent à nouveau (42 barils au total), puis redécollent et rentrent au camp de la mer de Weddell.
Durée totale de la mission, depuis le départ de la mer de Weddell : 48 heures.
Retour le 26 novembre.
24 jours se sont écoulés depuis le début des vols et l'annonce de l'atterrissage au pôle Sud, et 32 depuis le débarquement de l'expédition sur la côte de la mer de Weddell.
Le dépôt de carburant a été allégé de 60 barils ; il en reste donc 300.

(D) À la rencontre des Américains au Camp de Lake
3 appareils décollent de la mer de Weddell, volent jusqu'au pôle, se ravitaillent (18 barils de carburant en moins), puis poursuivent leur route jusqu'au Camp de Lake, et arrivent sur place 13 heures après leur départ du camp de base (1er décembre).
Débarquement des passagers, de la cargaison et de 9 barils d'essence, puis repos : 13 heures.
2 avions repartent pour le pôle, s'y ravitaillent en carburant et chargent 18 barils supplémentaires dans leurs soutes (prélèvement de 32 barils au total), qu'ils rapportent directement au Camp de Lake où ils sont déchargés (2 décembre).
Le plein est fait sur l'un des appareils allemands, et les autres 11 barils restent au Camp. Il reste 250 barils au pôle. Lexington parvient à un « arrangement » avec l'E.B.F.
Le *Graf Zeppelin* doit probablement mettre le cap sur l'Argentine ce jour.

(E) Pourquoi cette précipitation ? – 3 décembre
Les Allemands examinent le Northrop d'Acacia Lexington ; leur arrangement secret est découvert. Ils proposent à l'E.S.M. une compensation équivalente au carburant présent dans l'appareil de Lexington (quatre barils). Les 2 avions de l'E.B.F., partiellement ravitaillés, décollent pour le camp de la mer de Weddell.
Après avoir complété leurs réservoirs au pôle, ils repartent en y laissant 236 barils.
Les techniciens des deux expéditions montent les réservoirs d'oxygène de l'équipe Lexington sur les masques Dräger des Allemands. Ils utilisent des réservoirs d'oxygène allemands à cause de 1) la qualité des bonbonnes américaines, souvent mauvaise ; 2) les différences des systèmes métrique et anglais.

(F) Par-delà les montagnes – 4 décembre.

Les informations de cette partie s'arrêtent ici, car elles sont suffisantes. Désormais, il est fort possible que ce soient les investigateurs qui déterminent où se rend chaque équipe, et quelle réserve de carburant est prélevée

Annexe 5 : Caractéristiques des PNJ

Le destin des membres de l'expédition de l'Université Miskatonic (1930-1931)

Professeurs

Atwood	Physicien et météorologue, qui maîtrisait également la navigation au compas et au sextant Décédé au Camp de Lake
Dyer	Géologue, qui connaît aussi la navigation au compas et au sextant. Possède les rudiments du pilotage d'avion. A mené la mission de sauvetage au Camp de Lake
Lake	Biologiste, meneur du groupe au Camp de Lake. Décédé
Pabodie	L'ingénieur qui a conçu la foreuse. Maîtrise la navigation au sextant et à la boussole. A participé à la mission de sauvetage dépêchée au Camp de Lake

Étudiants de troisième cycle

Brennan	Physicien. Décédé
Carroll	Géologue et pilote ; a gravi le mont Nansen avec Pabodie et Gedney ; pilotait l'avion à bord duquel Lake a contemplé les montagnes Miskatonic. Décédé
Danforth	Biologiste et pilote ; formé à la navigation au sextant ; décrit comme un « jeune homme plein d'avenir » Secouru au Camp de Lake ; durement éprouvé
Daniels	Biologiste et pilote. Décédé
Gedney	Ingénieur ; a gravi le Mont Nansen avec Pabodie et Gedney, et dirigé les forages à l'aide du dispositif de Pabodie au Camp de Lake. Disparu et présumé mort
Moulton	Géologue, paléontologiste, opérateur radio, pilote débutant (dont l'avion a fait un atterrissage forcé dans les contreforts des montagnes Miskatonic) Décédé au Camp de Lake
Ropes	Physicien et pilote. A participé à la mission de sauvetage dépêchée au Camp de Lake

Mécaniciens

Boudreau	Décédé au Camp de Lake
Fowler	Décédé au Camp de Lake
McTighe	Opérateur radio au Camp de Dyer ; a effectué la plupart des transmissions importantes. A participé à la mission de sauvetage dépêchée au Camp de Lake
Mills	Opérateur radio de la Base de McMurdo. Décédé au Camp de Lake
Orrendorf	Opérateur radio de la Base de McMurdo. Décédé au Camp de Lak
Sherman	A participé à la mission de sauvetage dépêchée au Camp de Lake
Watkins	A participé à la mission de sauvetage dépêchée au Camp de Lake
Williamson	A participé à la mission de sauvetage dépêchée au Camp de Lake
Wylie	A participé à la mission de sauvetage dépêchée au Camp de Lake

Marins

Gunnarson	Au Camp du détroit de McMurdo. A participé à la mission de sauvetage dépêchée au Camp de Lake
Larsen	Au Camp du détroit de McMurdo. A participé à la mission de sauvetage dépêchée au Camp de Lake

Liste des membres de l'expédition Starkweather-Moore

Responsabilité	Nom	Nation	Expertise
Meneurs (2)			
	James Starkweather	UK	Explorateur, guide, conférencier
	William Moore	US	Géologue et organisateur
Guides (3)			
	Peter Sykes	CAN	Guide polaire
	Riens Sorensen	NOR	Guide polaire, alpiniste
	Gunnar Sorensen	NOR	Guide polaire, alpiniste
Scientifiques (10)			
	Willard Griffith	US	Géologue, université de Cornell
	Charlie Porter	US	Assistant de Griffith
	Morehouse Bryce	US	Paléontologue, université de Californie
	Timothy Cartier	US	Assistant de Bryce
	Charles Myers	US	Archéologue, université de Chicago
	Avery Giles	US	Assistant de Myers
	Pierce Albemarle	US	Météorologue, université d'Oberlin
	Douglas Orgelfinger	US	Assistant d'Albemarle
	Samuel Winslow	US	Assistant, étudiant en glaciologie
	Charlene Whitstone	US	Botaniste
Équipe de camp (5)			
	Tomàs Lopez	US	Manœuvre
	Hidalgo Cruz	ARG	Manœuvre
	Maurice Cole	CAN	Manœuvre
	David Packard	US	Chef d'équipe, sécurité du camp
	Richard Greene	US	Médecin
Techniciens (3)			
	Louis Laroche	US	Technicien, opérateur radio, électricien
	Albert Gilmore	US	Technicien de forage
	Michael O'Doul	CAN	Technicien de forage
Équipes de traîneau (3)			
	Gregor Pulaski	NOR	Chef des équipes de traîneau
	Enke Fiskarson	NOR	Maître-chien
	Olav Snåbjorn	POL	Maître-chien
Pilotes/mécanicien (5)			
	Douglas Halperin	US	Pilote
	Ralph Dewitt	US	Pilote
	Lawrence Longfellow	US	Ingénieur, mécanicien
	Alan « Colt » Huston	US	Ingénieur, mécanicien
	Patrick Miles	US	Technicien, mécanicien

L'expédition voyage vers le sud sur un vapeur écossais de 7 500 tonneaux construit en 1913, la *Gabrielle*. L'équipage de ce dernier est composé de 47 membres, Américains et Européens, dirigés par Henry Vredenburgh.

L'expédition emporte trois grands avions, tous des Boeing 247. Ces avions très modernes sont flambant neufs. Ils ont une autonomie de 4 000 kilomètres et peuvent transporter un équipage de deux personnes ainsi que dix passagers, ou une grande quantité de fret. Un quatrième avion, plus petit, construit par Fairchild, restera au camp de la mer de Ross. Il ne possède ni l'autonomie, ni le plafond pratique pour aller au Camp de Lake ou au-delà.

L'expédition emporte également deux des systèmes de forage conçus par Pabodie, mais ayant reçu quelques améliorations, ainsi que 34 chiens de traîneau répartis en trois attelages

Biographies et caractéristiques des membres de l'expédition Starkweather-Moore

James Starkweather

Starkweather apparaît comme l'archétype du grand, sombre et bel officier britannique. Éloquent, il adopte une attitude irréprochable en présence de ses pairs, mais se montre systématiquement condescendant envers les femmes. Son auditoire préféré demeure, sans conteste, les gens qui le traitent avec le respect qu'il estime mériter. Il peut les subjuguer en narrant ses exploits pendant des heures. Starkweather supporte par contre très mal qu'on mette en doute son autorité ou son expérience, ou que l'on s'intéresse à une autre opinion que la sienne.

Né le 15 janvier 1890, fils cadet d'une famille respectable mais désargentée, il a été instruit à Eton (où il a échappé de peu à l'expulsion en raison d'un incident impliquant une jeune fille de la région), puis à Christ Church, Oxford (1908-1912). Si l'on excepte le « ruban bleu » qui lui a été remis pour sa participation au match de rugby contre Cambridge, il n'a reçu aucune distinction académique. Son incapacité à égaler les résultats brillants de son frère aîné a fortement irrité le jeune James (qui a au mieux atteint le 4ème rang en « Grande Études »).

(Notes : un « ruban bleu » est décerné, dans certains sports, à ceux qui participent aux matchs interuniversitaires Oxford/Cambridge. C'est une distinction sportive universitaire très prisée)

Le 4ème rang était la mention la plus basse possible et n'est plus en usage aujourd'hui. Les « Grandes Études » regroupaient plusieurs disciplines, telles que littérature classique gréco-latine, philosophie, et histoire ancienne. C'était un passage obligé dans les cursus universitaires classiques.

De fait, cette mention peu valorisante lui a fermé les portes de toutes sortes de carrières universitaires – non point qu'il ait particulièrement envisagé de les suivre, mais ne pouvoir y accéder constituait une démonstration un peu trop visible à son goût de son absence de supériorité sur ses congénères.

Son oncle travaillait alors dans le Service Civil (NdT : haute fonction publique gouvernementale au Royaume-Uni) en Rhodésie, et lui a proposé un poste d'assistant, qu'il a accepté. Si on le lui demande, il décrit les événements d'une façon bien différente : « Naturellement, on m'a demandé de rester à Oxford mais j'ai décliné l'invitation – Je voulais quitter cet endroit et accomplir quelque chose d'utile. »

Puis la guerre a éclaté en 1914, et un an plus tard, avant même d'avoir atteint l'âge de la conscription, il a rejoint les forces armées britanniques basées en Rhodésie, et y a combattu jusqu'à la fin de la guerre. Nommé avec le grade de lieutenant, il a été cité plusieurs fois pour « mérite sur le champ de bataille » lors des opérations de répression des soulèvements indigènes. Après l'une d'elles, il a été promu capitaine. Il a mené ses opérations avec beaucoup d'opportunisme tactique et un grand courage personnel, mais au prix d'un taux anormalement élevé de pertes parmi ses hommes.

À la fin de la guerre, Starkweather a démissionné et s'est autoproclamé « guide de safari » pour les riches touristes visitant le Kenya. Il a également mené une expédition universitaire, partie à la recherche des ruines d'une cité découverte par Wade Jermyn au 18ème siècle (voir la nouvelle de Lovecraft *Arthur Jermyn* pour plus de détails) dans le bassin du Congo. L'expédition n'est cependant pas parvenue à localiser la cité, mais a mis à jour un grand nombre d'étranges artefacts. Bien qu'ayant bénéficié de conditions climatiques particulièrement clémentes, le groupe est retourné à la station de ravitaillement avec seulement deux jours de vivres en réserve…

En 1920, Starkweather a été recommandé au père d'Acacia Lexington par un ami commun, comme étant la personne idéale pour guider sa fille sur un safari africain (voir la biographie de cette dernière dans cette même annexe pour une version très différente de ce voyage). Acacia Lexington est devenue très proche de l'Anglais (qui continuait à utiliser le titre de « capitaine », bien qu'il ne soit plus dans l'armée). Le récit de ses aventures héroïques, faits d'armes ou précédents safaris, dont il avait pris soin d'expurger les passages malheureux, la fascinait (s'il le désire, le gardien peut suggérer que Lexington et Starkweather ont entretenu une relation romantique. Tous les deux nient farouchement qu'un tel épisode ait eu lieu).

Le voyage, grâce à la grande expérience des porteurs, ne fut émaillé que de quelques incidents mineurs. Quand le temps fut venu de retourner à Nairobi, Lexington considérait avoir vu tout ce qu'elle espérait, à l'exception d'une girafe. Elle exigea donc d'en voir une avant de rentrer chez elle. Starkweather lui affirma alors connaître « l'endroit parfait pour en observer », nécessitant seulement deux jours de voyage supplémentaire. L'expédition fit donc le détour, qui incluait la traversée d'un affluent du Congo.

Mais Acacia, qui avait aperçu de lourds nuages de pluie passer au-dessus de l'expédition, prit peur et demanda à rebrousser chemin. Starkweather lui assura que la pluie ne tomberait que sur les hauts plateaux, distants de plusieurs kilomètres. Le site, une fois atteint, se révéla à la hauteur de ses attentes, et après une journée passée à photographier plus de girafes qu'elle n'aurait pu en rêver, Acacia rejoignit le gué avec l'expédition, pour découvrir que la paisible rivière s'était entre-temps muée en un torrent tumultueux, les averses

du jour précédent ayant dévalé les flancs des collines. Starkweather voulait tenter la traversée, mais le chef des porteurs assura que la rivière était totalement infranchissable et que ses hommes refusaient de prendre le risque de la traverser. Il ajouta qu'il faudrait plusieurs jours avant que le niveau ne baisse de nouveau. Un tel délai signifiait que Lexington manquerait son bateau. Pour empêcher les porteurs d'abandonner l'équipe, Starkweather leur ordonna d'abattre des arbres, avec l'intention de construire des radeaux.

Acacia s'emporta contre un tel plan, mais Starkweather parvint à la convaincre. Simultanément, il chargea secrètement le chef des porteurs d'aller au village le plus proche pour en ramener des hommes et des canoës, afin que l'expédition puisse franchir la rivière en crue. Cette stratégie porta ses fruits et la rivière fut facilement traversée. Lexington passa le reste du voyage enfermée dans un silence rageur, furieuse que Starkweather l'ait tenue à l'écart de son plan.

Le retour à Nairobi se déroula sans anicroche et Acacia parvint finalement à embarquer à Mombasa.

Cette histoire de sauvetage fluvial était beaucoup trop passionnante pour ne pas être rendue publique (cf. Aide de jeu 4.1, « L'audacieux sauvetage d'une héritière! »). Grâce à une telle publicité, l'affaire de safari de Starkweather est brusquement devenue très rentable. Engager le capitaine pour guider des équipes dans des territoires inconnus et dangereux était devenu très à la mode dans les classes supérieures.

Ces expéditions n'étaient pas toujours couronnées de succès, mais il en allait de même pour la majorité des expéditions de l'époque. Toutefois, Starkweather s'arrangeait toujours pour ne pas être considéré comme seul responsable des mauvaises décisions qui étaient prises, tant lors de safaris privés que lors d'expéditions de plus grande ampleur. Et de fait, il est parvenu à diversifier son offre et à mener des expéditions dans plusieurs régions fort différentes de la jungle africaine qui lui était familière.

En 1922, la Fondation Chandler, en accord avec l'université de Californie, a chargé Starkweather de mener une expédition de cinq mois à travers plus de 1 900 kilomètres de désert australien, du Grand Désert de Sable au Grand Désert de Victoria. Alors que l'expédition a connu des débuts plutôt favorables, elle n'est pas parvenue pas à localiser les puits et les oasis sur lesquels elle comptait, dans le Grand Désert de Victoria, au sud du Camp de Limejuice. Lorsqu'elle a atteint enfin Madura, au sud de l'Australie, elle a dû sacrifier ses chameaux et est restée sans boire pendant deux jours entiers. Starkweather a par la suite affirmé que seuls son leadership et son sens du sacrifice avaient permis à l'expédition d'en réchapper, alors qu'une monographie rédigée par un autre membre de l'expédition et passée relativement inaperçue (*À travers les Grands Déserts du Sud*, par Mark Peabody, qui était à l'époque étudiant en licence) raconte une histoire fort différente. Cette version est généralement ignorée au profit de celle de Starkweather.

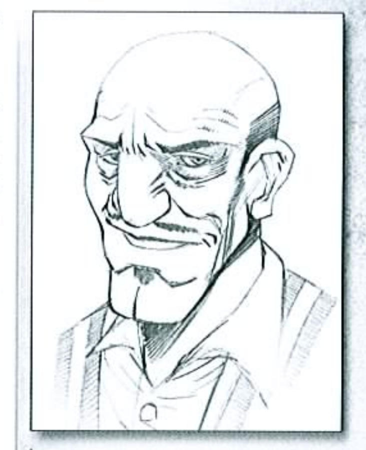
Après cette aventure, Starkweather s'en est retourné à son entreprise de safaris africains, se servant de sa réputation et de ses conférences très prisées pour réaliser de juteux bénéfices. Ses services comme guide de safari sont devenus plus sélectifs et plus onéreux.

À l'été 1925, il a consenti, malgré sa méconnaissance de l'alpinisme et une frontière officiellement infranchissable, à mener un groupe de géologues de l'université Miskatonic qui s'engageait dans une exploration audacieuse du plateau occidental de l'Himalaya. Si l'on excepte la perte de trois semaines de provisions, d'un guide local, d'un certain nombre de porteurs indigènes et de plusieurs yaks lors d'une avalanche, l'expédition parvient à accumuler suffisamment de données originales pour pouvoir être qualifiée de succès. C'est au cours de cette expédition que Moore et Starkweather se sont rencontrés. Quoique des divergences les séparaient initialement, ils ont bientôt appris à respecter leurs compétences respectives et ont fini par devenir amis. L'expédition menée dans l'Himalaya a également fourni la matière du premier des livres de Starkweather intitulé : *Survivre sur le Toit du Monde*, publié en 1926. Starkweather s'y dépeint avec force exagération, tout comme il accentue largement son rôle dans l'impressionnante collecte des données. Il a récidivé avec les expéditions ultérieures, dont les récits sont ponctués d'affirmations grandioses. Pourtant, d'autres récits relatifs à ces différentes expéditions suggèrent que Starkweather y a joué un rôle bien plus limité.

Starkweather est alors de nouveau retourné à son affaire de safari, pour constater qu'il avait été très demandé durant la période où il s'était absenté d'Afrique. Il pouvait désormais facturer ses voyages aux tarifs les plus élevés du marché, et n'accepter que les plus riches clients. Il a passé les deux années suivantes à accumuler une fortune colossale, avant de s'engager dans une nouvelle expédition.

Malheureusement, James Starkweather a eu la malchance de porter son dévolu sur l'expédition Italia, une tentative de survoler le pôle Nord, effectuée en 1928, qui a connu un destin funeste. Malgré l'organisation confuse voire défaillante de l'expédition, le dirigeable Italia est parvenu à atteindre le pôle Nord, mais s'est écrasé durant le voyage du retour. Bien que des expéditions de secours aient alors été lancées par divers pays, elles se sont à leur tour avérées très mal organisées et se sont soldées par des échecs. Au total, près d'un tiers de l'équipage trouva la mort. Certains membres passèrent plus de deux mois isolés sur la banquise. Starkweather est parvenu à se faire secourir assez rapidement, et aurait à cette occasion juré de ne plus jamais se risquer dans des expéditions en milieu polaire. Il s'en est alors retourné, presque avec soulagement, à ses safaris.

Les finances de Starkweather n'ont pas échappé à la crise qui a frappé le monde entier après le krach boursier de 1929. Toujours enclin à prendre des risques, il a pratique-



James Starkweather

43 ans, conférencier, guide, meneur de l'E.S.M.

APP	14	Prestance	70 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 1D4
Points de Vie	15
Santé Mentale	71

Compétences

Athlétisme :	
- escalade	65 %
- natation	45 %
Baratin	77 %
Crédit	45 %
Crise de colère	88 %
Discrétion	55 %
Écouter	55 %
Esquiver les questions	70 %
Flatter les reporters	75 %
Ignorer les Détails	88 %
Métier :	
- explosifs	35 %
- opérateur radio	30 %
Orientation	34 %
Persuasion	48 %
Pister	40 %
Pratique artistique :	
- écriture	74 %
Premiers soins	35 %
Raconter des histoires	55 %
Sciences de la vie :	
- Histoire naturelle	66 %
Sciences formelles :	
- astronomie	30 %
Se cacher	65 %
Survie (milieu polaire)	25 %
Trouver Objet Caché	70 %
Vigilance	60 %

Langues

Anglais	80 %
Français	20 %
Kikuyu	05 %
Swahili	25 %

Armes

• Bagarre dégâts 1D3 + 1D4	72 %
• Fusil à Éléphant dégâts 3D6 + 4	82 %
•Pic à glace dégâts 1D6 + 1 + 1D4	40 %
• Revolver Webley, cal.455 dégâts 1D10 + 2	72 %

ment tout perdu lors du jeudi noir. De plus, son affaire de safaris s'est effondrée, reflétant la situation financière difficile de l'époque. Starkweather est alors entré dans une semi-retraite, poursuivant la rédaction de ses mémoires et d'un livre sur ses expériences de safari les plus passionnantes (*La Mort en Afrique*, 1930). Mais l'ennui n'a pas tardé à le gagner.

Pour rendre service à son ami le docteur Moore, Starkweather a consenti à accompagner une petite expédition montée par l'Université Miskatonic au Costa Rica en 1930. La tâche de Starkweather consistait à capturer vivants divers petits animaux destinés à être étudiés. Si on le lui demande, il décrira l'expérience comme consistant à « courir les jungles de l'Amérique centrale en brandissant un filet à papillons ». Mais cette expédition lui aura au moins permis de rompre momentanément la lassitude causée par son absence chronique d'activité. C'est à l'occasion de cette expédition que Moore a mentionné presque négligemment les graves difficultés rencontrées par une autre expédition que menait l'Université en Antarctique.

À cette époque, Starkweather restait très réticent à l'idée même d'une expédition en Antarctique. Les souvenirs douloureux de son périple sur la glace le hantaient toujours, et après le désastre d'Italia, il avait juré de ne pas s'y faire reprendre. Mais il était également bien conscient de n'avoir pas entrepris d'expédition couronnée de succès depuis presque dix ans. Par ailleurs, le fait qu'il vînt de fêter son quarantième anniversaire pesait aussi lourdement sur sa réflexion. Ses jeunes années étant derrière lui, Starkweather craignait que son aura ne décline, tandis que de jeunes loups, comme Byrd, commençaient à occuper le devant de la scène.

L'échec dramatique de l'expédition de l'Université de Miskatonic se muait progressivement en un véritable gant jeté à la face de Starkweather. Relever le défi, réussir là où l'Université avait échoué le taraudait. Après une discussion avec Moore à la fin de l'année 1932, monter une nouvelle expédition antarctique allait devenir une sorte d'obsession pour lui. Moore était capable de fournir le capital initial : Starkweather pouvait donc commencer à planifier cette entreprise. Le célèbre explorateur a immédiatement repris les cycles de conférences, se rappelant aux bons souvenirs du public et en profitant pour recueillir des dons afin de financer cette aventure.

Les fonds accumulés étant désormais suffisants pour rendre possible une expédition, Starkweather est bien déterminé à en faire la plus fameuse qu'il ait menée.

La personnalité de Starkweather

Starkweather est à la fois charismatique et arrogant. Il dispose d'un charme communicatif qui emporte la conviction de ses auditeurs. Starkweather utilise ce talent à son avantage, tout particulièrement quand il s'adresse à la presse. Quoique ses défauts ne tardent pas à se dévoiler à quiconque le fréquente quotidiennement, Starkweather peut se révéler sympathique, même à ceux qui le connaissent bien. Il est énergique, quoiqu'enclin aux gestes théâtraux et aux formules ronflantes. Il impressionne nombre de ses interlocuteurs par sa faculté à se rappeler des noms. Une fois présenté à quelqu'un, Starkweather se souviendra de son nom pour le restant de ses jours. Viril, il est cependant jugé par les femmes comme machiste et condescendant à leur égard, même lorsqu'elles s'avèrent compétentes et utiles.

Le charisme de James Starkweather et sa confiance en lui, lui font parfois commettre des erreurs de jugement, d'autant plus qu'il estime qu'un bon meneur d'hommes se reconnaît à sa rapidité à prendre des décisions. Il a beaucoup investi dans sa nouvelle entreprise antarctique et ira jusqu'au bout pour en faire un succès. Cependant, lorsque la situation se dégradera, la solution de Starkweather sera d'insister pour que chacun travaille beaucoup plus durement, plutôt que de se pencher sur les causes du problème.

Starkweather et Moore sont liés par une relation complexe et de longue date. Leur amitié n'est pas du tout évidente pour un observateur non averti. Tandis que Starkweather ne fait pas preuve d'autant de prévoyance que Moore le souhaiterait, il a toutefois le charisme et l'énergie suffisants pour mener à bien les choix qu'il fait. Starkweather ne s'entretient jamais avec Moore devant témoin, mais malgré les apparences, il prend les suggestions de Moore très au sérieux. Lors des décisions publiques, Starkweather semble avoir le dessus sur Moore, prenant une décision puis s'y tenant fermement, tandis que Moore lâche prise peu à peu. Cependant, lorsque des décisions vraiment cruciales doivent être prises, Moore résiste à Starkweather et ne cède pas d'un pouce. De telles situations sont rares et surviennent de fait uniquement lorsque la sécurité des membres de l'expédition est en jeu. Moore s'efforce d'épargner l'orgueil de Starkweather et transige à condition que cela ne mette pas en danger l'expédition ou ses membres.

Aussi différents qu'ils puissent sembler, les deux hommes n'en sont pas moins des amis fidèles qui risqueraient leur vie l'un pour l'autre. Ensemble, ils sont animés d'un même esprit de défi, admirant leurs qualités respectives et s'efforçant de compenser leurs faiblesses. Ensemble, ils forment une équipe d'une efficacité redoutable. Avoir mis sur pied une si grande expédition constitue déjà un véritable tour de force aux débuts des années 1930.

William Moore

Rares sont ceux qui connaissent les détails relatifs à la jeunesse du Professeur William Hannibal Moore, si ce n'est qu'elle s'est déroulée dans la petite ville de Butler, Missouri. En 1911, alors qu'il n'était âgé que de seize ans, Moore a brillamment réussi les examens d'entrée de l'Université de Miskatonic, décrochant même une bourse de cette institution. Cette date marque le point de départ d'une carrière universitaire émérite. Curieusement, Moore n'est jamais retourné dans sa ville natale, pas plus qu'il n'a rendu visite à ses parents.

À Miskatonic, Moore n'a pas tardé à se distinguer. Il excellait dans chaque matière qu'il étudiait, mais s'est voué corps et âme à la géologie, à la grande consternation de tous les autres départements de l'université. Avec William Dyer, à la tête du département de géologie, pour mentor, Moore a rapidement été intronisé membre de la *Silver Key Honor Society (La Société d'Honneur de la Clé d'Argent)*, ainsi que de la fraternité universitaire de Miskatonic, la très élitiste *The Scarab And The Blade (Le Fourreau et la Lame)*.

Sa thèse, intitulée « *Une réévaluation de l'âge de la Terre* », a été reçue comme hardie, bien argumentée, mais fondamentalement incorrecte, œuvre d'un jeune esprit affûté refusant d'admettre les nouveaux concepts fondant la géologie contemporaine. Cette expérience a marqué Moore, et les travaux qu'il a publiés par la suite exposent systématiquement des conclusions très conservatrices. Néanmoins, en 1914, à 20 ans, Moore a obtenu son diplôme avec la mention « excellent ».

De Miskatonic, Moore est parti à Yale afin d'y poursuivre ses travaux de recherche, se spécialisant dans la stratigraphie, c'est-à-dire l'étude de l'agencement en couches et la datation des formations rocheuses. Bien que ses études à Yale exigeaient un investissement plus grand que celles menées à Miskatonic, Moore s'est illustré en dehors des travaux académiques. Il a remporté plusieurs trophées aux compétitions interuniversitaires d'escrime et a activement participé à une association d'astronomes amateurs.

En 1917, Moore a répondu à l'appel de son pays et s'est enrôlé dans l'armée. Le sous-lieutenant Moore est arrivé en Europe alors que débutait la seconde bataille de la Marne, au cours de laquelle il a été grièvement blessé. Moore a donc été renvoyé au pays. Il évite toujours soigneusement d'aborder ses expériences de guerre. Même Starkweather n'en a jamais entendu parler.

Des investigateurs attentifs remarqueront une certaine rigidité lorsqu'il bouge son bras gauche. Si sa chemise est enlevée, révélant les cicatrices plissées des balles sur son dos, Moore finira par admettre avoir participé à la Grande Guerre. Pour préserver ce petit secret, Moore se montre d'une pudeur qui dépasse même celle de la majorité des personnes de son époque, préférant se vêtir à l'abri des regards. À la différence de la plupart des blessés, Moore n'est pas retourné dans sa ville natale pour se remettre de ses blessures. Au lieu de cela, il s'est rendu à New Haven, Connecticut et à l'université de Yale. Moore a bientôt repris ses recherches, mais en ayant évidemment une activité physique moindre qu'auparavant. Il n'a pas repris l'escrime. Ses préoccupations sont devenues beaucoup plus sérieuses, et c'est à cette même époque qu'il s'est impliqué pour la première fois dans la Société pour la Prévention de la Cruauté envers les Enfants. Juste avant d'achever sa thèse, il a été admis dans l'Ordre Secret et Fraternel de la Franc-maçonnerie. Sa thèse d'état, *Les dynamiques dans la composition théorique des astéroïdes, basées sur l'analyse de la composition et de l'organisation des éléments au sein de diverses météorites*, a été bien accueillie par ceux qui étaient assez compétents pour la comprendre. En 1922, Moore a obtenu son doctorat à Yale et a été rapidement recruté par son éternel mentor, le docteur William Dyer, à l'Université Miskatonic.

En parallèle des premiers cours magistraux qu'il donnait à l'Université Miskatonic, Moore s'est pris d'intérêt pour la technique, alors relativement récente, de la datation radioactive, proposée à l'origine par Bertram Boltwood dès 1905. Comprenant que ce concept pourrait être appliqué à son domaine de recherche, Moore a organisé une petite expédition dans l'Arctique, où lui et son équipe ont passé l'été 1923 à extraire des carottes de glace. La datation des dépôts de cendres volcaniques s'est avérée fructueuse et, corrélée à la profondeur respective des différents échantillons, a permis à Moore d'intéressantes spéculations climatologiques. Bien que l'expédition ait été un succès, d'aucuns ont alors estimé que Moore aurait pu atteindre des résultats bien plus spectaculaires s'il n'avait pas ordonné la fin de l'expédition au premier signe de mauvais temps - les tempêtes automnales n'ayant finalement débuté que trois semaines plus tard.

L'été 1925, Moore a participé à une expédition de l'Université Miskatonic visant à étudier le plateau de l'Himalaya. Scientifiquement, l'expédition fut une réussite totale, mais elle fut entachée par la mort regrettable d'un certain nombre de porteurs et d'un guide local, et la perte de plusieurs yaks. Moore lui-même a passé la majeure partie de l'été à rassembler des spécimens paléontologiques et des échantillons des roches environnantes pour les dater. Une particularité de cette expédition restera d'avoir collecté minutieusement des fossiles qui suggéraient fortement mais de façon difficilement compréhensible l'histoire de l'Himalaya, qui ne sera finalement établie avec certitude que presque trois décennies plus tard. Cette expédition a également marqué les débuts de l'amitié singulière liant Moore à l'explorateur anglais, James Starkweather.

Les étés de 1927 et 1928 l'ont vu prendre part à des expéditions, respectivement en Afrique du Sud et dans le Minnesota ; Moore espérait y découvrir des roches superficielles suffisamment anciennes pour, après datation, lui permettre de valider certaines des prédictions formulées durant ses travaux d'étudiant de troisième cycle. Il y est partiellement parvenu, quoique ses pairs scientifiques aient noté que ses estimations le rattachaient à des théories très conservatrices. Ces jugements répétés provenant de ses pairs étaient révélateurs, étant donné que la géologie, à cette époque, faisait déjà partie des disciplines scientifiques les plus rigides et conservatrices. L'expédition de 1927 a aussi été l'occasion d'une nouvelle, quoique brève, rencontre entre Moore et Starkweather. Bien que le célèbre aventurier n'ait pas été en mesure de mener l'expédition de 1927 personnellement, il a fourni de précieux conseils à son « protégé » pour préparer les deux expéditions. Moore a discrètement doublé toutes les estimations du capitaine, et les deux expéditions se sont parfaitement déroulées.



William Moore

38 ans, géologue, paléontologue, investigateur, meneur de l'E.S.M.

APP	11	Prestance	55 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	24	Connaissance	99 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	12
Santé Mentale	70

Compétences

Athlétisme	50 %
Baratin	20 %
Bibliothèque	90 %
Comptabilité	30 %
Conduite	30 %
Crédit	60 %
Écriture des Anciens	20 %
Métier :	
- explosifs	18 %
- opérateur radio	10 %
Mythe de Cthulhu	02 %
Négociation	70 %
Orientation	50 %
Persuasion	51 %
Photographie	40 %
Psychologie	45 %
Sciences formelles :	
- chimie	30 %
- physique	30 %
Science de la terre :	
- géologie	90 %
Sciences de la vie :	
- biologie	30 %
- paléobiologie	20 %
- paléontologie	90 %
Sciences humaines :	
- anthropologie	20 %
- archéologie	30 %
- Histoire	30 %
Survie (milieu polaire) 20 %	
Trouver Objet Caché	75 %

Langues

Afrikaans	10 %
Anglais	99 %
Français	55 %
Allemand	60 %
Inuit	20 %
Espagnol	30 %

Armes

• Épée dégâts 1D6 + 1	80 %
• Pistolet auto cal.45 dégâts 1D10 + 2	45 %
• Fusil cal.30-06 dégâts 2D6 + 4	35 %



Peter Sykes

34 ans, Guide polaire

APP	09	Prestance	45 %
CON	17	Endurance	85 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact + 1D4
Points de Vie 16
Santé Mentale 65

Compétences

Athlétisme :
- escalade 72 %
- natation 65 %

Conduite :
- automobile 75 %
- traîneau 65 %

Métier :
- explosifs 25 %
- fabrication d'arme 55 %
- mécanique 30 %
- opérateur radio 25 %

Orientation 56 %
Pister 62 %
Pratique artistique :
- chant 34 %

Premiers soins 35 %
Psychologie 55 %
Science de la vie :
- Histoire naturelle 55 %

Survie (milieu polaire) 81 %
Trouver Objet Caché 78 %

Langues

Anglais 60 %
Français 35 %
Inuit 30 %

Armes

- Fusil cal.30-06 77 %
  dégâts 2D6 + 4
- Piolet 67 %
  dégâts 1D6 + 1 +ID4
- Couteau de chasse 38 %
  dégâts 1D6 + 1D4



Quoique ces deux expéditions constituent sûrement le point culminant de la jeune carrière de Moore, il s'est aussi montré actif au sein du département de géologie, encadrant les étudiants, donnant des cours et analysant les découvertes d'autres expéditions. En 1929, en reconnaissance de ses succès dans l'Himalaya, Moore est nommé à la Chaire Smythe de Paléontologie, nouvellement créée. Ce poste de professeur, financé par un don extrêmement généreux, a permis à Moore de s'affranchir de la tutelle économique et académique imposée par l'université. Cette liberté d'action lui a notamment permis d'organiser un voyage au Costa Rica, avec le soutien de son vieil ami James Starkweather. L'expédition costaricaine, mise sur pied afin de comparer les espèces actuelles avec les données, fort parcellaires, relatives aux fossiles trouvés dans cette zone, a ajouté une nouvelle corde à son arc.

À son retour, Moore a pris part aux préparatifs de l'expédition menée par l'Université Miskatonic en Antarctique et prévue pour 1930. Son expérience arctique s'est avérée fort utile pour planifier correctement l'expédition, mais un accès de pneumonie l'a empêché d'accompagner le Professeur Dyer dans les glaciales étendues australes.

À son retour de la funeste expédition, Dyer refusait de discuter de ses découvertes, malgré les merveilles paléontologiques qu'il avait mises au jour. Après quelques mois de statu quo, le fossé entre Dyer et son ancien étudiant s'est creusé, jusqu'à ce que tous deux évitent tout contact. Le titulaire de la chaire Smythe de Paléontologie recevait le silence obstiné de Dyer vis-à-vis de l'expédition qu'il avait aidé à organiser comme un double affront, personnel et professionnel.

Néanmoins stimulé par les remarquables découvertes datant du précambrien, Moore a commencé à préparer sa propre expédition en Antarctique. Les implications des trouvailles déjà archivées étaient tout simplement révolutionnaires ; les compléter par un travail plus systématique pourrait faire de Moore le plus éminent paléontologiste de sa génération. Dans un premier temps, Dyer n'a émis aucune objection, mais quand le capitaine James Smythe, mécène de la chaire éponyme, a proposé une donation d'envergure pour financer l'expédition, Dyer s'est indigné et a tenté de mettre un terme au projet. Le conseil des administrateurs de l'Université Miskatonic a alors auditionné les deux parties, donnant lieu à la confrontation universitaire la plus spectaculaire qui soit intervenue au sein de l'Université depuis le triomphe des huxleyites au sein du département de biologie en 1870. Après une longue délibération, les administrateurs ont apporté leur soutien à Moore, mais à une condition : l'expédition précédente ayant payé un trop lourd tribut en vies humaines et en matériel, celle mise en place par Moore devrait être dirigée par un explorateur expérimenté, plutôt qu'un universitaire. Après négociation, Moore est parvenu à convaincre son vieil ami Starkweather de mener l'expédition… et même d'y contribuer financièrement.

William Dyer, qui refusait toujours catégoriquement de révéler ses secrets, a sollicité un congé exceptionnel à l'université, puis s'est évanoui dans la nature.

L'amitié que porte Moore à Starkweather peut paraître singulière, mais elle semble à l'épreuve du temps. Moore est pleinement conscient de la nature impulsive de Starkweather et de son besoin de mener ; il considère Starkweather comme un homme utile, mais sur lequel il faut veiller en permanence. Pour un observateur étranger, Moore semble s'incliner devant Starkweather, sauf lorsque des décisions importantes doivent être prises, auquel cas, s'il pense avoir raison, Moore défendra ses positions bec et ongle jusqu'à obtenir gain de cause.

Guides

Peter Sykes

Ce Canadien est un rude aventurier, de taille moyenne, avec de longs membres, un visage étroit, encadré de cheveux sombres et dans lequel s'ouvre une large bouche. Énergique et optimiste, il aime les défis et les risques. Il n'est jamais avare en blagues d'un goût douteux.

Gunnar Sorensen

Les rafales de vent arctique semblent avoir poncé toute couleur de la peau de Gunnar Sorensen, comme c'est le cas pour Nils, son frère aîné. Cependant, les personnalités des deux frères ne peuvent être plus différentes. Gunnar est heureux et sociable, ce qui contraste avec la froideur de Nils.

Heureux de rencontrer de nouvelles personnes, et se mettant à la tâche énergiquement chaque fois qu'on le lui demande, Gunnar devient rapidement une des personnes les plus appréciées de l'expédition. À la différence de Nils, Gunnar n'hésite pas à expliquer pourquoi les conseils de survie qu'il prodigue doivent être pris très au sérieux.

Nils Sorensen

Le plus âgé des frères Sorensen, plus grand et aussi pâle que Gunnar, possède une peau norvégienne très blanche, et des cheveux fins et si clairs qu'ils en paraissent blancs, qui descendent plus bas que ses épaules. Ses yeux pâles paraissent faits d'eau glacée et lui permettent souvent de scruter le ciel ou l'horizon avec moins de gêne que ceux qui l'entourent. Les lèvres de Sorensen sont minces et exsangues, formant en général un rictus de froide détermination. Il est réputé pour son laconisme, alignant rarement plus de deux phrases d'affilée, et ne se répète jamais. Même les bravades de Starkweather ne parviennent pas à entamer son mutisme.

Au contraire de son frère, Nils est profondément fataliste ; il pense que seule la résistance physique et une compréhension instantanée de l'environnement permettent à l'Homme de survivre en Antarctique. S'ils ne parviennent pas à être à l'écoute de la Glace, ceux qui la foulent en mourront.



Gunnar Sorensen

36 ans, guide polaire, alpiniste

APP	08	Prestance	55 %
CON	18	Endurance	60 %
DEX	10	Agilité	70 %
FOR	16	Puissance	50 %
TAI	15	Corpulence	55 %
ÉDU	12	Connaissance	99 %
INT	15	Intuition	85 %
POU	14	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 1D4
Points de Vie	17
Santé Mentale	70

Compétences

Athlétisme :	
- escalade	85 %
Conduite :	
- traîneau	75 %
Écouter	70 %
Orientation	70 %
Persuasion	55 %
Pister	43 %
Psychologie	45 %
Sciences de la terre :	
- météorologie	30 %
Science de la vie :	
- Histoire naturelle	72 %
Survie (milieu polaire)	85 %
Trouver Objet Cacher	56 %

Langues

Anglais	36 %
Norvégien	60 %

Armes

- Couteau de chasse — 75 %
  dégâts 1D6 + 1D4
- Fusil cal.30-06 — 70 %
  dégâts 2D6 + 4
- Piolet — 60 %
  dégâts 1D6 + 1 + 1D4
- Bagarre — 55 %
  dégâts 1D3 + 1D4



Nils Sorensen

38 ans, guide polaire, alpiniste

APP	08	Prestance	45 %
CON	17	Endurance	85 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	17	Puissance	85 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 1D4
Points de Vie	16
Santé Mentale	75

Compétences

Athlétisme :	56 %
- escalade	80 %
Conduite :	
- traîneau	64 %
Écouter	87 %
Orientation	83 %
Pister	51 %
Psychologie	03 %
Sciences de la terre :	
- météorologie	50 %
Sciences de la vie :	
- histoire naturelle	70 %
Survie (milieu polaire)	93 %
Trouver Objet Caché	65 %
Vigilance	50 %

Langues

Anglais	41 %
Norvégien	65 %

Armes

- Bagarre — 65 %
  dégâts 1D3 + 1D4
- Couteau de chasse — 60 %
  dégâts 1D6 + 1D4
- Fusil cal.30-06 — 67 %
  dégâts 2D6 + 4
- Piolet — 72 %
  dégâts 1D6 + 1 + 1D4



Willard Griffith

34 ans, géologue (université de Cornell)

APP	12	Prestance	60 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	20	Connaissance	99 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	14
Santé Mentale	70

Compétences

Athlétisme	35 %
Bibliothèque	89 %
Art martial	15 %
Crédit	45 %
Écouter	45 %
Équitation	45 %
Métier :	
- explosifs	19 %
Négociation	40 %
Persuasion	70 %
Photographie	55 %
Sciences de la terre :	
- géologie	82 %
Sciences formelles :	
- astronomie	12 %
Trouver Objet Caché	45 %

Langues

Anglais	99 %
Espéranto	34 %

Armes

- Bagarre — 35 %
  dégâts 1D3



Charlie Porter

40 ans, assistant de Willard Griffith

APP	09	Prestance	45 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	22	Connaissance	99 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 1D4
Points de Vie	14
Santé Mentale	75

Compétences

Athlétisme :	
- escalade	45 %
Bibliothèque	61 %
Conduite	40 %
Écouter	55 %
Métier :	
- électricité	20 %
- explosifs	35 %
- mécanique	45 %
- excavation (mines)	85 %
Psychologie	30 %
Sciences formelles :	
- chimie	35 %
Sciences de la Terre :	
- géologie	70 %
Sciences humaines :	
- Histoire	32 %

Langues

Anglais	99 %
Espéranto	10 %

Armes

• Bagarre	67 %
dégâts 1D3 + 1D4	
• Dynamite	65 %
dégâts 5D6/2	
• Fusil de chasse cal.16	65 %
dégâts 2D6 + 2 / 1D6 + 1 / 1D4	

Scientifiques

Willard Griffith

Le Professeur Griffith est un jeune géologue prometteur, qui excelle à combiner et expliquer les idées des autres. Griffith n'est pas spécialement enthousiasmé par ce voyage en Antarctique, mais ce long et désagréable périple facilitera considérablement sa carrière. Il a étudié en profondeur les précédentes expéditions menées par Starkweather et a des doutes quant aux capacités de ce dernier à diriger correctement une expédition. Par conséquent, lorsque Starkweather prend des décisions auxquelles Griffith s'oppose, ce dernier fait toujours en sorte que Moore soit consulté.

Il n'est pas rare de le voir bougonner en Espéranto dans sa large moustache, au sujet de Starkweather. Charlie Porter, son étudiant et assistant, a commencé à lui apprendre les bases de l'Espéranto, une « langue secrète facile à apprendre », selon ses termes, qui leur permet d'entamer des discussions privées n'importe où.

Charlie Porter

Charlie Porter est un cas unique pour l'époque : un étudiant en troisième cycle dans la force de l'âge, totalement indépendant financièrement alors qu'il étudie à plein-temps. Porter n'a pas hésité longtemps lorsque l'opportunité de participer à des recherches en Antarctique s'est offerte à lui. Calme et érudit, Porter n'en a pas moins été mineur, puis contremaître de forage en Californie, et il est à ce titre bien plus compétent en géologie pratique que Griffith. Mais il se garde bien de le montrer. Quoique Porter ne soit pas dans le besoin actuellement, ses mains épaisses trahissent le fait qu'il n'a pas toujours été prospère, ni cantonné dans une université. C'est un homme énergique, et une fois que l'expédition a atteint le Camp de Lake, on le trouve souvent en train d'aider l'équipe qui s'affaire sur la foreuse de Pabodie.

Morehouse Bryce

Bryce Morehouse a été récemment promu maître de conférences en paléontologie à l'université de Californie, à Berkeley. Ayant habité toute sa vie à San Francisco, Bryce devrait être un tant soit peu préparé pour les températures qui sévissent en Antarctique, mais le pauvre Bryce, tout comme Sam McGee, ne parvient jamais tout à fait à se réchauffer, ni à se sentir à l'aise sur le continent polaire. Malgré une mélancolie persistante, Bryce est un travailleur opiniâtre, et il tente de motiver les personnes qui lui paraissent plus malheureuses que lui. Bryce possède une crinière de cheveux noirs bouclés, des yeux bruns et semble avoir environ 25 ans. Son assistant se nomme Tim Cartier. Starkweather appelle l'équipe Bryce-Cartier : « les petits garçons ».

Timothy Cartier

Timothy Cartier et Morehouse Bryce sont entrés à l'université de Californie en même temps et sont devenus des amis fidèles, dès leur première année. Bryce a su mieux éviter les écueils du monde universitaire, et est aujourd'hui maître de conférences tandis que Bryce est toujours étudiant de troisième cycle. Tous deux n'en demeurent pas moins des amis inséparables, qui travaillent beaucoup plus comme une équipe qu'en suivant la traditionnelle relation mentor-étudiant. Cartier semble très jeune, comme Bryce, mais avec des cheveux châtain clair et des yeux verts perçants.

Charles Myers

Myers est un homme grand et fort, avec une condition physique digne d'un athlète. Myers a d'ailleurs été champion de boxe de sa promotion. Tout au long de l'expédition, il se montre enthousiasmé par le potentiel archéologique de l'Antarctique et interroge les investigateurs, courtoisement mais avec insistance, sur la moindre parcelle d'information dont ces derniers disposeraient concernant l'expédition précédente. La possibilité d'une civilisation antarctique pré-humaine le fascine littéralement, ce qui l'a amené à lire certains des livres les plus spéculatifs sur le sujet. Avery Giles est son assistant.

Avery Giles

Giles est un intrigant hors pair. À peine arrivé sur l'expédition, il se fait un devoir de découvrir les qualités et les centres d'intérêt de chacun. Ainsi, c'est lui qui découvre la petite cachette dans laquelle Albermarle dissimule son chocolat. De même, il est au courant du passé de mineur de Charlie Porter. Si les investigateurs ont besoin de quelque chose, il peut être judicieux d'aller voir Avery Giles, qui est de loin l'intermédiaire le plus efficace de toute l'expédition. Bien que les tâches qui lui incombent soient toujours effectuées en temps et en heure, il est rare de voir Giles travailler. Il est en général plutôt en train de parler avec quelqu'un qui travaille et tente simultanément de négocier avec lui. Lorsqu'il était étudiant de second cycle, il a montré de remarquables talents d'acteur, et aime encore, de temps à autre, déclamer de longs passages tirés de pièces et de poésies célèbres.

Pierce Albermarle

Pierce Albemarle, descendant de la dynastie des Albemarle de Bridgeport, dans le Connecticut, est un jeune homme légèrement corpulent, arborant une moustache à la mode et, lorsqu'il lit, un monocle. Il est d'un naturel amical et quoique peu habitué au travail de force, il prête main-forte sans rechigner à n'importe quel travail de groupe qui requiert de l'aide.

Albemarle est habitué à un mode de vie raffiné et même dans l'Antarctique, les investigateurs trouveront sa tente subtilement parfumée par un excellent thé Oolong. Grâce au petit réconfort apporté par ce thé de luxe, Pierce parvient à faire face à n'importe quel désastre avec seulement un bref froncement de sourcils. Son assistant est Douglas Orgelfinger.







Morehouse Bryce

29 ans, paléontologue (université de Californie)

APP	14	Prestance	70 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	19	Connaissance	95 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	17	Volonté	85 %

Valeurs dérivées

Impact 0
Points de Vie 11
Santé Mentale 85

Compétences

Athlétisme :	
- escalade	58 %
Bibliothèque	63 %
Persuasion	66 %
Sciences humaines :	
- Histoire	37 %
Sciences de la terre :	
- géologie	65 %
Sciences occultes	33 %
Sciences de la vie :	
- biologie	70 %
- Histoire naturelle	68 %
- paléobiologie	55 %
- paléontologie	76 %
Trouver Objet Caché	65 %

Langues

Anglais	95 %
Français	35 %
Allemand	60 %
Israélite	54 %

Armes

Aucune



Timothy Cartier

29 ans, étudiant, assistant de Morehouse Bryce

APP	15	Prestance	75 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées

Impact + 1D4
Points de Vie 13
Santé Mentale 80

Compétences

Athlétisme :	
- escalade	65 %
- natation :	56 %
Bibliothèque	48 %
Persuasion	54 %
Sciences humaines :	
- histoire	28 %
Sciences de la terre :	
- géologie	70 %
Sciences de la vie :	
- biologie	61 %
- Histoire naturelle	74 %
- paléobiologie	52 %
- paléontologie	60 %
Trouver Objet Caché	58 %

Langues

Anglais 90 %

Armes

- Piolet 30 %
  dégâts 1D6 + 1 + 1D4
- Fusil cal.30-06 45 %
  dégâts 2D6 + 4



Charles Myers

34 ans, archéologue (université de Chicago)

APP	13	Prestance	65 %
CON	17	Endurance	85 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	20	Connaissance	99 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact + 1D4
Points de Vie 16
Santé Mentale 68

Compétences

Art Martial (boxe)	35 %
Athlétisme : escalade	70 %
Baratin	65 %
Bibliothèque	61 %
Mythe de Cthulhu	01 %
Orientation	43 %
Persuasion	45 %
Sciences humaines :	
- anthropologie	34 %
- archéologie	78 %
- Histoire	75 %
Sciences de la terre :	
- géologie	62 %
Trouver Objet Caché	45 %

Langues

Anglais	99 %
Grec	56 %
Latin	78 %

Armes

- Bagarre 80 %
  dégâts 1D3 + 1D4



Avery Giles

21 ans, étudiant, assistant de Charles Myers

APP	14	Prestance	70 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	08	Puissance	40 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	13
Santé Mentale	80

Compétences

Baratin	65 %
Bibliothèque	67 %
Dissimulation	45 %
Imposture	45 %
Négociation	55 %
Pratique artistique :	
- théâtre	35 %
Psychologie	43 %
Sciences de la terre :	
- géologie	35 %
Sciences humaines :	
- anthropologie	23 %
- archéologie	64 %
- Histoire	64 %
Sciences occultes	43 %
Trouver Objet Caché	88 %

Langues

Anglais	90 %
Grec	35 %
Latin	47 %

Armes

Aucune

Douglas Orgelfinger

Douglas Orgelfinger est un étudiant de troisième cycle comme tout professeur en rêve : farouchement loyal, intelligent sans être créatif et capable de supporter de longues périodes sans repos ou alimentation. Orgelfinger est prêt à repousser ses limites si l'expédition l'exige, ce qu'il a d'ailleurs déjà fait de trop nombreuses fois. Et ces prouesses d'endurance réalisées sans repos compensateur commencent à l'user physiquement. Orgelfinger peut en général être trouvé dans l'ombre d'Albemarle, s'affairant pour son noble mentor.

Samuel Winslow

Plus qu'aucun autre membre de cette expédition, Winslow peut prétendre au titre d'authentique génie. Bien qu'officiellement, son domaine d'étude soit la glaciologie, il possède d'importantes connaissances dans la majorité des disciplines représentées dans l'expédition. Malheureusement, son esprit fonctionne si rapidement que peu de personnes sont capables de suivre le flot bouillonnant de ses idées. Winslow semble au premier abord terriblement désorganisé – des papiers couverts de gribouillis et griffonnages s'entassent dans l'entrée de sa tente et sous sa couchette, et doivent être dégagés si l'on veut se déplacer dans cet espace exigu. Cette impression de désorganisation est fort trompeuse : Winslow prend des notes seulement pour soulager sa mémoire ; ses idées restent parfaitement claires dans son esprit. Il travaille dur mais reste joyeux, bien que les autres aient tendance à trouver son humour quelque peu étrange. Il joue aussi au poker, dont il agrémente les parties de quelques-unes de ses plaisanteries macabres.

Charlene Whitston

Issue d'une famille privilégiée, Whitston est une botaniste intelligente et compétente doublée d'une voyageuse expérimentée. Même si elle peut sembler superficielle à certains, aucune autre femme n'a déjà publié autant d'articles scientifiques. Elle a activement contribué à diverses expéditions scientifiques en Afrique et en Mongolie, et possède d'excellentes facultés de survie et d'organisation, en plus de sa formidable connaissance de la biologie végétale.

Cependant, les investigateurs ne vont pas avoir le loisir de découvrir ses multiples talents aussi longtemps qu'elle sera sous la coupe de leur chef d'expédition. Tant que Starkweather fanfaronne dans les parages, elle restera docilement « à sa place », exécutant ses ordres sans question et le laissant la traiter avec condescendance. Hors de son emprise, elle prend une tout autre dimension et se révèle réellement talentueuse. Elle aime mettre la main à la pâte et reçoit ou donne des ordres avec la même facilité. Elle n'a aucune expérience de l'Antarctique en tant que tel. Et bien qu'elle participe aux enseignements donnés à bord, et profite également du voyage pour lire plusieurs ouvrages traitant de la survie polaire, rien ne remplace l'expérience de la Glace.



Pierce Albermarle

33 ans, météorologue (université d'Oberlin)

APP	14	Prestance	70 %
CON	17	Endurance	85 %
DEX	08	Agilité	40 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	19	Connaissance	95 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 1D4
Points de Vie	16
Santé Mentale	60

Compétences

Bureaucratie	90 %
Bibliothèque	62 %
Crédit	75 %
Écrire des lettres de référence	88 %
Persuasion	46 %
Sciences de la terre :	
- géologie	44 %
- météorologie	79 %
Sciences de la vie :	
- Histoire naturelle	53 %
Sciences formelles :	
- astronomie	45 %
- physique	48 %
Trouver Objet Caché	68 %

Langues

Anglais	95 %
Français	47 %
Allemand 3	9 %

Armes

•Fusil cal.30-06 dégâts 2D6 + 4	67 %



Douglas Orgelfinger

26 ans, étudiant, assistant diplômé de Pierce Albemarle

APP	15	Prestance	75 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 1D4
Points de Vie	15
Santé Mentale	55

Compétences

Bibliothèque	52 %
Persuasion	75 %
Photographie	35 %
Pratique artistique :	
- écriture	54 %
Sciences de la terre :	
- géologie	14 %
- météorologie	54 %
Sciences de la vie :	
- Histoire naturelle	32 %
Sciences formelles :	
- astronomie	53 %
- physique	33 %
Trouver Objet Caché	54 %

Langues

Anglais	85 %
Allemand	31 %

Armes

Aucune



Samuel Winslow

26 ans, étudiant de troisième cycle (glaciologie)

APP	09	Prestance	45 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	19	Connaissance	95 %
INT	19	Intuition	95 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 1D4
Points de Vie	12
Santé Mentale	73

Compétences

Athlétisme :	
- escalade	63 %
Bibliothèque	83 %
Métier :	
- opérateur radio	20 %
Négociation	45 %
Photographie	19 %
Pratique artistique :	
- chant	64 %
Psychologie	47 %
Sciences de la terre :	
- géologie	56 %
- glaciologie	72 %
- météorologie	62 %
Sciences de la vie :	
- Histoire naturelle	32 %
Sciences formelles :	
- mathématiques	67 %
- physique	54 %
Sciences humaines :	
- Histoire	56 %
Survie (milieu polaire)	45 %
Trouver Objet Caché	68 %

Langues

Anglais	95 %
Français	67 %
Allemand	45 %
Norvégien	40 %

Armes

• Piolet dégâts 1D6 + 1 + 1D4	55 %



Charlene Whitston

32 ans, botaniste, intellectuelle en quête de notoriété

APP	12	Prestance	60 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	20	Connaissance	99 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	13
Santé Mentale	60

Compétences

Athlétisme :	
- escalade	60 %
Baratin	55 %
Bibliothèque	50 %
Conduite automobile 50 %	
Crédit	70 %
Équitation	55 %
Métier :	
- opérateur radio	20 %
Orientation	25 %
Persuasion	45 %
Photographie	22 %
Piloter : avion	25 %
Premiers soins	45 %
Psychologie	59 %
Sciences de la vie :	
- biologie	61 %
- botanique	80 %
- Histoire naturelle	25 %
Trouver Objet Caché 65 %	

Langues

Hollandais	57 %
Anglais	85 %
Français	65 %
Allemand	65 %

Armes

• Fusil de chasse cal.16 dégâts 2D6 + 2 /1D6 + 1 / 1D4	75 %
• Revolver cal.32 dégâts 1D10	40 %

Équipes au camp

Tomàs Lopez

Lopez était jardinier, employé par l'Université Miskatonic et réputé pour sa force et son caractère agréable, lorsqu'il a été recruté pour voyager en Antarctique. Il se montre à présent aussi travailleur et dur au mal que l'expédition pourrait le souhaiter. En dehors du travail, il se montre timide et respectueux et il reste toujours fort étonné d'avoir été choisi pour ce voyage. Au début, Lopez se sent plus à l'aise avec Colt ou Sorensen qu'avec les universitaires de l'expédition, mais cette timidité s'estompe lorsque ces derniers se retrouvent à travailler coude à coude à ses côtés sur le continent gelé. Après l'établissement du camp sur la barrière, il accompagne Whitston (si elle est du voyage) pour de longues excursions, atteignant parfois une semaine, afin d'observer des lichens ou des mousses vivants.



Tomàs Lopez

24 ans, manœuvre

APP	10	Prestance	50 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	08	Connaissance	40 %
INT	08	Intuition	40 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 1D4
Points de Vie	15
Santé Mentale	45

Compétences

Métier :	
- jardinage	89 %
Orientation	15 %
Ramer	55 %
Sciences de la vie :	
- botanique	33 %
- Histoire naturelle	34 %
Sciences formelles :	
- astronomie	15 %
Trouver Objet Caché	34 %

Langues

Anglais	30 %
Portugais	60 %
Espagnol	45 %

Armes

Aucune

Hidalgo Cruz

C'est un homme solidement charpenté, doté d'un thorax hors norme, semblable à un baril. Aussi large qu'une porte de grange, Cruz n'est pas le membre le plus intelligent de l'expédition, mais il est néanmoins capable d'interpréter correctement les instructions qu'il reçoit, résout ingénieusement et avec humour les problèmes qui surviennent, et semble apparemment infatigable. Élevé dans la zone désolée qu'est l'Alto Plano, en Bolivie, Cruz ne souffre que peu de l'hypoxie qui affecte le reste de l'expédition sur le plateau. Il a pris part à plusieurs expéditions de Starkweather, mais on le sent moins enthousiaste cette fois-ci. Il s'est en effet marié il y a moins d'un an et demi, et a laissé sa femme et ses deux filles jumelles, juste nées, en Argentine. Cependant, il sait que l'argent qu'il gagnera dans l'expédition sera suffisant pour nourrir sa famille pendant des années. Cruz est un homme profondément juste et tient en haute estime ceux qui se portent au secours des plus faibles.



Hidalgo Cruz

38 ans, manœuvre

APP	09	Prestance	45 %
CON	18	Endurance	90 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	17	Puissance	85 %
TAI	17	Corpulence	85 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 1D6
Points de Vie	18
Santé Mentale	55

Compétences

Athlétisme :	
- escalade	62 %
Conduite	44 %
Discrétion	45 %
Écouter	65 %
Sciences occultes	43 %
Trouver Objet Caché	31 %

Langues

Espagnol	25 %
Anglais	25 %
Quechua	60 %

Armes

• Bagarre	60 %
dégâts 1D3 + 1D6	
•Gourdin	59 %
dégâts 1D8 + 1D6	

Maurice Cole

Maurice Cole est une masse compacte de muscles, dégageant une impression de puissance physique, mais doté d'un visage surprenant aux traits juvéniles, et aux yeux verts charmants sous ses cheveux bruns coupés ras. Plus jeune et plus petit que Cruz et Lopez, il ne peut déployer la force brute des deux autres manœuvres ; mais Cole la compense par une excellente maîtrise des effets de levier. Il a une fâcheuse tendance à se bagarrer lorsqu'il est désœuvré, mais la nature égale des autres manœuvres permet d'éviter des incidents sérieux durant le voyage vers le sud. Une fois en Antarctique, il y a trop à faire pour qu'il ait le temps de s'exciter.

David Packard

Le chef d'équipe David Packard ne s'attendait pas à une telle masse de travail lorsqu'il s'est



Maurice Cole

19 ans, manœuvre

APP	08	Prestance	40 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	08	Volonté	40 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 1D4
Points de Vie	14
Santé Mentale	40

Compétences

Athlétisme	86 %
Baratin	24 %
Dissimulation	47 %
Négociation	43 %
Premiers soins	53 %
Sciences formelles :	
- physique	35 %

Langues

Anglais	60 %

Armes

Aucune



David Packard

28 ans, chef d'équipe, responsable de la sécurité

APP	11	Prestance	55 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 1D4
Points de Vie	14
Santé Mentale	55

Compétences

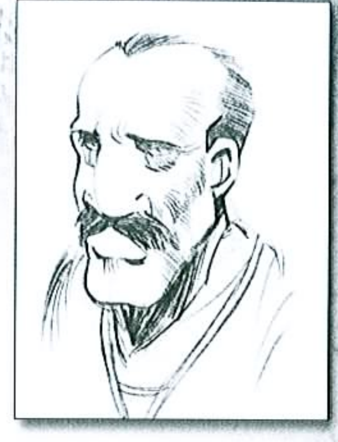
Athlétisme	45 %
Comptabilité	45 %
Droit (criminel)	72 %
Écouter	50 %
Métier :	
- explosifs	20 %
Persuasion	48 %
Pratique artistique :	
- origami	67 %
Premiers soins	63 %
Psychologie	64 %
Se Cacher	65 %
Trouver Objet Caché	55 %

Langues

Anglais	55 %

Armes

• Bagarre dégâts 1D3 + 1D4	77 %
• Fusil cal.30-06 dégâts 2D6 + 4	52 %
• Revolver cal.45 dégâts 1D10 + 2	45 %



Docteur Richard Greene

27 ans, médecin

APP	13	Prestance	65 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	22	Connaissance	99 %
INT	18	Intuition	90 %
POU	17	Volonté	85 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	13
Santé Mentale	85

Compétences

Bibliothèque	73 %
Crédit	55 %
Droit	33 %
Médecine	80 %
Persuasion	73 %
Pratique artistique :	
- danse de salon	78 %
Premiers soins	82 %
Psychanalyse	45 %
Psychologie	43 %
Sciences de la Terre :	
- géologie	34 %
Sciences humaines :	
- Histoire	54 %
Sciences de la vie :	
- Histoire naturelle	44 %
- pharmacologie	68 %
Sciences formelles :	
- chimie	34 %
- physique	45 %
Sciences occultes	21 %

Langues

Anglais	99 %
Français	75 %

Armes

• Fusil cal.30-06 dégâts 2D6 + 4	32 %



Louis Laroche

34 ans, opérateur radio, technicien, électricien

APP	12	Prestance	60 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	15
Santé Mentale	45

Compétences

Écouter	68 %
Métier :	
- électricité	73 %
- mécanique	80 %
- opérateur radio	84 %
Persuasion	76 %
Pratique artistique :	
- chant	34 %
Sciences formelles :	
- chimie	33 %
- physique	32 %

Langues

Anglais	48 %
Français	70 %

Armes

• Fusil de chasse cal. 12 dégâts 4D6/2D6/1D6	43 %
• Matraque dégâts 1D6 + 1D4	43 %

engagé dans l'expédition Starkweather-Moore. Vu de l'extérieur, il semble surtout très désordonné, mais cache un caractère artistique, sensible, qu'il laisse s'exprimer seulement quand il se trouve en compagnie d'amis en qui il a pleine confiance.

Compétent et capable de jauger les gens avec justesse, Packard comprend rapidement que, malgré les rodomontades de Starkweather, c'est Moore qui détient le réel pouvoir sur l'expédition. Packard préfère donc convaincre Moore calmement plutôt que de se lancer dans des discussions véhémentes avec le capitaine.

Packard entame l'expédition avec optimisme, mais est saisi d'un sombre pressentiment au moment où la *Gabrielle* atteint l'Antarctique. S'il revient de cette expédition, il se promet de ne plus partir à l'aventure et de passer enfin le concours d'entrée au barreau.

Docteur Richard Greene

Au sommet de sa condition physique, et extrêmement sérieux, le docteur Greene a conquis la médecine et est à la recherche d'un nouveau défi. Il est partant pour pratiquement n'importe quelle aventure que l'on pourrait lui proposer comme par exemple escalader des montagnes inconnues ou bien courir un cent mètres, nu, dans la neige, tant qu'il a quelqu'un d'autre pour le pousser et effectuer le défi avec lui. Il ne prendra pas de risques insensés ou ouvertement dangereux pour sa santé. Il est davantage susceptible d'être attiré par des défis plus subtils. Des investigateurs avisés feraient bien de le tenir éloigné de Starkweather. Physiquement, Greene est mince, jeune et doté de la grâce naturelle d'un danseur.

Techniciens

Louis Laroche

Laroche est un Canadien trapu avec une voix particulièrement agréable à entendre sur les ondes. Il est parvenu à restreindre sa consommation de cigarettes à deux par jour à bord de la *Gabrielle* et décide de s'arrêter complètement de fumer quand l'expédition débarque sur la glace. Le manque de nicotine le rend de plus en plus morose et irritable, si bien qu'une fois en Antarctique, il est devenu totalement acariâtre.

Albert Gilmore

Les gens qui rencontrent Albert Gilmore pour la première fois sont marqués par son visage balafré et décoloré : Gilmore a été l'une des dernières personnes à avoir dû affronter les lance-flammes allemands durant la Grande Guerre. Il en garde pour séquelle la perte de tous ses cheveux ainsi que des lobes et des pavillons de ses oreilles.

Malgré son aspect extérieur quelque peu troublant, c'est un excellent mécanicien et il attend avec impatience de relever le défi d'une longue mission dans des conditions polaires. Gilmore est un optimiste convaincu, presque à l'excès, et restera le plus positif de l'expédition même au milieu des désastres. Bien plus que tout autre dans l'expédition, Gilmore va tomber amoureux de la beauté brute et immaculée de l'Antarctique.

Michael O'Doul

Petit homme maniaque, O'Doul est un perpétuel inquiet. Il s'agite en permanence autour des machines, espérant améliorer leur rendement d'une fraction de pourcentage. Il ne s'éloigne jamais de la foreuse et avertit systématiquement les personnes qui en transportent les pièces détachées d'en prendre grand soin. Rien ne l'irrite plus que la capacité de Gilmore à résoudre un problème en dix secondes en resserrant un boulon. Religieux fervent, O'Doul offre toujours une brève prière de remerciement avant le repas et s'abstient scrupuleusement de boire de l'alcool et de dire des grossièretés.

Équipes de traîneau

Gregor Pulaski

Pulaski est un Polonais massif et joyeux, qui adore ses chiens, qu'il connaît tous sur le bout des doigts. Son visage rond est toujours éclairé d'un grand sourire et il ne croise personne sans le saluer d'un geste. Sur le traîneau, pour encourager ses chiens, Pulaski entonne souvent des chansons folkloriques polonaises, assez fort pour que le chien de tête l'entende. Sa priorité, ce sont ses chiens, et pas du tout l'expédition. Il refusera obstinément de pousser ses chiens au-delà de leurs limites. Il est néanmoins conscient qu'il va en perdre au cours de cette expédition. Si quelqu'un blesse intentionnellement ses animaux, il devra affronter la fureur de Pulaski, qui n'hésitera pas à faire usage de sa matraque et en gardera une rancœur tenace. Il passe une bonne partie de son temps à traîner avec Sorensen et Lopez.

Erike Fiskarson

Les chiens consentent toujours à obéir à Fiskarson, reconnaissant en lui un véritable meneur. Cet homme est charpenté comme un grizzly, dépassant le mètre quatre-vingt-cinq, et possède des cheveux blonds tirant sur le blanc et d'immenses mains. C'est paradoxalement l'une des personnes les plus douces de l'expédition. Les chiens constituent l'amour de sa vie et il se soucie plus d'eux que de n'importe qui. À l'origine, c'est Fiskarson qui devait diriger les équipes de traîneaux, mais Starkweather a interverti deux noms sur sa liste, et Pulaski est ainsi devenu le chef d'équipe.

Olav Snåbjorn

Olav est significativement plus petit que les deux autres maîtres-chiens, ce qui le rend dou-







Albert Gilmore

37 ans, technicien de forage

APP	06	Prestance	30 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	13
Santé Mentale	35

Compétences

Conduite	73 %
Métier :	
- électricité	67 %
- mécanique	84 %
Sciences de la Terre :	
- géologie	54 %
Sciences formelles :	
- physique	35 %
Trouver Objet Caché	43 %

Langues

Anglais	60 %
Français	35 %

Armes

- Fusil cal.30-06 — 66 %
  dégâts 2D6 + 4
- Mitraillette Thompson — 47 %
  dégâts 1D10 + 2
- Revolver cal.38 Spécial — 32 %
  dégâts 1D10



Michael O'Doul

29 ans, technicien de forage

APP	12	Prestance	60 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	09	Puissance	45 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	11
Santé Mentale	60

Compétences

Citer la Bible	57 %
Conduite	73 %
Métier :	
- électricité	44 %
- mécanique	58 %
Photographie	26 %
Sciences de la vie :	
- histoire naturelle	52 %
Sciences humaines :	
- archéologie	14 %
Survie (milieu polaire)	15 %

Langues

Anglais	65 %

Armes

Aucune



Gregor Pulaski

35 ans, chef des équipes de traîneau

APP	09	Prestance	45 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	09	Connaissance	45 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 1D4
Points de Vie	15
Santé Mentale	65

Compétences

Athlétisme :	
- escalade	65 %
Conduite :	
- traîneau	84 %
Orientation	78 %
Premiers soins	57 %
Pratique artistique :	
- chant	56 %
Sciences de la vie :	
- Histoire naturelle	65 %
Survie (milieu polaire)	75 %

Langues

Anglais	20 %
Polonais	55 %
Russe	30 %

Armes

- Fusil cal.30-06 — 88 %
  dégâts 2D6 + 4
- Matraque — 76 %
  dégâts 1D6 + 1D4



Enke Fiskarson

24 ans, maître-chien

APP	08	Prestance	40 %
CON	17	Endurance	85 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	08	Connaissance	40 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	17	Volonté	85 %

Valeurs dérivées

Impact + 1D4
Points de Vie 17
Santé Mentale 85

Compétences

Athlétisme :
- escalade 61 %

Conduite :
- traîneau 91 %

Orientation 88 %
Sciences de la vie :
- Histoire naturelle 53 %

Sciences formelles :
- astronomie 35 %

Survie (milieu polaire) 78 %

Armes

• Piolet 60 %
dégâts 1D6 + 1 + 1D4
• Revolver cal.45 40 %
dégâts 1D10 + 2

Langues

Anglais 20 %
Norvégien 45 %

blement plus proche de ses chiens… Même si Fiskarson et Pulaski aiment incontestablement leurs chiens, Snåbjorn les adore littéralement, allant jusqu'à prendre le temps de jouer avec eux chaque jour. On le trouve souvent occupé à lutter avec les chiens dans la neige, ou à les faire sauter pour attraper un morceau de pemmican en équilibre sur sa tête. « Ces chiens… sont plus malins que vous ! » Snåbjorn est un homme simple, dévoué à ses amis canins, qui ne mentent pas et ne trahissent pas…

Pilotes et mécaniciens

Douglas Halperin

Halperin est calme et facile à vivre, et prend la vie comme elle se présente. Il a des cheveux minces, blonds roux, et porte de petites lunettes à verres ronds, qui lui donnent un air perpétuellement studieux. C'est un homme taciturne mais très compétent, qui ne s'entend pas du tout avec Dewitt le casse-cou. Au cours du voyage vers le Complexe, les déchirures temporelles et les visions du Dieu Inconnu plongent le pilote dans une folie profonde, qui le laisse toutefois en état d'effectuer certaines actions de base. Notez que la **SAN** entre parenthèses indique son score au moment où il devient fou.

Ralph Dewitt

Comme beaucoup d'aviateurs revenus de la Grande Guerre, Ralph Dewitt est ensuite parti à la dérive, incapable de retrouver une activité normale. Il a été tour à tour acteur ambulant, cascadeur aérien et pilote d'essai, mais aucune de ces occupations n'ont fait courir en lui le frisson des combats aériens de la Grande Guerre. Dewitt attend avec impatience de défier les vents vicieux de l'Antarctique aux commandes d'un avion lourdement chargé. Dewitt n'en connaît pas moins ses limites et est conscient que la vie de ses passagers dépend de ses talents de pilote ; il ne décollera ainsi pas dans des conditions complètement défavorables. Dewitt est un gaillard massif et velu, aux cheveux sombres et aux yeux brun foncé, qui semble renfermé sur lui-même, voire maussade lorsqu'il se trouve au sol. C'est seulement quand il affronte les vents féroces de l'Antarctique, ou les décrit dans un récit, que son visage se fend d'un large sourire.

Lawrence Longfellow

Longfellow est un homme timide, rondelet, aux cheveux châtains parsemés, des yeux bruns tout ce qu'il y a de plus ordinaires et un léger bégaiement. Chaque fois que c'est possible, il se cache derrière les moteurs et les machines, laissant le soin de discuter à Huston. À la différence de son collègue si bavard, Longfellow préfère s'en tenir à ses ordres et terminer rapidement les réparations. À eux deux, ils forment une excellente équipe, Huston attirant toute l'attention sur lui, et laissant ainsi Longfellow faire son travail tranquille. Sorti des machines, il se montre très discret et il est difficile de l'arracher à son mutisme. Ceux qui y parviennent deviennent ses amis pour la vie ; Longfellow se montre extrêmement loyal, particulièrement envers ses collègues mécaniciens Huston et Miles.

Alan « Colt » Huston

Colt Huston est un bel homme, mince et nerveux, originaire du Middle West. Colt Huston a survécu à un grand nombre des hivers rigoureux qui sévissent dans le Nord du Dakota. Il a des douzaines d'histoires décrivant « une simple réparation de tracteurs » et de tout autre équipement agricole effectuée sous des vents polaires soufflant à plus de 120 km/h, agrémentés de chutes de neige fondue et d'éclairs…



Olav Snåbjorn

36 ans, maître-chien

APP	13	Prestance	65 %
CON	18	Endurance	90 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	07	Connaissance	35 %
INT	10	Intuition	50 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact 0
Points de Vie 14
Santé Mentale 60

Compétences

Conduite :
- traîneau 82 %

Jouer avec les Chiens 54 %
Orientation 67 %
Premiers soins 67 %
Sciences de la vie :
- histoire naturelle 79 %

Sciences formelles :
- astronomie 33 %

Survie (milieu polaire) 72 %

Langues

Anglais 30 %
Norvégien 50 %

Armes

• Bagarre 87 %
dégâts 1D3



Douglas Halperin

30 ans, pilote

APP	13	Prestance	65 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 1D4
Points de Vie	13
Santé Mentale	60 (44)

Compétences

Athlétisme :	
- escalade	62 %
Bricolage	35 %
Métier :	
- électricité	38 %
- mécanique	43 %
- mécanique aéronautique	50 %
- opérateur radio	30 %
Orientation	87 %
Piloter : avion	76 %
Psychologie	43 %
Sciences de la Terre :	
- météorologie	20 %
Sciences formelles :	
- astronomie	35 %

Langues

Anglais	65 %
Israélite	10 %
Yiddish	20 %

Armes

- Revolver cal.45 38 %
  dégâts 1D10 + 2



Ralph Dewitt

35 ans, pilote

APP	10	Prestance	50 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	17	Agilité	85 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	11	Connaissance	55 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 1D4
Points de Vie	14
Santé Mentale	41

Compétences

Athlétisme	67 %
Métier :	
- mécanique	65 %
- mécanique aéronautique	35 %
- opérateur radio	15 %
Orientation	73 %
Piloter : avion	89 %
Premiers soins	81 %
Sciences de la terre :	
- météorologie	15 %
Sciences formelles :	
- physique	12 %
Sciences occultes	47 %
Se Cacher	43 %

Langues

Anglais	55 %
Français	10 %

Armes

- Mitrailleuse cal.30 (montée sur avion) 66 %
  dégâts 2D6 + 3
  (note : Dewitt sait comment utiliser cette arme, mais ne l'a pas avec lui)
- Revolver cal.45 35 %
  dégâts 1D10 + 2



Lawrence Longfellow

40 ans, ingénieur, mécanicien

APP	11	Prestance	55 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 1D4
Points de Vie	15
Santé Mentale	55

Compétences

Conduite	83 %
Dissimulation	76 %
Métier :	
- électricité	56 %
- mécanique	87 %
- mécanique aéronautique	76 %
- opérateur radio	10 %
Sciences formelles :	
- astronomie	37 %
Se Cacher	55 %

Langues

Anglais	70 %

Armes

Aucune



Alan « Colt » Huston

31 ans, ingénieur, mécanicien

APP	15	Prestance	75 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	08	Volonté	40 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	13
Santé Mentale	40

Compétences

Athlétisme	68 %
Conduite	73 %
Conter de grandes histoires	73 %
Métier :	
- électricité	62 %
- mécanique	74 %
- mécanique aéronautique	80 %
- opérateur radio	10 %
Négociation	43 %
Sciences de la Terre :	
- météorologie	25 %

Langues

Anglais	65 %
Norvégien	10 %

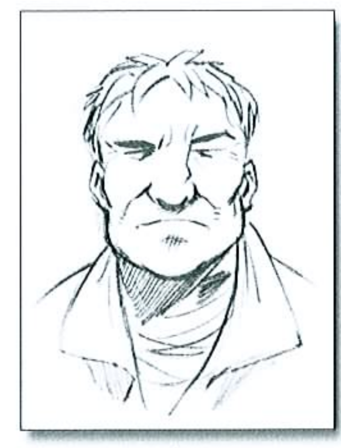
Armes

• Bagarre dégâts 1D3	71 %
• Couteau de jet dégâts 1D4 + 2	68 %
• Fusil cal.30-06 dégâts 2D6 + 4	66 %
• Revolver cal.45 dégâts 1D10 + 2	35 %
• Couteau dégâts 1D4 + 2	42 %

Étonnamment, il est capable de débiter ses histoires tout en effectuant des réparations extrêmement minutieuses. Il est d'une compagnie agréable, bien qu'il ne puisse s'empêcher de tenter de rivaliser avec la moindre histoire racontée en sa présence. Il s'entend bien avec ses collègues mécaniciens comme Longfellow et Miles.

Patrick Miles

Miles est un homme bien bâti avec des cheveux roux bouclés, et un teint pâle trahissant son origine irlandaise. Puissant, compétent et dévoué, le seul défaut de Miles est qu'il se plaint tout le temps. Son humour noir et sa personnalité morose lui donnent l'air d'un perpétuel insatisfait, pressentant des désastres imminents et s'inquiétant constamment de ce que l'avenir réserve. Il s'entend bien avec ses collègues mécaniciens tels que Huston et Longfellow.



Patrick Miles

33 ans, technicien, mécanicien avion

APP	09	Prestance	45 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 1D4
Points de Vie	13
Santé Mentale	55

Compétences

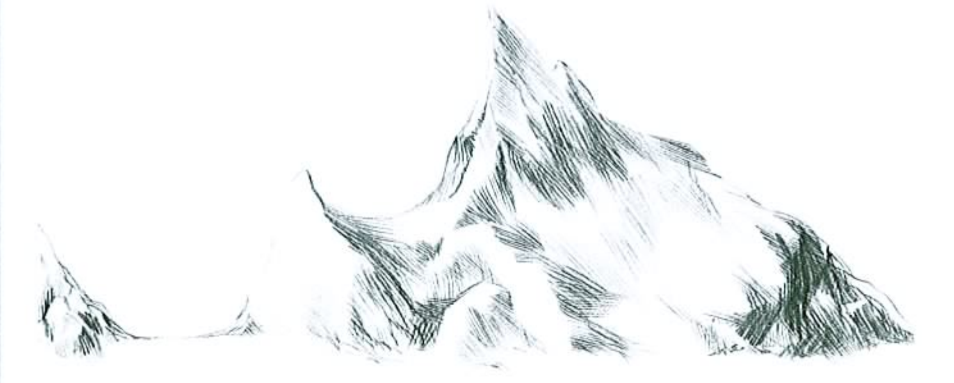
Athlétisme	60 %
Conduite	45 %
Métier :	
- électricité	78 %
- mécanique	77 %
- mécanique aéronautique	84 %
- opérateur radio	10 %
- serrurerie	67 %
Orientation	20 %
Piloter : avion	06 %
Sciences humaines :	
- Histoire (Irlande)	54 %
Sciences occultes	32 %

Armes

• Bagarre dégâts 1D3 + 1D4	55 %
• Fusil cal.30-06 dégâts 2D6 + 4	60 %

Langues

Anglais	50 %
Irlandais	33 %



Biographies et caractéristiques de l'équipage de la SS Gabrielle

Personnel typique de la SS Gabrielle : 47 officiers et hommes d'équipage

- capitaine et quatre officiers de pont
- chef mécanicien et quatre ingénieurs mécaniciens
- opérateur radio, charpentier, maître d'équipage, magasinier
- 3 quartiers-maîtres, 9 matelots
- 15 ouvriers machines (graisseurs, pompiers, essuyeurs, citerniers)
- intendant en chef, 5 stewards (cuisiniers, garçons de salle, blanchisseurs…)

A bord durant la campagne

- le capitaine Vredenburgh, le capitaine en second Turlow et trois autres officiers de pont
- le chef mécanicien Drummond, le mécanicien en second Pacquare et 3 ingénieurs mécaniciens
- Lansing, le médecin de bord
- MacIlvaine, l'opérateur radio, un charpentier, un maître d'équipage et Price, le magasinier
- 3 quartiers-maîtres et 9 matelots brevetés
- Beakins, Brunel, Carlsson, Giraloma, Harz, Humphries, O'Toole, Webb, White et 6 ouvriers machines
- Whitney, l'intendant en chef, Abraham le cuisinier, les garçons de salle Coates et Henning, et deux autres stewards (un aide-cuisinier et un blanchisseur).

Henry Vredenburgh

Le capitaine Vredenburgh est un petit homme de 55 ans, droit comme un i, toujours impeccablement rasé, avec une crinière de cheveux noirs qui commencent à grisonner. Comme tout capitaine qui se respecte, Vredenburgh mène son navire en appliquant strictement les règlements et se montre particulièrement intransigeant en public. Il s'abat telle la fureur divine sur quiconque, indépendamment de son statut, menace la paix ou la sécurité de son navire. Cette équité absolue lui vaut l'admiration de son équipage, dont les membres lui exposent volontiers leurs conflits et s'en remettent à ses jugements. Bien qu'il soit assez trapu, Vredenburgh possède une surprenante agilité et se montre extrêmement précis dans ses mouvements. Il est également doué d'un grand sens pratique.

Paul Turlow

Turlow est un capitaine en second (ou « premier officier ») sévère et compétent, mais il est relativement novice à ce poste et pas encore tout à fait à l'aise. Il a déjà navigué avec le capitaine Vredenburgh, et les deux hommes se font confiance. Ce n'est que son deuxième voyage en tant que second d'un navire et s'il connaît son travail et son devoir, il n'a pas encore totalement pris la mesure de ce poste. Quoiqu'il constitue l'ami idéal, Turlow peut, en de rares occasions, se montrer impatient et capable de jugements à l'emporte-pièce. Vredenburgh a décelé en lui l'étoffe des vrais commandants et, heureusement pour le navire, parvient à protéger Turlow de ses penchants néfastes. Bientôt, les jugements de Turlow se modéreront et s'affineront, mais

Liste de l'équipage de la SS Gabrielle

Responsabilité	Nom
Capitaine	Henry Vredenburgh
Capitaine en second	Paul Turlow
Officier en second	Arthur Ballard
Troisième officier	Lamont Quigley
Quatrième officier	John « Jack » Driscoll
Médecin de bord	Ray Lansing
Chef mécanicien	Charles Drummond
Mécanicien en second	Bert Pacquare
Ingénieurs mécaniciens (3)	William Wheeler
	Mark Folsom
	Clyde Abernathy
Ouvriers machines (15)	Tom Humphries
	Bartholomew White
	Sedney Beakins
	Philippe Brunel
	Samuele Girolamo
	Michael Fitzpatrick
	Albert Webb
	Richard Hartz
	Carford Montaigne
	Edgar Cawley
	Sanley Rupert
	Gregory Stanislaw
	Lucius Morelli
	Wylie Loden
	Hugh O'Toole
Opérateur radio	Robert MacIlvaine
Charpentier	Lysander Bertoli
Maître d'équipage	Roger Blunt
Magasinier	Thomas Price
Quartiers-maîtres (3)	Michael Oates
	Darren Horst
	Gregory Houlihan
Matelots brevetés (9)	Peter Stokeley
	Abelard Almondale
	Truman Cotter
	Gordon Cooke
	Nicolas Pellerin
	Alexander Moseley
	David Waters
	Jude Pierce
	Chipper Green
Intendant en chef	Judas Whitney
Stewards (5)	Niles Abraham (cuisinier)
	Adam Henning (garçon de salle)
	Philip Coates (garçon de salle)
	David Lyle (blanchisseur)
	August Wylie (blanchisseur)



Henry Vredenburgh

55 ans, capitaine de la SS *Gabrielle*

APP	12	Prestance	60 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	17	Agilité	85 %
FOR	09	Puissance	45 %
TAI	09	Corpulence	45 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées

Impact	aucun
Points de Vie	12
Santé Mentale	90

Compétences

Athlétisme :	
- natation	40 %
Baratin	35 %
Comptabilité	45 %
Conduite	40 %
Conteur	70 %
Crédit	35 %
Droit (maritime)	40 %
Écouter	30 %
Médecine	20 %
Métier :	
- électricité	20 %
- mécanique	30 %
Navigation	70 %
Négociation	67 %
Orientation	45 %
Persuasion	50 %
Premiers soins	65 %
Psychologie	60 %
Trouver Objet Caché	55 %
Vigilance	80 %

Langues

Anglais	60 %
Espagnol	25 %
Tagalog	35 %

Armes

- Revolver cal.45 — 35 %
  dégâts 1D10 + 2
- Carabine cal.30-06 — 45 %
  dégâts 2D6 + 4

on n'en est pas encore tout à fait là. Turlow est un homme puissant et élancé, originaire du Colorado. L'océan le fait rêver depuis qu'il est enfant. Son penchant pour le fatalisme et les métaphores macabres peut en rebuter plus d'un. Une fois que les Graines Noires se trouveront à bord, ses rêves vont être perturbés et ses nuits ne lui apportent plus le repos espéré.

Arthur Ballard

Ballard est un New Yorkais observateur et sociable, qui apprend encore les ficelles du métier. Il n'a pas l'expérience de Turlow ou de Vredenburgh, mais la compense par son dévouement, son sang-froid et sa capacité à apprendre vite et bien. Son expérience se forge ainsi progressivement, accompagnée par une confiance en lui croissante, et Vredenburgh reconnaît que Ballard, tout comme Turlow, fera un jour un excellent capitaine. Durant son temps libre, Ballard aime partager de longues conversations avec les gens, à propos de tout et de rien. Il a choisi de suivre une carrière maritime car celle-ci répondait à la fois à son besoin d'aventures et son envie de voyager à travers le monde. Malgré leurs personnalités opposées (ou grâce à elles, qui sait ?), Ballard et Quigley sont d'excellents amis.

Lamont Quigley

Quigley est un colosse, large d'épaules, un homme d'action et un bagarreur plus qu'un penseur ou un baratineur. C'est un officier compétent, quoique pas extraordinaire. Originaire de Virginie, il a servi dans l'U.S. Navy au cours de la Grande Guerre, où il a pris goût à la vie en mer et a fini par embrasser une carrière dans la marchande. Il parle peu, mais obéit fidèlement aux ordres et prend toutes les mesures nécessaires pour y parvenir. Son principal problème est sa médiocre capacité de commandement ; ceci l'empêchera probablement d'occuper un poste plus élevé dans la marine, mais il n'en a cure.

John « Jack » Driscoll

Driscoll est le plus jeune et le moins expérimenté des officiers et cela semble le pousser à se prendre très au sérieux et à se montrer particulièrement scrupuleux dans son travail. Trop, peut-être, ce qui alimente de temps à autre des plaisanteries à son sujet au sein de l'équipage. Néanmoins, c'est un officier très compétent et qui fait du mieux qu'il peut ; aussi, même si personne ne l'aime vraiment, personne ne le déteste profondément non plus.



Arthur Ballard

32 ans, officier en second de la SS *Gabrielle*

APP	13	Prestance	65 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	aucun
Points de Vie	12
Santé Mentale	70

Compétences

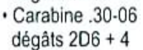
Athlétisme :	
- natation	45 %
Baratin	20 %
Bobards	65 %
Comptabilité	30 %
Conversation	70 %
Écouter	55 %
Métier :	
- électricité	38 %
- mécanique	30 %
Navigation	45 %
Négociation	30 %
Orientation	35 %
Persuasion	38 %
Photographie	20 %
Premiers soins	30 %
Psychologie	35 %
Sciences de la vie :	
- Histoire naturelle	52 %
Sciences formelles :	
- astronomie	25 %
Trouver Objet Caché	65 %
Vigilance	50 %

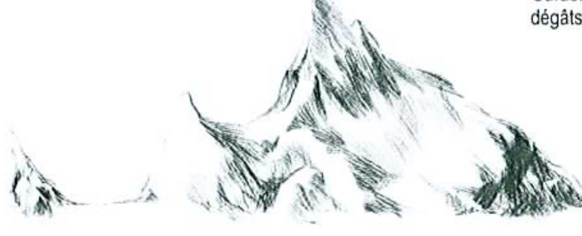
Langues

Allemand	37 %
Anglais	70 %
Espagnol	43 %

Armes

- Bagarre — 50 %
  dégâts 1D3
- Revolver .45 — 30 %
  dégâts 1D10 + 2
- Carabine .30-06 — 35 %
  dégâts 2D6 + 4







Paul Turlow

33 ans, capitaine en second de la SS ***Gabrielle***

APP	11	Prestance	55 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	11	Connaissance	55 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 1D4
Points de Vie	14
Santé Mentale	50

Compétences

Athlétisme	40 %
- natation	55 %
Comptabilité	10 %
Écouter	50 %
Métier :	
- électricité	25 %
- mécanique	35 %
Navigation	55 %
Négociation	40 %
Orientation	40 %
Premiers soins	40 %
Psychologie	25 %
Sciences de la vie :	
- Histoire naturelle	35 %
Trouver Objet Caché	60 %
Vigilance	45 %

Langues

Anglais	55 %
Espagnol	30 %

Armes

• Bagarre dégâts 1D3 + 1D4	50 %
• Revolver cal.45 dégâts 1D10 + 2	30 %
• Carabine cal.30-06 dégâts 2D6 + 4	40 %



John « Jack » Driscoll

31 ans, quatrième officier de la SS ***Gabrielle***

APP	15	Prestance	75 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	11	Connaissance	55 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 1D4
Points de Vie	13
Santé Mentale	55

Compétences

Athlétisme	37 %
- natation	55 %
Comptabilité	10 %
Discrétion	26 %
Écouter	40 %
Métier	
- électricité	20 %
- mécanique	30 %
Navigation	50 %
Négociation	40 %
Orientation	35 %
Premiers soins	35 %
Psychologie	21 %
Trouver Objet Caché	50 %
Vigilance	40 %

Langues

Anglais	58 %
Espagnol	27 %
Portugais	37 %

Armes

• Bagarre dégâts 1D3 + 1D4	55 %
• Revolver cal.45 dégâts 1D10 + 2	35 %
• Carabine cal.30-06 dégâts 2D6 + 4	45 %



Lamont Quigley

35 ans, troisième officier de la SS ***Gabrielle***

APP	08	Prestance	40 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	17	Puissance	85 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	10	Intuition	50 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 1D6
Points de Vie	16
Santé Mentale	50

Compétences

Athlétisme	45 %
- natation	60 %
Comptabilité	10 %
Écouter	45 %
Lire des romans de gare	70 %
Métier :	
- électricité	20 %
- mécanique	42 %
Navigation	50 %
Négociation	33 %
Orientation	40 %
Premiers soins	45 %
Psychologie	15 %
Sciences formelles :	
- astronomie	11 %
Tenir l'alcool	85 %
Trouver Objet Caché	53 %
Vigilance	40 %

Langues

Anglais	55 %
Français	25 %

Armes

• Bagarre dégâts 1D3 + 1D6	65 %
• Matraque dégâts 1D8 + 1D6	45 %
• Revolver cal.45 dégâts 1D10 + 2	40 %
• Carabine cal.30-06 dégâts 2D6 + 4	50 %

Dix matelots un peu au-dessus de la moyenne

	#1	#2	#3	#4	#5	#6	#7	#8	#9	#10
CON	13	11	11	10	11	09	11	11	15	12
DEX	11	12	14	10	11	10	14	15	13	12
FOR	13	14	10	11	14	13	15	11	16	12
TAI	13	12	15	16	12	13	15	14	10	13
POU	10	11	12	10	09	11	12	11	10	13
PV	13	12	13	13	12	11	13	13	13	13
SAN	50	55	60	50	45	55	60	55	50	65

Valeurs dérivées

Impact	+ 1D4

Compétences

Athlétisme	50 %
- natation	30 %
Baratin	35 %
Conduite	45 %
Discrétion	40 %
Écouter	45 %
Métier	
- électricité	30 %
- mécanique	40 %
Psychologie	20 %
Sciences de la vie	
- Histoire naturelle	20 %
Sciences formelles	
- astronomie	19 %
Se cacher	20 %
Trouver Objet Caché	50 %
Vigilance	20 %

Armes

• Bagarre dégâts 1D3 + 1D4	55 %
• Carabine cal.30-06 dégâts 2D6 + 4	40 %

Biographies et caractéristiques des membres de l'expédition Lexington

Acacia « The Shark » Lexington

Acacia Lexington est une jeune femme blonde, aux yeux gris, au port altier. Son visage, sans qu'il soit pour autant d'une grande beauté, indique un caractère hors du commun. Farouchement indépendante, dotée d'une volonté de fer, Acacia se trouve constamment en porte-à-faux avec la perception de la femme qu'ont les gens de son époque. Elle est directe et efficace, dans ses paroles comme dans ses actes, refusant de perdre un temps précieux en circonvolutions sociales dépourvues de sens à ses yeux. Son habitude de fixer tous ses interlocuteurs droit dans les yeux s'avère particulièrement déstabilisante pour les hommes de son temps.

Elle fait montre d'une patience plus que limitée à l'égard de toute personne qu'elle juge dépourvue de volonté. Quant à ceux avec qui elle travaille, elle attend d'eux honnêteté, franchise et confiance en soi absolue. Si la personne n'est pas à la hauteur, Acacia la classe rapidement parmi les sous-fifres et la traite comme tel, et non comme son égal.

Acacia est l'unique enfant de Colleen Hampton Lexington et de Percival Woodrow Lexington, un couple qui s'est marié relativement tard – Percival avait alors trente-cinq ans et Colleen, trente, ce qui, en 1901, suffisait à lui valoir le qualificatif de « vieille fille ».

Au début du siècle, P.W. Lexington se fit remarquer pour ses talents de juriste, bien qu'il fût surgi de nulle part. Ne pas être le produit d'une université prestigieuse aurait pu constituer un frein à ses ambitions, mais son accession au barreau et son incroyable charisme eurent raison de bien des obstacles. De plus, il profita des réseaux de Colleen Lexington ; sa famille, les Hampton de New York, avait accès à des cercles qui lui auraient été sans nul doute inaccessibles autrement. Le statut social élevé de la famille Hampton, et la dot colossale qui accompagnait Colleen lors du mariage, constituèrent les bases sur lesquelles s'édifia ensuite la richesse de la famille Lexington.

Née le 19 avril 1902, de parents qui avaient craint ne jamais pouvoir avoir de descendants, Acacia était une enfant choyée et gâtée, pour qui rien n'était assez beau. Dès son plus jeune âge, Acacia est devenue le centre de gravité de la demeure Lexington, qui vivait au rythme de ses caprices. Noëls et anniversaires somptueux étaient de règle. Elle s'est par exemple vue offrir un poney, ainsi qu'une écurie, un professeur d'équitation, un palefrenier et tous les accessoires nécessaires. Un flot constant de nounous allait et venait tandis qu'Acacia devenait rapidement un véritable tyran domestique.

Elle a été éduquée par un précepteur. Ce n'est que pendant les heures d'étude qu'elle faisait

Liste des membres de l'expédition Lexington

Responsabilité	Nom	Nation	Spécialité
Meneur	Acacia Lexington	USA	Meneur de l'expédition
Guides (2)	Haakon Tuvinnen	FIN	Guide polaire
	Henk Beentje	DAN	Chef d'équipe, explorateur
Équipe cinéma (3)	Albert Priestley	USA	Caméraman
	Chip Hooper	USA	Second caméraman, technicien
	Kelly Donovan	USA	Preneur de son, technicien
Équipe au camp (3)	Anthony Johnson	USA	Manœuvre
	Charles Wright	USA	Mécanicien
	Curtis Anthony	GB	Médecin
Techniciens (3)	Carl Schmidt	USA	Opérateur radio, technicien
	Tony Hopewell	USA	Opérateur radio, technicien
	Kurt Jenner	ALL	Électricien
Pilotes/mécaniciens (3)	Kyle Williams	USA	Pilote
	Charles Sachs	USA	Ingénieur
	Robert Marklin	USA	Technicien, mécanicien
Forcenés (2)	Ronald Dinsdale	USA	Pilote
	John Bradbury	USA	Cuisinier

L'expédition voyage jusqu'au sud sur le *Tallahassee*, un steamer à pétrole norvégien construit en 1921. Le navire possède un équipage bigarré de 29 hommes, menés par le capitaine Joseph Burr.

L'expédition emporte deux avions : un Northtrop Delta, légèrement modifié pour supporter les conditions antarctiques, pouvant transporter huit passagers, en plus du pilote, et possédant une autonomie de 2 400 kilomètres ; et un autogyre Cierva C-30 pouvant accueillir deux hommes et du matériel en plus du pilote, et disposant d'une autonomie de 640 kilomètres environ.

L'expédition emporte aussi deux puissantes et encombrantes radios, des groupes électrogènes à essence et dispose, de façon générale, d'un équipement coûteux et d'excellente qualité.

preuve de docilité et de bonne volonté. Les dates, les nombres et les langues la fascinaient, et elle s'est mis en tête de les maîtriser. C'était une élève brillante et intelligente, portée par les mêmes ambitions que son père. Elle apprenait avec facilité des notions complexes pour son âge, et était fière de réciter des citations dans un latin ou un français parfait aux gens qui rendaient visite à ses parents.

En 1913, Colleen Lexington est morte d'une méningite. Acacia avait onze ans, et ce décès l'a beaucoup affectée. L'adoration secrète que portait Acacia à son affectueuse mais distante mère, a été renforcée par le deuil et le chagrin. Dans les mois qui ont suivi les funérailles, ses crises de rages et ses caprices extravagants de petite fille gâtée se sont raréfiés.

À compter de cette époque, P.W. a redoublé d'intérêt pour sa fille. De 1913 à 1915, elle l'accompagnait partout. Ils ont entrepris un grand voyage dans toute l'Europe, en entraînant leurs précepteurs et leurs bonnes avec eux. Tout en faisant du tourisme, P.W. introduisait sa fille auprès de ses relations sociales et d'affaire dans la haute société européenne. Il a découvert que les observations d'Acacia à propos d'éventuels clients étaient justes, et même d'une cruelle sincérité ; aussi a-t-il pris l'habitude de l'inviter à ses réunions d'affaire. Durant ces deux années, Acacia a acquis des compétences qu'on n'enseignait généralement pas à une jeune fille. Elle s'est révélée être une cavalière émérite, excellait au tir aux pigeons d'argile et prenait des cours d'escrime. Elle a développé une véritable fascination pour tout ce qui est mécanique, qu'elle possède encore aujourd'hui. Avoir observé de ses propres yeux les parlements moutonniers d'une Europe aveuglée par la guerre, l'a dégoûtée des politiciens et de leur ineptie, et a peut-être été à l'origine de son intérêt ultérieur pour les mouvements politiques alternatifs.

Les Lexington sont revenus aux États-Unis à la fin 1915. Il a fallu le commentaire d'un de ses amis pour que P.W. remarque que la frimousse de garçon manqué d'Acacia était devenue un doux sourire de jeune fille. Grâce aux voyages et aux précepteurs, elle possédait bien plus de connaissances scolaires que la plupart des enfants de son âge, mais son père réalisait qu'elle n'était absolument pas préparée à la grâce et aux bonnes manières que son statut exigerait d'elle.

Juste après son quatorzième anniversaire, il l'a envoyée à l'école de Cadmere, à Boston, un établissement privé pour jeunes filles. Arrachée à tout ce qui lui était familier et rassurant, Acacia a vécu son passage à l'école de Cadmere comme un cauchemar. Sa méconnaissance de l'étiquette la cantonnait dans des classes dont elle avait depuis longtemps dépassé le niveau scolaire. Servir le thé de manière appropriée était devenu un prérequis pour pouvoir aborder la géométrie supérieure. Elle en est rapidement venue à haïr les rituels sociaux qu'on lui forçait à apprendre. Savoir rédiger des cartons d'invitation ou de quelle longueur doivent être les gants étaient des talents vides de sens, inutiles, comparés à l'élégance des mathématiques ou aux différents moyens de déguiser un bilan comptable. Elle est devenue la cible d'affronts et de ragots de la part des autres filles. Acacia écrivait souvent à son père, pour le supplier de la ramener à la maison. Pour la première fois, P.W. s'est opposé aux desiderata de sa fille.

En 1918, elle a refusé d'assister aux classes non scolaires, et a vigoureusement critiqué la pauvreté de l'enseignement dispensé. Des tête-à-tête avec la directrice, ainsi que la suppression des privilèges dont bénéficiait Acacia, n'ont pas suffi à la faire fléchir. Elle était têtue, et est devenue une source d'exaspération continue pour ses professeurs. Finalement, le directeur de l'école de Cadmere a ordonné à son père de la retirer de l'école.

Au-delà de sa rébellion, Acacia était consciente des restrictions que la société imposait aux femmes, et elle était réceptive aux projets de son père pour son avenir. Après des semaines de dispute et de chantage affectif, ils sont tous deux arrivés à un accord. Elle permettrait qu'on l'éduque pour devenir une débutante (NdT : une jeune fille de la bonne société qui, atteignant l'âge adulte, fait son « entrée dans le monde », c'est-à-dire dans le gotha mondain) et elle accomplirait, parfaitement et sans se plaindre, tous ses devoirs mondains. En échange, P.W. la formerait aux affaires, et à la gestion de la fortune familiale.

Son entrée dans la haute société new-yorkaise, en 1919, fut parfaite. Les colonnes mondaines l'ont couronnée plus belle débutante de l'année. Elle était fréquemment décrite comme une « enfant fragile, une fée dorée ». Les photographies de l'époque ne lui rendent qu'imparfaitement justice. Elles montrent une magnifique jeune femme aux traits délicats, souvent entourée de jeunes hommes admiratifs. Les sourires et les rires qu'elle leur accorde semblent n'être que de façade. Dans une autre photo, elle est saisie de profil au sein d'un groupe, dans un bal de charité. On ne peut se tromper sur son expression condescendante.

Bien qu'elle ait été la débutante la plus courue de la saison, Acacia a bien vite découvert que les hommes de son âge et de son milieu étaient superficiels et égocentriques. Leurs discussions portaient sur l'art et la manière d'être vu aux « bons » endroits, sur les tailleurs, le jeu, et les fêtes du week-end ; cela l'ennuyait à mourir. Elle bouillait de colère d'être traitée comme un simple objet décoratif. Elle a appris à esquiver leurs flatteries vides de sens par quelques mots polis. Elle ne manquait jamais de compagnon ou de cavalier, mais aucun jeune homme ne lui a jamais inspiré de sentiments réels. En 1920, avec le début de la nouvelle saison, de nouvelles débutantes ont occupé les colonnes mondaines. Miss Lexington est partie et tout le monde a oublié la « fée dorée ».

Au début de l'année 1920, son père lui a organisé un voyage en Afrique pour son anniversaire. Il a engagé le capitaine Starkweather, sur les recommandations chaleureuses de ses associés (voir l'encadré « L'origine de la querelle », page suivante, pour en savoir plus sur ce voyage). Malgré l'excellente réputation et le charisme de Starkweather, la jeune Lexington



Acacia « The Shark » Lexington

31 ans, meneur de l'E.A.L.

APP	14	Prestance	70 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	17	Volonté	85 %

Valeurs dérivées

Impact	aucun
Points de Vie	13
Santé Mentale	85

Compétences

Acheter des œuvres d'art	60 %
Athlétisme	67 %
Bibliothèque	65 %
Comptabilité	48 %
Crédit	94 %
Écouter	51 %
Équitation	54 %
Métier	
- mécanique	34 %
- opérateur radio	15 %
- serrurier	21 %
Négociation	87 %
Orientation	45 %
Persuasion	43 %
Photographie	13 %
Piloter	46 %
Psychologie	77 %
Sciences humaines	
- Histoire	43 %
Survie (milieu polaire)	13 %
Trouver Objet Caché	68 %

Langues

Allemand	41 %
Anglais	90 %
Français	45 %
Italien	36 %
Latin	31 %
Swahili	23 %

Armes

- Bagarre 40 %
  dégâts 1D3
- Fleuret 37 %
  dégâts 1D6 + 1
- Revolver cal.38 66 %
  dégâts 1D10
- Carabine cal.30 (lunette 5x) 55 %
  dégâts 2D6 + 1
  (carabine fabriquée à la main, avec des munitions customisées à haute vélocité ; chargeur de 7 munitions, portée de base 140 mètres)
- Fusil cal.20 75 %
  dégâts 2D6/1D6/1D3

L'origine de la querelle

Au début de l'année 1920, P.W. Lexington a offert à sa fille un safari au Kenya pour son anniversaire. Suivant le conseil d'associés en affaires, P.W. a engagé le capitaine Starkweather pour guider le groupe.

Une fois au Kenya, Acacia Lexington s'est vite rendu compte de la lamentable organisation du safari. Le matériel photographique était absent ou défectueux, les vivres insuffisants et de nombreuses boîtes de munition étaient destinées à des armes que le groupe n'emportait même pas avec lui. Il n'y avait aucun plan pour l'installation des camps – parfois, il faisait déjà noir depuis longtemps quand sa tente était finalement dressée. Plus d'une fois, il a fallu repousser des excursions afin de chercher un point d'eau. Seule la chance et la providentielle présence de porteurs compétents ont permis d'éviter le désastre.

Lexington a porté ces problèmes à l'attention de Starkweather. Elle a remis son autorité et son savoir-faire en question, et de violentes disputes ont éclaté entre les deux. La tension était vive dans le camp. Par instinct d'auto-défense, elle a choisi de considérer Starkweather comme un bouffon plutôt que comme un guide compétent. Ce changement d'attitude a rendu le reste du voyage plus facile à supporter pour tout le monde.

Un commentaire anodin d'Acacia à propos des girafes a donné à Starkweather un prétexte pour prouver ses compétences de guide. Il se faisait fort de l'emmener « à l'endroit parfait », avec un détour d'un ou deux jours seulement. Ils ont repris la route vers une région désertique, loin des pistes bien tracées et de tout autre repère, s'orientant grâce au compas d'Acacia – le seul que possédait le groupe.

Au bord d'une petite rivière, le temps menaçant a fait hésiter Acacia. Elle a indiqué de gros nuages de pluie à Starkweather, qui l'a assurée en retour qu'ils ne seraient même pas mouillés. Puis elle a surpris des conversations entre les porteurs qui lui ont confirmé que l'idée de Starkweather relevait de la pure idiotie. Elle a tenté de le convaincre de faire demi-tour, mais Starkweather n'en démordait pas : elle verrait ses girafes ; ses inquiétudes n'étaient rien de plus qu'une « bien compréhensible peur féminine devant l'inconnu ».

Le site s'est avéré effectivement magnifique et les girafes étaient à la hauteur de ses espérances. Après que Lexington a trouvé par hasard un bébé girafe dissimulé, les porteurs l'ont surnommée « la femme aimée des girafes ».

En revenant sur leurs pas, ils se sont aperçus que le niveau de la rivière avait monté et qu'elle était devenue impossible à traverser. Malgré les diatribes et les menaces de Starkweather, les porteurs refusaient de traverser. S'ils ne trouvaient pas une solution, plusieurs jours passeraient avant que les eaux puissent être franchies, et Lexington manquerait son bateau pour l'Europe, et sa correspondance pour New York.

Starkweather a alors envoyé les porteurs couper du bois pour construire des radeaux, avec l'intention de faire traverser tout le groupe ainsi. En l'absence d'outils adéquats, l'idée était à l'évidence absurde. Lexington a tenté de le lui faire remarquer, mais Starkweather ne voulait rien entendre. Elle a donc pris les choses en main. Elle a appris du chef des porteurs qu'il y avait un village à seulement quelques kilomètres de là. Il rechignait à emmener une femme sans défense si loin du groupe, mais le caractère bien trempé d'Acacia a fini par le convaincre de l'y conduire. Une fois sur place, elle a échangé ses bijoux en or contre des hommes et des canots pour les aider à traverser.

Starkweather a félicité le porteur pour sa présence d'esprit, et pour avoir protégé Acacia durant leur visite au village. Face à ce déni de reconnaissance, Acacia, prise d'une colère sourde, s'est murée dans le silence, refusant d'adresser la parole à son « guide » ni même de lui prêter la moindre attention jusqu'à leur retour à Nairobi.

a tout de suite compris quel homme se cachait derrière les fanfaronnades de son guide. Ses grands gestes et ses histoires extravagantes n'étaient d'abord rien de plus qu'un désagrément, mais l'exaspération la gagnait à mesure qu'il se bornait à la traiter comme une jeune femme sans défense. Quand il a remplacé le fusil de sa cliente par une arme de plus petit calibre, de peur qu'elle ne se blesse, sa haine du personnage est devenue intense.

Quand elle est rentrée à New York, elle a découvert avec colère les articles relatant son « sauvetage ». Sa première intention était d'aller rétablir la vérité dans tous les journaux. Après une longue et houleuse discussion avec son père, elle a accepté à regret de ne pas remettre en cause l'histoire de Starkweather. Seul son orgueil était atteint, mais si elle le laissait paraître, les journaux monteraient l'affaire en épingle. La publicité blesserait sans doute Starkweather, mais exposerait aussi la famille Lexington aux commérages. Il lui a coûté de se taire, mais elle y est parvenue. Malgré tout, elle en veut toujours beaucoup à Starkweather.

Le 8 août 1921, un domestique a trouvé Percival Woodrow Lexington mort dans son bureau. L'enquête officielle a conclu à un suicide par balle. Les journaux se sont épanchés en folles spéculations sur les affaires en cours de P.W.

Acacia, en larmes et aveuglée par le deuil, a déclaré que son père avait été assassiné ; qu'un livre rare avait été dérobé dans la maison, et que c'était la raison pour laquelle on l'avait tué. L'objet, un manuscrit unique d'Edgar Allan Poe, *Les Aventures d'Arthur Gordon Pym*, était une copie non reliée et intégrale des 29 chapitres du livre.

Après les funérailles, Acacia a envoyé une lettre ouverte aux rédacteurs en chef de tous les journaux de New York, retirant ses accusations et acceptant les conclusions du coroner. À propos du manuscrit manquant, elle a écrit : « Je pense qu'il est toujours dans la bibliothèque. Vous comprendrez que, dans les circonstances actuelles, je n'ai pas pris la peine de le chercher. » À compter de ce jour, elle n'a plus jamais mentionné le document de Pym.

La mort de son père a placé la fortune familiale entre les mains d'Acacia Lexington. Toutes ses promesses de s'intégrer à la haute société se sont évanouies. Avec ce que P.W. lui avait enseigné, elle s'est attelée à prendre place dans le monde des affaires. De par son sexe, elle ne pouvait rejoindre aucune « old boy society » (NdT : des cercles influents composés d'anciens élèves d'écoles prestigieuses), mais elle a fait son chemin. Dans certains milieux, elle a gagné le surnom de « The Shark ».

Sa profonde compréhension des mécanismes boursiers mondiaux lui a permis d'éviter les pires effets de la crise de 1929, et la longue dépression qui s'est ensuivie. Elle a conservé l'essentiel de sa fortune, et a pu faire quelques prudentes acquisitions à bas prix. Ses affaires sont toujours aussi prospères. Dans les années 40, ses investissements à long terme lui rapporteront énormément.

Au cours des deux dernières années, elle a fréquenté divers groupes sociaux et politiques. On l'a vue à des réunions de socialistes, de communistes, de fascistes, d'agitateurs sociaux et de nombreux groupuscules marginaux. On sait qu'elle a donné de l'argent à chacun de ces groupes.

Guides

Haakon Tuvinnen

Citoyen finlandais, Tuvinnen est l'un des meilleurs guides en climat polaire au monde. Il forme patiemment ceux qu'il accompagne et leur enseigne la survie en milieu polaire. Il veille sur l'expédition comme s'il s'agissait d'une grande bande de gamins – avec fermeté, mais aussi avec une attention presque affectueuse. Il a une extraordinaire présence d'esprit, et est reconnu pour avoir toujours ramené ses clients sains et saufs. Malheureusement, il pourra difficilement s'illustrer de la sorte au cours de cette expédition.

Henk Beentje

Henk Beentje est un Danois au caractère austère et endurci par l'expérience, qui a vu sa part d'explorateurs imprudents, et qui sait que ce groupe n'en fait pas partie. Il possède une voix forte et rauque qui porte loin dans le désert gelé, et qu'il n'hésite pas à utiliser pour crier des ordres ou des avertissements. Henk emporte toujours une barre de métal qu'il utilise pour faire levier, pour sonder le sol devant lui ou, si besoin, pour se défendre.

Équipe cinématographique

Albert Priestley

Quand Raymond Priestley est revenu de son expédition au pôle Sud avec l'expédition Shackleton de 1907-1909, il a ramené de nombreuses histoires, à la fois étranges et merveilleuses, sur les beautés incroyables et effrayantes du continent arctique. Plusieurs années durant, il a écrit à son « neveu » américain, Albert (qui était en fait son cousin germain), pour lui faire partager son périple. Le jeune Albert était littéralement captivé par ces récits et a juré qu'un jour il se rendrait lui aussi en Antarctique. Aussi, quand Lexington a décidé d'explorer le continent austral, il a été le premier à essayer de rejoindre l'expédition.

Priestley possède une nature profondément et indéfectiblement bonne, qui plonge ses racines dans sa foi en Dieu et en lui-même. Même à bout de forces, Priestley ne perdra pas espoir, cherchera par tous les moyens à trouver une solution, et soutiendra par des mots simples tous ceux qui en ont besoin. Le gardien doit absolument éviter de jouer un Priestley stupide ou encombrant : il apporte de la force et du courage à l'expédition Lexington tout entière, et c'est la personne qu'il faut avoir à ses côtés quand frappent les désastres.

Priestley est reporter pour les actualités cinématographiques, et chimiste amateur. Au contraire de certains autres membres de l'expédition, Priestley est conscient qu'il n'est



Haakon Tuvinnen

35 ans, guide polaire

APP	10	Prestance	50 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées
Impact + 1D4
Points de Vie 14
Santé Mentale 65

Compétences

Athlétisme :	
- escalade	62 %
Conduite :	
- traîneau	84 %
Métier :	
- opérateur radio	10 %
Orientation	88 %
Pister	56 %
Premiers soins	50 %
Sciences de la vie :	
- Histoire naturelle	56 %
Sciences formelles	
- astronomie	65 %
Se cacher	67 %
Survie (milieu polaire)	89 %
Trouver Objet Caché	72 %
Vigilance	30 %

Langues

Anglais	35 %
Finnois	70 %

Armes

• Piolet dégâts 1D6 + 1 + 1D4	81 %
• Couteau de chasse dégâts 1D6 + 1D4	78 %
• Carabine cal.30-06 dégâts 2D6 + 4	68 %



Henk Beentje

43 ans, chef d'équipe, explorateur

APP	08	Prestance	40 %
CON	17	Endurance	85 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	17	Puissance	85 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	11	Connaissance	55 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées
Impact + 1D4
Points de Vie 16
Santé Mentale 65

Compétences

Athlétisme	
- escalade	40 %
Baratin	75 %
Comptabilité	44 %
Crédit	35 %
Écouter	46 %
Logistique	80 %
Conduite :	
- traîneau	45 %
Négociation	55 %
Persuasion	35 %
Piloter	65 %
Premiers soins	40 %
Psychologie	67 %
Survie (milieu polaire)	55 %
Trouver Objet Caché	65 %

Langues

Anglais	36 %
Danois	60 %

Armes

• Barre de fer dégâts 1D6 + 1 + 1D4	79 %
• Carabine cal.30-06 dégâts 2D6 + 4	45 %



Albert Priestley

30 ans, caméraman

APP	15	Prestance	75 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	17	Volonté	85 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 1D4
Points de Vie	13
Santé Mentale	85

Compétences

Athlétisme	51 %
Baratin	56 %
Flatteries	55 %
Métier :	
- caméraman	79 %
- mécanique	62 %
Négociation	45 %
Persuasion	67 %
Photographie	77 %
Psychologie	45 %
Sciences de la Terre :	
- géologie	13 %
Sciences formelles :	
- Chimie	31 %
Trouver Objet Caché	66 %

Langues

Anglais	60 %

Armes

Aucune

que caméraman, sait rester à sa place et laisse ceux qui ont plus d'expérience prendre les décisions importantes.

Chip Hooper

Originaire du nord de l'État de New York et diplômé de Princeton, Hooper est tombé amoureux du cinéma en devenant étudiant – au grand dam de ses parents. Il a achevé son cursus universitaire aussi vite que possible, puis a mis le cap sur Hollywood, juste au moment où la dépression jetait d'innombrables chômeurs dans les rues. L'optimisme et l'entrain du jeune homme lui ont permis de décrocher quelques emplois ici et là, jusqu'à ce que l'arrivée du cinéma parlant valorise ses talents d'ingénieur du son et que sa cote explose.

Kelly Donovan

Donovan travaille avec Priestley depuis quatre ans, et le suit partout. Il a perdu des membres de sa famille, tués par les hivers glaciaux et humides qui sévissent dans la région de Boston, et il est terrifié par la neige et le froid. Sur la banquise, Donovan est d'une extrême prudence, car la mort par hypothermie est une réalité pour lui. En raison de sa loyauté envers Priestley, il serre les dents et travaille de son mieux, mais les étendues désolées du désert antarctique dépassent tout ce qu'il imaginait, et il est pétrifié de terreur. Il aura donc tendance à appuyer quiconque proposera de quitter le continent et de rentrer à la maison.

Équipe au camp

Anthony Johnson

Ancien homme à tout faire dans des cirques, Anthony n'est sans doute pas l'esprit le plus affûté du camp, mais il est capable de réagir rapidement et de façon appropriée aux situations d'urgence. Il se montre toujours méfiant envers les étrangers, un reste de ses années de cirque et de fêtes foraines. Il s'est intéressé à l'expédition quand il s'est rendu compte que s'offrait à lui l'opportunité de voyager au-delà de ce que quiconque dans son entourage n'a jamais atteint. C'est un travailleur acharné, très protecteur envers Miss Lexington, qu'il vénère comme la grande sœur qu'il n'a jamais eue.

Charles Wright

Débauché d'une très rentable société de réparation aéronautique à Boston, Charles Wright représente le mécanicien idéal pour cette expédition. Il est férocement loyal envers Acacia Lexington, et rêve secrètement qu'ils partagent une romance platonique. Quand il ne travaille pas, Wright créé d'impressionnantes et magnifiques sculptures de glace. Les sujets de ces créations évoluent radicalement au cours des semaines passées sur la banquise ; leurs thématiques sont de plus en plus sombres à mesure que Wright s'approche du Dieu Inconnu.



Charles Wright

26 ans, mécanicien

APP	13	Prestance	65 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 1D4
Points de Vie	13
Santé Mentale	45

Compétences

Écouter	41 %
Métier :	
- mécanique	88 %
Piloter	37 %
Pratique artistique :	
- sculpture sur glace	76 %
Trouver Objet Caché	55 %

Langues

Anglais	70 %

Armes

Aucune



Chip Hooper

23 ans, assistant caméraman, technicien

APP	13	Prestance	65 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 1D4
Points de Vie	14
Santé Mentale	50

Compétences

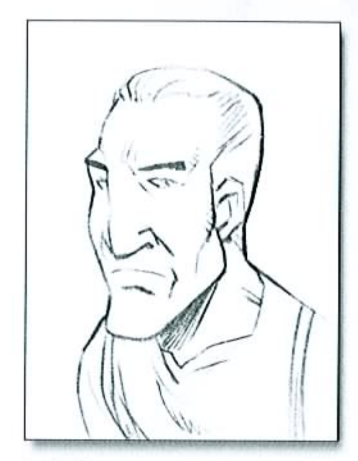
Écouter	69 %
Jurons savants	73 %
Métier :	
- caméraman	50 %
- électricité	70 %
- mécanique	55 %
- montage cinéma	45 %
- prise de son	75 %
- prise de vue	70 %
Négociation	35 %
Photographie	80 %
Sciences formelles :	
- chimie	17 %
Trouver Objet Caché	44 %

Langues

Anglais	80 %
Français	09 %

Armes

• Bagarre dégâts 1D3 + 1D4	40 %
• Carabine cal.30-06 dégâts 2D6 + 4	40 %



Kelly Donovan

22 ans, preneur de son, technicien

APP	14	Prestance	70 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	08	Connaissance	40 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 1D4
Points de Vie	12
Santé Mentale	45

Compétences

Athlétisme	55 %
Baratin	55 %
Écouter	50 %
Foi	60 %
Métier : éclairage	68 %
Métier : électricité	65 %
Natation	55 %
Photographie	25 %
Piloter	70 %
Premiers soins	40 %
Sciences occultes	15 %
Trouver Objet Caché	45 %

Langues

Anglais	40 %

Armes

• Bagarre dégâts 1D3 + 1D4	59 %



Anthony Johnson

28 ans, manœuvre

APP	08	Prestance	40 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	17	Puissance	85 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	11	Connaissance	55 %
INT	09	Intuition	45 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 1D4
Points de Vie	15
Santé Mentale	65

Compétences

Athlétisme	67 %
Cordes et nœuds	80 %
Discrétion	63 %
Métier :	
- électricité	24 %
- mécanique	43 %
Négociation	55 %
Piloter	33 %
Premiers soins	58 %
Psychologie	45 %
Superstitions	43 %

Langues

Anglais	55 %
Rrom	24 %

Armes

• Bagarre dégâts 1D3 + 1D4	65 %



Docteur Curtis Anthony

42 ans, médecin

APP	10	Prestance	50 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	20	Connaissance	99 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 1D4
Points de Vie	14
Santé Mentale	70

Compétences

Athlétisme :	
-natation	65 %
Bibliothèque	40 %
Comptabilité	45 %
Crédit	40 %
Médecine	83 %
Persuasion	30 %
Premiers soins	86 %
Psychanalyse	56 %
Psychologie	67 %
Sciences de la vie :	
- anatomie humaine	65 %
- Histoire naturelle	67 %
- pharmacologie	50 %
Sciences formelles :	
- chimie	63 %
Sciences humaines :	
- anthropologie	38 %
Trouver Objet Caché	44 %

Langues

Anglais	99 %
Français	73 %
Latin	18 %

Armes

Aucune

pas, Wright créé d'impressionnantes et magnifiques sculptures de glace. Les sujets de ces créations évoluent radicalement au cours des semaines passées sur la banquise ; leurs thématiques sont de plus en plus sombres à mesure que Wright s'approche du Dieu Inconnu.

Docteur Curtis Anthony

Ceux qui rencontrent le docteur Anthony pour la première fois tombent rapidement sous le charme de cet homme qui dégage une assurance impressionnante. Son accent anglais cultivé apaise et réconforte. Hélas, même s'il se plaît à penser le contraire, le docteur Anthony a encore beaucoup à apprendre sur l'esprit humain. Il traverse actuellement ce que l'on caractérisera plus tard comme « la crise de la quarantaine », qui le pousse à accomplir un authentique exploit avant de n'en être plus capable. Il est extrêmement intelligent, et ceux qui entament des discussions argumentées trouveront en lui une oreille attentive – les affirmations mal étayées seront, quant à elles, impitoyablement mises en pièces. Les docteurs Anthony et Greene ont, dès leur première rencontre, instantanément développé une mutuelle inimitié.

Techniciens

Carl Schmidt

Natif du Texas, Schmidt en a gardé l'accent traînant des plaines, avec une infime trace d'intonation germanique. C'est un homme grand et mince, toujours frigorifié, mais rempli d'enthousiasme par ce voyage au bout du monde. Il a apporté son propre matériel photographique. Quand il n'est pas de quart, il apporte volontiers son aide à droite et à gauche, mais il passe la majeure partie du temps à prendre des clichés autour du camp.

Tony Hopewell

Cet homme compétent, au tempérament amical, s'est mué en un individu sinistre et nerveux depuis qu'il se trouve sur la banquise. Il est conscient, comme peu de personnes le sont, de la fragilité des êtres humains et de leur faible espérance de vie face aux forces primordiales que sont la neige et la glace. Il est également assailli de rêves cauchemardesques à propos des dangers effrayants qui guettent l'expédition. Ces songes s'ajoutent à l'hostilité pétrifiée de l'antarctique, et en font un homme totalement terrifié. Les investigateurs devront déployer des trésors de patience pour qu'il se confie à eux, mais il se montrera au final soulagé de pouvoir partager ses peurs avec quiconque est à même de le comprendre.

Kurt Jenner

Jenner est un homme qui tente de fuir son passé et espère pouvoir rester aux États-Unis à la fin de l'expédition Lexington. Acculé par la pauvreté, il s'est engagé dans une opération de contrebande. Jenner n'était pas un criminel endurci, juste quelqu'un qui tentait de survivre en des temps difficiles. Mais le réseau a été démantelé et Jenner est persuadé que les autorités allemandes sont à ses trousses.



Carl Schmidt

35 ans, opérateur et technicien radio

APP	09	Prestance	45 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	11	Connaissance	55 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	aucun
Points de Vie	11
Santé Mentale	55

Compétences

Athlétisme	44 %
Discrétion	30 %
Échecs	35 %
Gros fumeur	88 %
Lire des romans pulp	74 %
Métier :	
- électricité	75 %
- opérateur radio	80 %
- souffleur de verre	65 %
Négociation	45 %
Trouver Objet Caché	55 %

Langues

Allemand	21 %
Anglais	55 %
Espagnol	44 %

Armes

• Carabine cal.30-06 dégâts 2D6 + 4	30 %



Tony Hopewell

31 ans, opérateur et technicien radio

APP	10	Prestance	50 %
CON	17	Endurance	85 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	aucun
Points de Vie	15
Santé Mentale	60

Compétences

Athlétisme	62 %
Écouter	67 %
Lire des romans pulp	75 %
Métier :	
- électricité	78 %
- mécanique	52 %
- opérateur radio	81 %
Négociation	46 %
Persuasion	55 %
Sciences humaines :	
- Histoire	34 %

Langues

Anglais	65 %

Armes

- Matraque 44 %
  dégâts 1D6
- Carabine cal.30-06 44 %
  dégâts 2D6 + 4



Kurt Jenner

27 ans, électricien

APP	12	Prestance	60 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	aucun
Points de Vie	12
Santé Mentale	60

Compétences

Athlétisme	40 %
Conduite	15 %
Discrétion 35 %	
Dissimulation	78 %
Métier :	
- électricité	89 %
- mécanique	22 %
- opérateur radio	25 %
Négociation	51 %
Orientation	20 %
Sciences formelles :	
- astronomie	35 %
- chimie	35 %
Se cacher	65 %

Langues

Allemand	60 %
Anglais	43 %

Armes

Aucune



Kyle Williams (Paul Danforth)

27 ans, pilote

APP	11	Prestance	55 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	19	Connaissance	95 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	aucun
Points de Vie	13
Santé Mentale	12

Compétences

Athlétisme 40 %	
Bibliothèque	55 %
Conduite :	
- traîneau	22 %
Écriture des Anciens	13 %
Métier :	
- électricité	42 %
- mécanique aéronautique	55 %
- opérateur radio	25 %
Mythe de Cthulhu	05 %
Orientation	44 %
Piloter	61 %
Premiers soins	28 %
Sciences de la vie :	
- biologie	48 %
Survie (milieu polaire)	35 %
Trouver Objet Caché	46 %

Langues

Allemand	38 %
Anglais	95 %
Latin	20 %

Armes

- Bagarre 30 %
  dégâts 1D3
- Pistolet automatique Luger P08 40 %
  dégâts 1D10
- Carabine cal.30-06 40 %
  dégâts 2D6 + 4

Sortilèges

Cauchemars, Signe des Anciens, et un ou deux sortilèges supplémentaires, au choix du gardien. Tous ont été appris dans des livres sinistres, mais seuls les deux sorts nommés ont un rapport avec cette campagne.



Charles Sachs

24 ans, ingénieur

APP	11	Prestance	55 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	17	Puissance	85 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 1D6
Points de Vie	16
Santé Mentale	80

Compétences

Athlétisme	74 %
Lancer	79 %
Métier :	
- électricité	75 %
- horloger	42 %
- machines-outils	75 %
- mécanique	82 %
- mécanique aéronautique	75 %
- serrurier	45 %
Piloter	87 %
Premiers soins	55 %
Sciences de la vie :	
- Histoire naturelle	72 %
Survie (milieu polaire) 23 %	
Trouver Objet Caché 37 %	

Langues

Anglais	60 %

Armes

• Bagarre dégâts 1D3 + 1D6	87 %
• Lancer des cailloux dégâts 1D4 + 1D6	79 %

Pilotes et mécaniciens

Kyle Williams (Paul Danforth)

« Kyle Williams » est le nom d'emprunt de Paul Danforth, l'étudiant en biologie qui a pris part à l'expédition de l'Université Miskatonic en 1930. Il a en particulier accompagné le professeur Dyer au cours du seul vol qui ait jamais eu lieu par-delà les Montagnes Hallucinées. Danforth a pratiquement basculé dans la folie suite à ses expériences dans la Cité des Choses Très Anciennes. Il craint que le monde ne coure un grave danger si l'existence de la Cité et de ses bâtisseurs est révélée.

Charles Sachs

Avec sa stature colossale et son aspect hirsute, Sachs, originaire du New Hampshire, ressemble à un yéti ébouriffé par le vent. Cependant, ses mains épaisses d'ouvrier agricole sont capables de réaliser les manipulations les plus délicates. Sachs est presque totalement autodidacte, et recourt à un étrange vocabulaire pour nommer les différentes pièces mécaniques (quiconque l'assiste subit d'ailleurs un malus de -10 % à ses tests de **Métier : mécanique,** à cause de son jargon incompréhensible). L'homme dispose d'une capacité de concentration hors du commun : quand il travaille sur une réparation importante, il peut faire abstraction du froid, de la neige, des chiens et des personnes autour. Il en va de même lorsqu'il joue aux cartes, qu'il pellette de la neige ou qu'il discute avec quelqu'un. Être l'objet d'une attention si intense est une expérience très déstabilisante.

Robert Marklin

Calme et réfléchi, Marklin est un natif de l'Oklahoma, qui a été choisi en raison de ses expériences passées en terrain polaire, autant que pour sa maîtrise de compétences techniques fort utiles à l'expédition. Sur le terrain, son endurance, son bon sens et son goût du travail bien fait sont admirés de tous. Il a déjà opéré sur la banquise avec la précédente expédition Byrd, et s'est joint à l'une des équipes de secours montées pour tenter de venir en aide à *l'Italia*.



Robert Marklin

32 ans, technicien, mécanicien

APP	10	Prestance	50 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	aucun
Points de Vie	12
Santé Mentale	60

Compétences

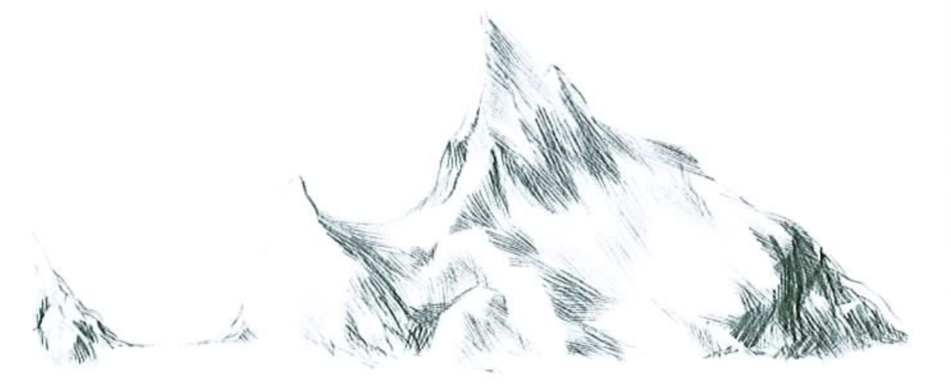
Athlétisme	61 %
Écouter	45 %
Conduite :	
- traîneau	25 %
Métier :	
- électricité	80 %
- mécanique	80 %
- mécanique aéronautique	70 %
- opérateur radio	15 %
Orientation	16 %
Conduite	58 %
Pister	25 %
Premiers soins	30 %
Sciences de la vie :	
- Histoire naturelle	20 %
Survie (milieu polaire) 17 %	
Trouver Objet Caché	37 %

Langues

Anglais	50 %
Cherokee	35 %

Armes

• Pistolet cal.45 dégâts 1D10 + 2	65 %
• Carabine cal.30-06 dégâts 2D6 + 4	58 %
• Bagarre dégâts 1D3	48 %



Biographies et caractéristiques des membres de l'expédition Barsmeier-Falken

Liste des membres de l'expédition Barsmeier-Falken

(Die Barsmeier-Falken Antarktisexpedition)

Responsabilités	Nom	Nombre	Localisation	Rescapés ?
Meneurs	Josef Barsmeier	1	Base	1
	Klaus Falken	1	Tunnels	0
Médecin	Heinrich Panning	1	Base	0
Occultiste	Thomas Pommerenke	1	Tunnels	0
Chef ingénieur	Harold Schmitt	1	Base	1
Guide polaire	Konrad Felgener	1	Tunnels	0
Pilotes		10	4 tunnels, 6 base	3
Mécaniciens		11	4 tunnels, 5 base, 2 exploration	2
Maîtres-chiens et guides		10	2 base, 8 exploration	8
Manœuvres		15	10 tunnels, 5 base	1
Médecin		1	1 tunnels	0
Assistants médicaux		3	1 base, 2 exploration	2
Météorologiste		1	1 base	1
Opérateurs radio		6	4 base, 2 exploration	2
Géomètres		3	1 tunnels, 2 explorations	3
Photographes		2	1 tunnels, 1 base	1
Physicien		1	1 base	0
Biochimiste		1	1 base	0
Archéologues		2	1 tunnels, 1 base	0
Occultistes		2	1 tunnels, 1 base	1
Équipe du Camp de Lake		12	12 Camp de Lake	?
Équipage du *Wilhelmina*		41	41 *Wilhelmina*	41
Équipage du *Graf Zeppelin*		44	44 *Graf Zeppelin*	44

Total	171	
	-44	équipage du *Graf Zeppelin*, compté ailleurs
	-41	équipage du *Wilhelmina*, pas nécessaire dans le scénario
	-12	équipe du Camp de Lake, comptabilisée ailleurs
Sous-total	74	associés à la base de Palmer
	-16	deux équipes d'exploration de huit hommes à traineau, tous survivent
	-13	équipe Falken dans les tunnels (tous morts)
	-13	équipe Pommerenke (4 rescapés)
Sous-total	32	travaillant en résidence sur la base de Palmer

Composition des équipes de l'expédition Barsmeier-Falken

Équipe du Camp de Lake
Johann Meyer, meneur
Frank Uhr, célèbre anthropologue
Ernst Dieter Rielke, biologiste
Johann Benecke, ingénieur
Martin Kleiser, météorologue
Herman Baumann, pilote en chef
Karol Breyer, pilote
Gregor Schimmel, opérateur radio en chef
Josef Stoltz, opérateur radio assistant
Gunter Thimm, maître-chien
Otto Schick, médecin
Hugo Grosswirth, mécanicien
12 membres au total.

Équipe de Falken aux tunnels
Klaus Falken, meneur
Konrad Felgener, guide
2 mécaniciens
7 manœuvres
1 archéologue
1 photographe
13 membres au total. Tous morts ou disparus.

Équipe de Pommerenke aux tunnels
Thomas Pommerenke, meneur
4 pilotes (D-BFEB, D-BFEC) (1 rescapé)
2 mécaniciens (1 rescapé)
3 manœuvres (1 rescapé)
1 occultiste
1 géomètre (rescapé)
1 médecin
13 membres au total. 9 morts.

Première équipe de repérage
3 maîtres-chiens
1 guide
1 opérateur radio
1 cartographe
1 mécanicien
1 infirmier
8 membres au total.

Seconde équipe de repérage
3 maîtres-chiens
1 guide
1 opérateur radio
1 cartographe
1 mécanicien
1 assistant médical
8 membres au total.

Équipe au camp de base
Josef Barsmeier, meneur (rescapé)
Heinrich Panning, médecin (rescapé)
Harold Schmitt, chef ingénieur (rescapé)
6 pilotes (2 rescapés)
5 mécaniciens (1 rescapé)
2 maîtres-chiens
5 manœuvres (1 rescapé)
1 infirmier (rescapé)
1 météorologue (rescapé)
4 opérateurs radio
1 photographe (rescapé)
1 physicien
1 biochimiste
1 archéologue
1 occultiste (rescapé)
32 membres au total. 22 morts.

Liste des occupants de la base de Palmer

Le personnel suivant est présent au camp de base après le départ du groupe de Falken et des équipes de repérage.

Responsabilités	Nom	Rescapé ?
Meneur	Josef Barsmeier	
Médecin	Heinrich Panning	
Chef ingénieur	Harold Schmitt	non
Pilotes (6)	Edward Köllnitz (*D-BFEC*)	
	Friedrich Schonberg (*D-BFEC*)	non
	Hermann Mahr (*D-BFED*)	
	Gustav Rave (*D-BFED*)	
	Joachim Kausch (*D-BFEE*)	non
	Hans Wallenberg (*D-DFEE*)	non
Mécaniciens (5)	Theodore Eckert (*D-BFEC*)	
	Gunther Treue (*D-BFED*)	non
	Hanz Garten (*D-BFEE*)	non
	Albert Wehrkein (véhicules et foreuses)	
	Eric Kessell (foreuses)	
Maîtres-chiens (2)	Trygve Sammelsen	
	Snorri Braggen	non
Manœuvres (5)	Emilio Lasciari	non
	Arthur Schnabel	
	Pavel Vorster	
	Peter Demetz	non
	Georg Spender	non
Assistant médical	Peter Lang	non
Météorologue	Franz Klipsch	
Opérateurs radio (4)	Kurt Cooper	
	Wilhelm Brust	
	Mackie Kronen	non
	Max Sterner	non
Photographe	Martin Brubacher	
Physicien	Alan Hammel	non
Biochimiste	Egon Auden	non
Archéologue	Robert Wiene	non
Occultiste	Ernst Hoffmann	non

Total : 32 hommes, 17 morts (à moins que les investigateurs n'interviennent)

Franz Uhr

57 ans, Anthropologue et cryptographe

APP	13	Prestance	65 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	20	Connaissance	99 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées
Impact + 1D4
Points de Vie 15
Santé Mentale 56

Compétences

Bibliothèque	77 %
Équitation	35 %
Mythe de Cthulhu	01 %
Orientation	60 %
Persuasion	60 %
Psychologie	60 %
Sciences formelles :	
- cryptographie	86 %
- mathématiques (théorie des nombres)	81 %
Sciences humaines :	
- anthropologie	76 %
- Histoire	30 %
Sciences occultes	30 %
Trouver Objet Caché	45 %

Langues

Allemand	90 %
Anglais	63 %
Français	44 %
Grec	30 %
Italien	53 %
Latin	20 %

Armes
Aucune

Équipe détachée au Camp de Lake

Johann Meyer

Johann Meyer, archéologue, est le principal occultiste détaché au Camp de Lake par l'E.B.F. Ses études archéologiques se sont essentiellement portées sur les civilisations antiques d'Europe et du Moyen-Orient. Il était officier subalterne dans l'armée allemande durant la Grande Guerre, dans l'état-major du général Otto Liman von Sanders, en Turquie. Il n'a pris part à aucun combat, bien qu'il fût détaché, durant les six derniers mois de la guerre, au quartier général avancé du général von Sanders à Nazareth. Son rôle s'est essentiellement limité à faire l'interprète et à assurer la liaison avec les Turcs.

Il agit toujours avec diplomatie, et comprend de nombreuses langues, presque intuitivement. Sa femme et ses deux jeunes fils habitent à Berlin.

Les fins commerciales de l'expédition Barsmeier-Falken ne rebutent pas le docteur Meyer ; s'il déplore que certaines connaissances ne soient pas transmises au grand public, il est assez pragmatique pour comprendre qu'une mission de recherche antarctique d'une telle ampleur n'aurait jamais pu voir le jour sans le soutien du gouvernement et d'industriels. Il parvient à manipuler assez aisément le docteur Falken, à cause de l'obsession de ce dernier pour la « Science », et Meyer a donc pu lire les documents étranges que les agents de Loemmler ont en leur possession.

Meyer est un homme grand et mince, aux yeux d'un bleu intense et portant une barbe blanche bien taillée. Hypermétrope, il doit mettre ses lunettes pour lire.

Franz Uhr

Le docteur professeur Uhr, de l'université de Dresde, est un anthropologue et un cryptographe éminent. Cependant, il n'a semble-t-il été engagé dans l'expédition que pour ses compétences en cartographie. C'est un homme extraordinairement curieux, qui utilise ses manières joviales et sa grande perspicacité pour soutirer des informations à ses interlocuteurs.

Sa réputation en tant qu'anthropologue est connue des investigateurs s'ils réussissent un test d'**Anthropologie**. Uhr est surtout connu pour ses écrits sur les « peuples tribaux » d'Europe – Roms, Cosaques, Lapons, etc.

Ses compétences en tant que cryptographe sont connues des investigateurs s'ils réussissent un test de **Connaissance** en plus du test d'**Anthropologie**. L'investigateur a alors dû lire une courte biographie, un article dans un journal spécialisé, ou un rapport militaire mentionnant son travail en tant que spécialiste civil du contre-espionnage durant la Grande Guerre, au service de la marine impériale allemande.

Uhr n'est pas fier de son travail de chasseur d'espions durant la guerre, et évite de parler de ses expériences militaires. Il n'est pas marié. Comme le docteur Meyer, Uhr parvient à manipuler facilement le docteur Falken. Il déteste Josef Barsmeier (un fait qu'il dissimule parfaitement, même à l'intéressé), qu'il considère comme un Prussien à l'esprit étroit. Uhr a été invité à participer à l'expédition par Herr Doctor Meyer, qui avait eu vent de ses travaux dans l'armée. Il est au courant des objectifs secrets de l'expédition Barsmeier-Falken.

Le docteur Professeur Uhr a besoin de l'argent que l'expédition peut lui apporter, et partir à l'aventure le séduit. Il est aisément intimidé par des menaces physiques, bien que sa bonne connaissance de la psychologie humaine lui permette de repérer toute tentative de bluff un peu grossière.

C'est un homme petit et chauve, avec une quinzaine de kilos en trop, un éternel sourire qui dessine des pattes d'oie autour de ses yeux bleu clair. Il a une petite barbiche et des cheveux blancs.

Ernst Dieter Rilke

Ernst Dieter Rilke est le biologiste qui accompagne l'expédition allemande au Camp de Lake. Après avoir servi en tant que soldat d'infanterie durant la Grande Guerre, Rilke a obtenu une licence de Sciences Naturelles à

l'université de Bonn, en 1922. Il travaille pour Loemmler depuis 1926.

Rilke est aussi un occultiste amateur et un membre subalterne de la Thule Gesellschaft (l'Ordre de Thulé). Il fait partie de l'équipe envoyée par Loemmler pour découvrir la moindre trace des formes de vie improbables décrites par Arthur Pym. Il a étudié des textes ésotériques durant des années, et veut trouver « l'énergie Vril », la force de vie qui anime tous les êtres vivants. Rilke a déjà affronté le climat polaire lors de l'expédition de Loemmler en Islande, en 1927, dont le but était de découvrir des indices sur l'emplacement de l'Ultima Thulé (*NdT : le berceau de la race aryenne, selon les membres de l'Ordre de Thulé*).

Rilke est un homme discret, qui ne se lie pas facilement d'amitié avec les gens et qui n'engage jamais la conversation sans raison. L'amitié cordiale qu'il entretient avec son compagnon de tente, Martin Kleiser, est l'exception qui confirme la règle. Au Camp de Lake, c'est la seule personne avec qui il est à l'aise et loquace. Cependant, des discussions averties à propos du Mythe ou d'autres sujets occultes attireront son attention ; Rilke est intéressé par quiconque semblerait détenir les clés d'un « savoir secret ».

Rilke est un individu pâle, au visage rond et aux yeux bruns enfoncés, arborant une petite moustache bien taillée. Il parle avec timidité, mais sort de sa coquille dès qu'il est question de biologie.

Johann Benecke

Johann Benecke est l'ingénieur dépêché aux côtés de l'équipe allemande au Camp de Lake. Il a conçu et conduit des machines à charrier la glace et la neige, dépanne les avions et, d'une manière générale, répare tout équipement endommagé. Il est très amical et semble avoir une inépuisable réserve de brandy bon marché, qu'il est heureux de partager. Il adore jouer aux cartes – notamment au skat. Il affirme être un très mauvais joueur de poker ; c'est vrai au départ, mais il apprend vite.

Benecke est un homme vénal, sans imagination, rusé mais pas violent. C'est la perspective d'un bon salaire qui l'a amené ici. Par ailleurs, les opportunités de faucher, euh, d'emprunter du matériel aux autres expéditions sont nombreuses ; et la tentation est forte de ramener ses propres exemplaires des juteuses trouvailles antarctiques. Le docteur Meyer et le professeur Uhr se sont rendu compte de ses penchants pour le vol durant le voyage depuis l'Allemagne. Arrivés à la base de Palmer, ils l'ont utilisé pour améliorer l'équipement de leur groupe aux dépens des autres équipes de l'expédition.

Son physique presque simiesque rend aussi Benecke précieux pour sa force et ses solides épaules.

Martin Kleiser

Kleiser est météorologue. C'est l'archétype du scientifique toujours dans la lune. Célibataire, il vit à Bremerhaven. Il aime la



Johann Meyer

43 ans, chef de l'équipe détachée au Camp de Lake

APP	10	Prestance	50 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	19	Connaissance	95 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées
Impact + 1D4
Points de Vie 12
Santé Mentale 55

Compétences

Baratin	65 %
Bibliothèque	45 %
Crédit	50 %
Mythe de Cthulhu	01 %
Négociation	66 %
Orientation	60 %
Persuasion	60 %
Psychologie	30 %
Sciences humaines :	
- archéologie	67 %
- Histoire	50 %
Sciences occultes	42 %

Langues

Allemand gothique	48 %
Allemand	85 %
Anglais	55 %
Arabe	74 %
Araméen	38 %
Catalan	64 %
Copte	69 %
Espagnol	67 %
Français	65 %
Frison	51 %
Hébreu	60 %
Hindi	81 %
Hongrois	59 %
Italien	70 %
Latin	48 %
Pahlavi	44 %
Romanche	70 %
Rrom	58 %
Sanskrit	64 %
Serbo-croate	44 %
Turque	78 %
Urdu	47 %

Armes

• Carabine Kar 98 dégâts 2D6 + 4	43 %
• Pistolet Luger P08 dégâts 1D10	35 %



Ernst Dieter Rilke

36 ans, biologiste

APP	10	Prestance	50 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées
Impact aucun
Points de Vie 12
Santé Mentale 45

Compétences

Athlétisme	
- escalade	45 %
Bibliothèque	40 %
Conduite	20 %
Médecine	15 %
Métier :	
- mécanique	30 %
Mythe de Cthulhu	04 %
Premiers soins	35 %
Sciences de la Terre :	
- météorologie	55 %
Sciences de la vie :	
- biologie	75 %
- Histoire naturelle	25 %
Sciences formelles :	
- chimie	25 %
Sciences occultes	30 %
Survie (milieu polaire)	25 %
Trouver Objet Caché	40 %

Langues

Allemand	75 %
Anglais	30 %

Armes

• Pistolet Luger P08 dégâts 1D10	30 %



Johann Benecke

29 ans, ingénieur, parasite professionnel

APP	08	Prestance	40 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	07	Volonté	35 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 1D4
Points de Vie	12
Santé Mentale	35

Compétences

Athlétisme	35 %
Conduite	60 %
Discrétion	45 %
Dissimulation	30 %
Métier	
- bouilleur de cru	40 %
- électricité	30 %
- machines-outils	75 %
- mécanique	70 %
- serrurerie	55 %
Négociation	50 %
Sciences formelles :	
- chimie	10 %
Trouver Objet Caché	65 %

Langues

Allemand	70 %
Anglais	40 %
Français	20 %

Armes

• Clef anglaise dégâts 1D6 + Impact	47 %
• Carabine Kar 98 dégâts 2D6 + 4	50 %

pêche, ainsi que les phénomènes météorologiques étranges – une tempête de neige inattendue lui inspire un « Z'est vandastik ! » sonore et soudain.

Avec ses yeux protubérants, sa barbe blonde clairsemée, et ses lunettes qui semblent avoir un constant besoin de dégivrage, Kleiser passe l'essentiel de son temps à regarder le ciel, ce qui le fait régulièrement trébucher sur des obstacles.

Herman Baumann

Herman Baumann, pilote en chef de l'expédition Barsmeier-Falken, est un homme fringant, à l'image des pilotes héroïques que l'on voit dans les films. Plus concerné par son apparence que par les questions de sécurité, il n'en demeure pas moins un aviateur compétent. Il a été choisi pour participer à l'expédition pour ses contacts dans la haute société, qui pourraient toujours s'avérer utiles, ainsi que pour son expérience de vol en climat froid, au-dessus de la Suède et de la Finlande. S'il n'est pas surveillé, il effectue des cascades à faire se dresser les cheveux sur la tête, comme lors de son arrivée en rase-mottes au-dessus du Camp de Lake. Il a été assez adroit pour s'en sortir vivant – jusqu'à présent. C'est un excellent mécanicien, et un alpiniste expérimenté. Il est également membre de la *Schwäbische Höhlenverein* (une société de spéléologie), et a exploré un grand nombre de réseaux de cavernes européens.

À ses yeux, la classe sociale prime sur la nationalité, bien qu'il soit relativement tolérant pour son époque. Il est certainement conscient de l'attention que lui portent les femmes et les médias, et essaie de ne pas avoir l'air d'en faire trop cas – bien qu'il les apprécie.

Baumann ressemble à Errol Flynn : il est grand, athlétique, porte une fine moustache, une longue écharpe de soie et un casque de cuir. Son anglais est parfait, avec ce léger accent propre à la haute société britannique.

Karol Breyer

Vétéran de la Grande Guerre, Karol Breyer a depuis travaillé pour la Lufthansa, en tant que mécanicien et pilote. D'un naturel doux, il a la réputation d'être un navigateur prudent. Il forme une bonne équipe avec Herman Baumann, bien qu'il ne soit pas assez autoritaire pour l'empêcher d'accomplir ses cascades.

Breyer est taciturne, mais il prête volontiers un coup de main pour effectuer les corvées et les travaux déplaisants. D'ailleurs, c'est toujours lui qui démarre les moteurs des avions, pendant que Baumann se penche depuis le cockpit pour l'encourager. Breyer a une femme très douce et une petite fille, qui l'attendent à Potsdam.

Breyer a une apparence tout à fait commune, quoiqu'il marche avec un léger boitillement.

Gregor Schimmel

Gregor Schimmel est l'opérateur radio en chef assigné à l'équipe du Camp de Lake. Il est chargé de maintenir le contact avec l'équipe principale de l'expédition Barsmeier-Falken, située sur la mer de Weddell.

C'est un homme antipathique, bigot, choisi pour sa discrétion et sa très bonne connaissance des équipements radio. Il crypte et décrypte les messages importants de l'expédition, ce qui fait qu'il sait plus ou moins d'où viennent les « savoirs secrets » de Barsmeier et de Falken sur l'Antarctique. Légèrement paranoïaque, il prétend ne parler que l'allemand, langage qu'il agrémente d'obscénités à tout bout de champ.

Schimmel est maigre et chauve ; il arbore des sourcils perpétuellement froncés et une barbe brune. Il a déjà été soigné d'une gelure au second degré à la main, lorsqu'il est arrivé au Camp de Lake. Nul doute que le froid lui causera d'autres soucis, principalement parce qu'il oublie souvent qu'il ne faut pas toucher le métal froid à mains nues (c'est ce qui lui a valu sa première gelure).

Josef Stoltz

Josef Stoltz est un homme calme et religieux. C'est le second opérateur radio qui se relaie avec Schimmel afin d'envoyer et de recevoir les transmissions pour l'équipe de l'E.B.F. détachée au Camp de Lake. Il est fréquent qu'il aille présenter ses excuses auprès des personnes insultées par Schimmel, son patron. Il fait bien plus attention que lui à ne pas toucher les surfaces gelées sans ses gants ; aussi travaille-t-il plus lentement, mais est moins souvent blessé.

Stoltz est roux et porte des lunettes. Il est célibataire, originaire de Munich, et passe une partie de son temps libre à lire la Bible.

Gregor Schimmel

32 ans, opérateur radio en chef de l'équipe détachée au Camp de Lake

APP	12	Prestance	60 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	08	Agilité	40 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	aucun
Points de Vie	11
Santé Mentale	41

Compétences

Écouter	68 %
Métier	
- électricité	60 %
- opérateur radio	70 %
Sciences formelles :	
- cryptographie	20 %
Trouver Objet Caché	42 %

Langues

Allemand	75 %
Anglais	23 %
Suédois	30 %

Armes

• Carabine Kar 98 dégâts 2D6 + 4	30 %
• Pistolet Luger P08 dégâts 1D10	72 %

qu'il aille présenter ses excuses auprès des personnes insultées par Schimmel, son patron. Il fait bien plus attention que lui à ne pas toucher les surfaces gelées sans ses gants ; aussi travaille-t-il plus lentement, mais est moins souvent blessé.

Stoltz est roux et porte des lunettes. Il est célibataire, originaire de Munich, et passe une partie de son temps libre à lire la Bible.

Günther Thimm

Gunter Thimm est le maître-chien en chef de l'équipe allemande. C'est un homme indolent, avec un port aristocratique qui évoque le maintien d'une danseuse de ballet. À cause de ses manières, il est ostensiblement ignoré par les autres membres du groupe.

Néanmoins, Thimm arrive à faire faire à ses chiens des efforts impossibles à obtenir pour quiconque d'autre que lui. Il a ainsi forcé le respect des autres maîtres-chiens (à la base de Palmer). C'est également un boxeur talentueux, ce qu'il a démontré à plusieurs reprises depuis l'arrivée de l'expédition en Antarctique.

Otto Schick

Le docteur Otto Schick est un homme au bout du rouleau, dont la réputation et les compétences médicales excellentes dissimulent sa dangereuse inclinaison pour l'alcool et ses accès de dépression. Des tragédies familiales, des désastres financiers, des histoires d'amour embarrassantes, une mauvaise santé et la conscience que son pays plonge dans le fascisme l'ont conduit à devenir cynique et désabusé. Il n'aime pas la banquise, mais c'est pour lui faire une faveur que Falken l'a engagé (il serait ruiné sinon). Il est divorcé et vivait depuis peu à Vienne, en Autriche.

Schick est enveloppé, et les gelures ont rougi son nez de manière permanente – il en a honte. Son traitement contre les gelures (en accord avec les usages de l'époque) est de frotter les parties affectées avec de la neige. Cela n'a aucune valeur thérapeutique, et peut même aggraver les dégâts.

Hugo Grosswirth

Hugo Grosswirth est un homme costaud, talentueux, serviable – et extrêmement loyal envers Barsmeier et Falken. Il adore les explorations polaires, aime se rendre utile et ne semble jamais avoir besoin de sommeil. C'est un spécialiste des avions, particulièrement des moteurs, des ailes et des commandes. Ses compétences sont essentielles pour l'équipe allemande détachée au Camp de Lake. Il a une petite amie à Chemnitz.

Il est blond, et s'est laissé pousser une barbe hirsute au cours du mois écoulé.

Hugo Eckener

Herr Doktor Eckener était journaliste et économiste politique quand avant d'être engagé par le comte Ferdinand von Zeppelin, en tant que directeur de vol de la DELAG en 1909. Il a rapidement assimilé les compétences scien-

Karol Breyer

34 ans, copilote au Camp de Lake

APP	10	Prestance	50 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées
Impact aucun
Points de Vie 11
Santé Mentale 40

Compétences
Métier
- électricité 25 %
- mécanique 40 %
Orientation 60 %
Piloter : avion 55 %
Sciences de la Terre :
- météorologie 20 %

Langues
Allemand 75 %
Anglais 10 %
Français 30 %
Polonais 20 %

Armes
Aucune

Martin Kleiser

33 ans, météorologue

APP	09	Prestance	45 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées
Impact aucun
Points de Vie 11
Santé Mentale 65

Compétences
Athlétisme 65 %
Navigation 30 %
Orientation 40 %
Photographie 45 %
Sciences de la Terre :
- météorologie 80 %
Sciences de la vie :
- Histoire naturelle 20 %
Sciences formelles :
- astronomie 25 %
Trouver Objet Caché 50 %

Langues
Allemand 75 %
Anglais 30 %
Français 40 %

Armes
Aucune



Herman Baumann

28 ans, pilote

APP	15	Prestance	75 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées
Impact + 1D4
Points de Vie 15
Santé Mentale 55

Compétences
Athlétisme
- escalade 65 %
Conduite 75 %
Crédit 65 %
Équitation 40 %
Métier
- électricité 20 %
- mécanique 75 %
- opérateur radio 35 %
Piloter : avion 90 %
Sciences de la Terre :
- géologie 20 %
Sciences de la vie :
- Histoire naturelle 15 %
Survie (milieu polaire) 35 %
Trouver Objet Caché 40 %

Armes
• Pistolet automatique Mauser M1932 40 %
dégâts 1D10 (coup par coup ou rafale)

Langues
Allemand 71 %
Anglais 80 %
Finnois 40 %
Français 50 %
Suédois 30 %



Klaus Falken

40 ans, meneur de l'E.B.F.

APP	11	Prestance	55 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 1D4
Points de vie	14
Santé Mentale	50

Compétences

Athlétisme :	
- escalade	50 %
Métier :	
- mécanique	25 %
Orientation	30 %
Sciences de la Terre :	
- géologie	70 %
Sciences formelles :	
- physique	40 %
Conduite :	
- ski	70 %
- traîneau	30 %
Survie (milieu polaire)	30 %
Trouver Objet Caché	50 %

Langues

Allemand	75 %
Anglais	50 %
Norvégien	30 %

Armes

• Carabine Kar 98 dégâts 2D6 + 4	50 %

Otto Schick

46 ans, médecin

APP	12	Prestance	60 %
CON	09	Endurance	45 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	aucun
Points de Vie	12
Santé Mentale	29

Compétences

Baratin	45 %
Bibliothèque	40 %
Médecine	60 %
Photographie	30 %
Premiers soins	30 %
Psychologie	35 %
Sciences de la vie :	
- anatomie	60 %
- pharmacologie	45 %
Sciences formelles :	
- chimie	25 %
Sciences occultes	10 %

Langues

Allemand	75 %
Anglais	23 %
Suédois	30 %

Armes

• Carabine Kar 98 dégâts 2D6 + 4	30 %
• Pistolet Luger P08 dégâts 1D10	72 %

n'a aucune patience avec les imbéciles. Malgré (ou grâce à) cela, son équipage lui est totalement dévoué, et ses passagers ont une grande confiance en lui.

Il est marié et habite à Friedrichshafen. Son fils Knud sert à bord du *Graf Zeppelin* en tant que chef ingénieur. Herr doktor Eckener, en tant que directeur exécutif de la compagnie Zeppelin et de la DELAG depuis 1922, ne pilote le *Graf Zeppelin* que durant des missions exceptionnelles – comme ici en Antarctique. Il est ouvertement hostile aux nazis.

Solidement charpenté, Eckener a le visage allongé, des moustaches grises et des poches sous les yeux. Il est extrêmement cérémonieux, même dans les pires des situations.

Équipe de la base de Palmer

Joseph Barsmeier

Né à Cologne en 1888, Josef Barsmeier a étudié la chimie et l'ingénierie à l'université de Bonn, d'où il est sorti diplômé en 1909. Barsmeier a immédiatement trouvé du travail en tant qu'ingénieur des mines, et a construit et renforcé les puits et les tunnels de mines de charbon dans la région de la Ruhr, jusqu'en 1914. Une grave maladie pulmonaire l'a exempté de service militaire, ce qui ne l'a pas empêché de travailler pour l'armée tout au long de la guerre ; il concevait et testait des armes chimiques et leurs systèmes de déploiement. Jusqu'en 1924, il a occupé un poste de direction au sein de BASF, où il a développé des processus d'affinage de l'aniline, et a travaillé sur différentes synthèses chimiques.

Avec la chute de l'économie allemande consécutive à l'inflation d'après-guerre, Barsmeier s'est retrouvé sans emploi. Quelques contacts au sein du gouvernement lui ont permis de trouver du travail dans la société IG Farben de 1925 à 1931. C'est là qu'il a rencontré Wilhelm Knuth, et que ce dernier l'a introduit dans son cercle d'amis influents. C'est Knuth qui a insisté pour que Barsmeier mène l'expédition antarctique.

Barsmeier est le plus fidèle agent de Knuth au sein de l'E.B.F. Il n'est pas versé dans les sciences occultes, et n'a aucune sympathie particulière pour le régime nazi, mais il est loyal envers son chef, et a la ferme intention de conduire l'expédition au succès. Malgré son manque d'expérience en climat hostile, il constitue un bon dirigeant pour l'E.B.F. : c'est un administrateur compétent et un meneur d'hommes, et il sait mettre à profit les talents de ses explorateurs, quelle que soit la discipline concernée. Son parcours éclectique lui permet de parler facilement avec n'importe qui, depuis les manœuvres du camp jusqu'aux scientifiques et aux guides.

Barsmeier fera tout son possible pour trouver des ressources exploitables sur la Glace, et les rapporter dans son pays.

Klaus Falken

Le docteur professeur Klaus Falken est l'homme idéal pour mener une expédition antarctique. Intelligent, athlétique, perfectionniste dans tout ce qu'il entreprend, c'est aussi un alpiniste chevronné, et un vétéran de la Glace, de par ses voyages dans l'océan Arctique, au Groenland, en Islande, en Norvège, et sur les sommets de l'Himalaya. Dans sa jeunesse, Falken a étudié la géologie et la géophysique à l'université de Berlin, et a obtenu son diplôme avec mention. Immédiatement après, il a été enrôlé dans l'armée allemande, mais a repris ses études après la guerre, et a obtenu un doctorat à l'université de Marburg, en 1924. Fervent partisan de la théorie de la dérive des continents (alors controversée), Falken a beaucoup voyagé à la recherche de preuves de cette théorie. C'est ce qui l'a amené à faire partie du groupe d'experts officiant autour de Loemmler. Son expérience en Arctique en faisait un meneur tout désigné pour l'expédition de 1933.

Falken ne jure que par les faits et les preuves. Il accorde peu de crédit aux conjectures teintées d'occultisme de Pommerenke et d'autres, mais admet sans difficulté toute théorie si elle est prouvée. L'éventualité que des êtres non humains aient jadis parcouru la Terre ne le préoccupe pas. Au contraire, l'idée l'amuse et il est impatient d'en trouver la preuve.

Josef Stoltz

24 ans, opérateur radio assistant au Camp de Lake

APP	11	Prestance	55 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées
Impact aucun
Points de Vie 11
Santé Mentale 75

Compétences
Bible 45 %
Métier
- électricité 40 %
- opérateur radio 40 %
Pratique artistique
- sculpture sur ivoire 47 %
Sciences formelles :
- physique 20 %

Langues
Allemand 79 %
Anglais 35 %
Danois 30 %

Armes
Aucune

Hugo Eckener

68 ans, capitaine du *Graf Zeppelin*

APP	10	Prestance	60 %
CON	18	Endurance	60 %
DEX	14	Agilité	40 %
FOR	12	Puissance	50 %
TAI	15	Corpulence	50 %
ÉDU	16	Connaissance	70 %
INT	17	Intuition	75 %
POU	18	Volonté	50 %

Valeurs dérivées
Impact + 1D4
Points de Vie 17
Santé Mentale 89

Compétences
Comptabilité 65 %
Crédit 70 %
Métier
- électricité 25 %
- mécanique 65 %
Orientation 95 %
Persuasion 60 %
Piloter : dirigeable 99 %
Psychologie 40 %
Sciences de la Terre :
- météorologie 90 %
Sciences de la vie :
- histoire naturelle 20 %
Sciences formelles :
- astronomie 35 %
- physique 40 %
Trouver Objet Cacher 50 %
(90 % à bord du Graf Zeppelin)

Langues
Allemand 90 %
Anglais 40 %
Français 45 %
Russe 25 %

Armes
Aucune

Günther Thimm

27 ans, maître-chien allemand au Camp de Lake

APP	12	Prestance	60 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées
Impact + 1D4
Points de Vie 14
Santé Mentale 69

Compétences
Athlétisme
- escalade 60 %
Écouter 55 %
Conduite :
- traîneau 85 %
Pister 40 %
Premiers soins 40 %
Sciences de la vie :
- Histoire naturelle 55 %
Survie (milieu polaire) 55 %
Trouver Objet Caché 50 %

Langues
Allemand 65 %
Anglais 20 %
Danois 35 %
Inuit 35 %

Armes
• Carabine Kar 98 50 %
dégâts 2D6 + 4
• Bagarre 75 %
dégâts 1D3 + 1D4

Hugo Grosswirth

25 ans, mécanicien avion

APP	12	Prestance	60 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées
Impact aucun
Points de Vie 13
Santé Mentale 85

Compétences
Métier
- électricité 20 %
- mécanique 70 %
- opérateur radio 15 %
Piloter : avion 55 %
Sciences de la vie :
- Histoire naturelle 25 %
Survie (milieu polaire) 15 %

Langues
Allemand 70 %
Anglais 20 %
Tchèque 35 %

Armes
• Carabine Kar 98 40 %
dégâts 2D6 + 4



Joseph Barsmeier

46 ans, meneur de l'E.B.F.

APP	12	Prestance	60 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées
Impact + 1D4
Points de vie 13
Santé Mentale 45

Compétences
Bureaucratie 60 %
Conduite 60 %
Diriger un groupe 55 %
Métier :
- électricité 30 %
- mécanique 60 %
Négociation 50 %
Persuasion 40 %
Sciences formelles :
- chimie 70 %
- physique 30 %
Trouver Objet Caché 35 %

Langues
Allemand 70 %
Anglais 30 %

Armes
• Bagarre 60 %
dégâts 1D3 + 1D4



Egon Auden

41 ans, biochimiste

APP	10	Prestance	50 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	9	Puissance	45 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	13
Santé Mentale	75

Compétences

Bibliothèque	75 %
Médecine	15 %
Métier :	
- mécanique	30 %
Sciences de la Terre :	
- géologie	10 %
Sciences de la vie :	
- biologie	70 %
- Histoire naturelle	25 %
- pharmacologie	15 %
Sciences formelles :	
- chimie	85 %
- physique	20 %
Sciences humaines :	
- archéologie	05 %

Langues

Allemand	70 %
Anglais	40 %
Français	35 %
Latin	30 %

Armes
Aucune

Egon Auden

Né en 1892 à Elmshorm, près d'Hambourg, il est l'aîné de trois frères. Son père, Friedrich, était banquier. Egon a étudié la chimie à l'université Christian Albrecht, à Kiel. Bien que ses études aient été différées à cause de sa mobilisation pour la Grande Guerre, il a décroché un doctorat en 1920, pour sa thèse portant sur la structure du cholestérol, sous la direction d'Otto Diels. Il a poursuivi ses recherches aux côtés de Diels tout au long des années 20, analysant la structure des stéroïdes au moyen de réactions de déshydrogénation effectuées sur le cholestérol. Auden a été engagé par Loemmler en 1930, et poursuit ses travaux de recherche sur le terrain.

Auden est un homme trapu et brun de peau, avec des manières intransigeantes et vaniteuses. Il n'est pas très apprécié par les autres membres de son expédition, mais il est respecté pour son intelligence et sa vivacité d'esprit.

Alan Hammel

Hammel est de taille moyenne, mince, avec un visage étroit surmonté d'une tignasse d'un noir de jais. Il est calme, possède un esprit vif et des manières sympathiques. Il est né et a grandi à Stralsund, sur la côte poméranienne, au bord de la mer Baltique. C'est un marin accompli ; il a embrassé cette carrière par intérêt pour la prévision météorologique. Hammel a été recruté par l'E.B.F. grâce à l'un de ses articles sur les propriétés de convection thermique de la mer de glace. Loemmler le défia de produire un modèle qui expliquerait la disparition de la mer de Tsalal au profit de la banquise actuelle. Bien que les calculs fussent trop complexes pour être accomplis en entier, un modèle préliminaire a démontré qu'une telle mer, si elle existait, ne subsisterait que grâce à une source de chaleur extérieure, émanant par exemple de volcans, et a prédit le dépérissement de l'environnement si ces sources de chaleur disparaissaient.

Hammel a été enchanté de se voir offrir une place dans l'expédition, au sein de laquelle ses calculs se sont avérés particulièrement utiles, notamment pour localiser la Statue Blanche. Il est aussi assistant météorologue, homme à tout faire et assistant du biochimiste, Auden, quand ce dernier a besoin de lui.

Thomas Pommerenke

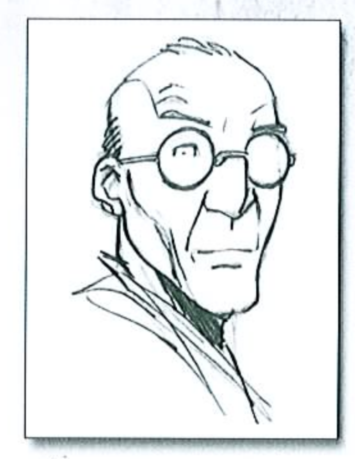
Thomas Pommerenke est l'occultiste en chef de l'expédition Barsmeier-Falken. Né en Prusse-Orientale et issu d'une famille bourgeoise, Thomas est entré au séminaire de l'université de Leipzig en 1907, puis a été ordonné en 1910. Thomas était un théologien controversé, qui suivait les pas de son compatriote Adolf von Harnack ; sa conviction que l'érudition est une condition préalable et nécessaire à la foi chrétienne l'a souvent amené à être en conflit avec sa hiérarchie. Il était néanmoins dévot et patriote ; durant la Grande Guerre, il s'est porté volontaire pour partir au front en tant qu'aumônier, où il s'est démené sans relâche pour apporter du réconfort aux troupes.

Liste de l'équipage du Graf Zeppelin

Responsabilité	Nom
Équipage	
Capitaine	Hugo Eckener
Officiers de pont (3)	Albert Wollheim
	Gustav Speier
	Mark Müller
Navigateurs (3)	Sigurd Nadel
	Otho Perlmann
	Karl Himmler
Timoniers (6)	Peter Vogel
	Adam Aschenkeller
	Heinrich Aselbein
	Rudolf Holger
	Franz Zeigner
	Kurt Berber
Chef ingénieur	Knud Eckener
Ingénieurs assistants (2)	Wolfgang Schirmer
	Hermann Volpe
Gréeurs (2)	Friedrich Grosz
	Fritz Albers
Opérateurs radio (3)	Wolf Wedekind
	Owen Yoffe
	Martin Ebert
Mécaniciens (15)	Johann Epp
	Emil Fiche
	Otto Lüdendorff
	Erich Kaush
	Karl Barth
	Walter Rundstedt
	Richard Scheller
	Werner Blomstein
	Axel Kempinski
	Gustav Bracht
	Adolf Hellmann
	Johannes Hilferding
	Johann Wiegandt
	Erwin Kapp
	Leo Huelsenbeck
Passagers	
Cuisinier	Wilfrid Adler
Scientifiques (3)	Julius Klemmer (géologue)
	Franz Ihering (météorologue)
	Ignatz Pehle (physicien)
Journalistes (2)	Bernard Stecker (*Deutsche Allgemeine Zeitung*)
	Friedrich Hals (*Völkischer Beobachter*)
Photographe	Theodor Sitz

Suite à la guerre, Thomas a continué à étudier la théologie chrétienne. Il a développé une profonde fascination pour le gnosticisme et différents courants schismatiques. En 1925, ses théories atypiques lui ont valu l'attention d'Albrecht Loemmler ; l'année suivant, Loemmler l'a enrôlé, et l'a introduit aux mystères du Mythe et à ses recherches d'une énergie mystique. Thomas a accompagné Loemmler dans ses expéditions en Islande et en Norvège, en 1927 et 1929.

Thomas est petit, mince et myope. Il est amical et décontracté avec tout le monde, et porte rarement la soutane. Il ne voit aucune contradiction entre sa foi chrétienne et son étude du Mythe, et est fasciné par les histoires des temps passés évoquées dans les textes de Pym et de Dyer, et dans d'autres textes auxquels il a eu accès en travaillant pour Loemmler.



Thomas Pommerenke

44 ans, occultiste, historien, prêtre catholique

APP	09	Prestance	45 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 1D4
Points de vie	13
Santé Mentale	61

Compétences

Bibliothèque	75 %
Mythe de Cthulhu	05 %
Persuasion	40 %
Sciences de la vie :	
- Histoire naturelle	20 %
Sciences humaines :	
- Histoire	70 %
Sciences occultes	50 %

Langues

Allemand	60 %
Anglais	20 %
Latin	30 %



Alan Hammel

34 ans, physicien

APP	14	Prestance	70 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	13
Santé Mentale	60

Compétences

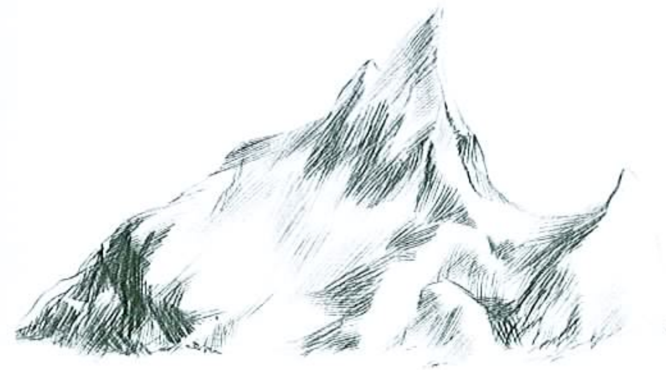
Bibliothèque	50 %
Métier :	
- électricité	40 %
Orientation	70 %
Persuasion	35 %
Photographie	20 %
Piloter	65 %
Sciences de la Terre :	
- géologie	10 %
- météorologie	40 %
Sciences de la vie :	
- histoire naturelle	35 %
Sciences formelles :	
- astronomie	30 %
- chimie	55 %
- mathématiques	60 %
- physique	90 %

Langues

Allemand	75 %
Anglais	60 %
Français	35 %

Armes

Aucune





Annexe 6 : Véhicules

Note au gardien : le SS Gabrielle n'est pas inclus dans cette annexe. Pour ses plans et sa description, consultez le Chapitre Quatre-B.

SS Tallahassee

Le navire de l'expédition Lexington fut construit en 1921 en Norvège, et baptisé *Evanger* lors de sa mise à l'eau. Il dispose d'une étrave brise-glace, pour l'utilisation dans la mer Baltique. Le capitaine est Joseph Burr.

DIMENSIONS
Longueur : 93,60 mètres
Largeur : 9,75 mètres
Hauteur, de la quille au pont principal : 8,25 mètres
Tirant d'eau, navire à vide : 2,75 mètres
Tirant d'eau, navire chargé : 5,20 mètres

Jauge (tonnage) : 5 000 tonneaux

DÉPLACEMENT
Navire à vide : 1 500 tonnes
Navire en charge : 4 500 tonnes
Port en lourd : 3 000 tonnes
- **équipage & provisions** : 20 tonnes
- **mazout** : 580 tonnes
- **eau douce** : 55 tonnes
- **cargaison** : 2 345 tonnes

ESPACE DE CHARGEMENT
Nombre de cales : 4
Écoutilles : 4 (chacune mesurant 7,30 m de long sur 5,50 m de large)
Mâts de charge :
- 2 d'une capacité de 1 tonne
- 2 d'une capacité de 5 tonnes
- 2 grues d'une capacité de 5 tonnes (l'une à l'avant, l'autre à l'arrière)

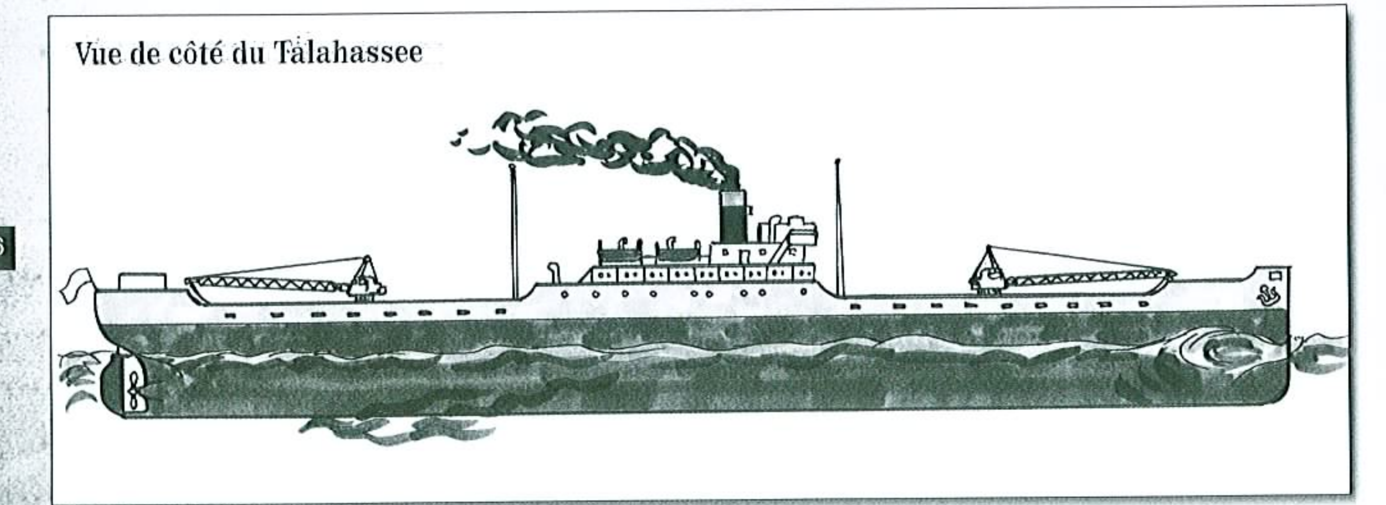
Vitesse de chargement : 20 tonnes par heure et par équipe (18 hommes par équipe ; une équipe par écoutille habituellement)

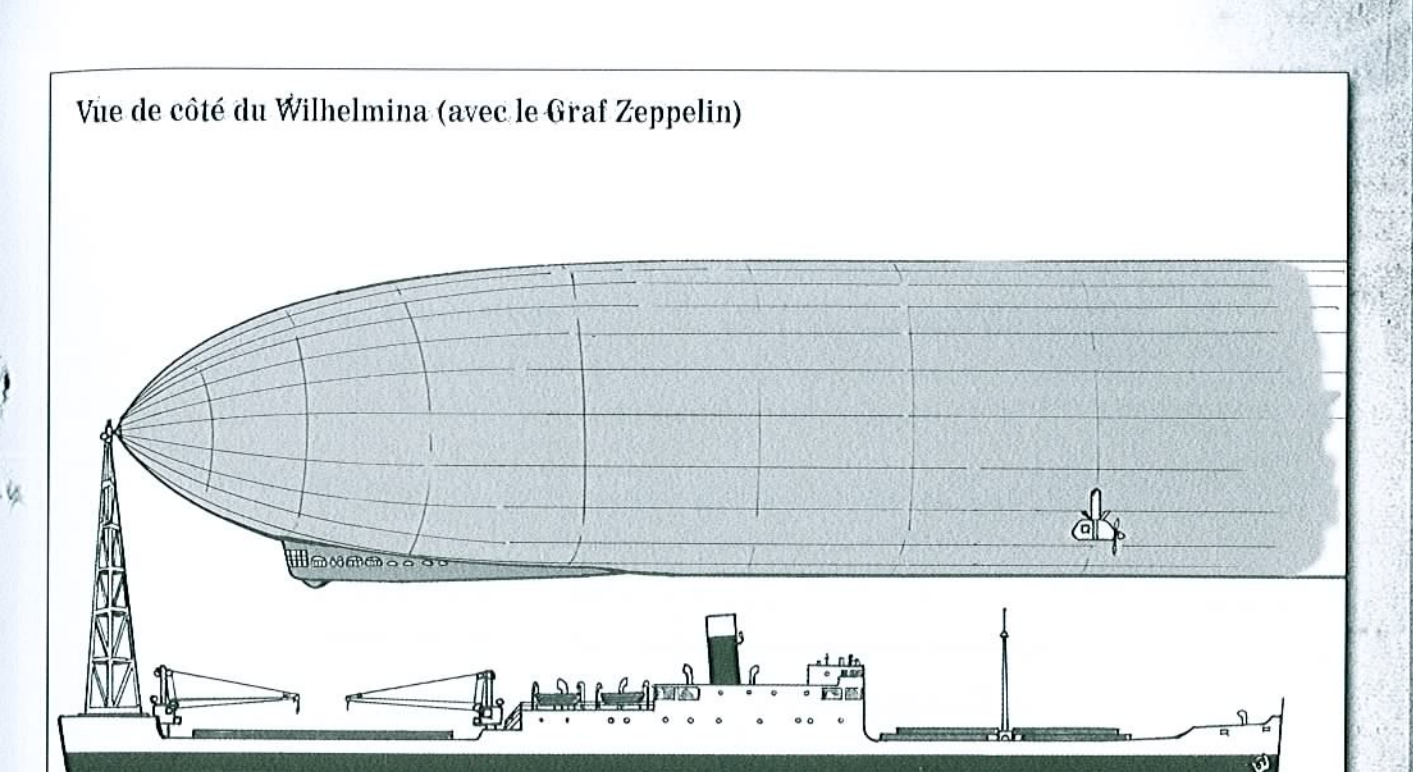
MACHINERIE
- machine à vapeur à mouvement alternatif, alimentée au mazout, vitesse maximale : 13 nœuds (24 km/h)
- consomme 0,05 tonne de carburant par mille nautique à une vitesse de 11 nœuds (20 km/h)
- **autonomie maximale à la vitesse de croisière** : 11 500 milles (env. 21 300 km)

ÉQUIPAGE (29 AU TOTAL)
- le capitaine et 3 officiers de pont
- l'ingénieur en chef et 2 ingénieurs mécaniciens
- opérateur radio, charpentier, maître d'équipage et magasinier
- 3 quartiers-maîtres et 6 marins
- 1 équipe de 5 personnes en salle des machines (graisseurs, pompiers, s'occupant du nettoyage et surveillant le niveau d'eau)
- 1 intendant en chef, 1 cuisinier, et 2 intendants (service au réfectoire, blanchisserie, etc.)

ÉQUIPEMENT DE SECOURS
- lance-amarre, 18 bouées de sauvetage avec lampes étanches, pistolets de signalisation et fusées, et 4 canots de sauvetage pneumatiques
- 2 canots de sauvetage rigides motorisés, d'une capacité de 25 personnes chacun ; ils peuvent atteindre une vitesse maximale de 6 nœuds (11 km/h)

Vue de côté du Talahassee





SS Wilhelmina

Ce navire a été modifié par l'expédition Barsmeier-Falken : un mât d'amarrage d'une hauteur de 30 mètres destiné au zeppelin a été ajouté à l'arrière, et les écoutilles de chargement numéro 3 et 4 ont été raccordées afin de permettre aux fuselages des Ju-52 d'être chargés sans démontage.

DIMENSIONS
Longueur : 116,75 mètres
Largeur : 12,20 mètres
Hauteur, de la quille au pont principal : 11 mètres
Tirant d'eau, navire à vide : 3,65 mètres
Tirant d'eau, navire chargé : 6,40 mètres

Jauge (tonnage) : 5 000 tonneaux

DÉPLACEMENT
Navire à vide : 2 500 tonnes
Navire en charge : 8 500 tonnes
Port en lourd : 5 500 tonnes
- **équipage & provisions** : 30 tonnes
- **mazout** : 1 100 tonnes
- **eau douce** : 80 tonnes
- **cargaison** : 4 290 tonnes

ESPACE DE CHARGEMENT
Nombre de cales : 4 (mais les numéros 3 et 4 sont raccordées pour n'en former plus qu'une seule)
Écoutilles : 4 (chacune mesurant 10,06 m de long sur 7,32 m de large ; celle à l'arrière mesurant désormais 24,69 m de long sur 7,32 m de large)

Mâts de charge :
- 4 d'une capacité de 5 tonnes à l'avant
- 2 grues d'une capacité de 10 tonnes à l'arrière

Vitesse de chargement : 24 tonnes par heure et par équipe (18 hommes par équipe ; une équipe par écoutille habituellement)

MACHINERIE :
- machine à vapeur à mouvement alternatif, alimentée au mazout, vitesse maximale : 15 nœuds (près de 28 km/h)
- consomme 0,1 tonne de carburant par mille nautique à une vitesse de 12 nœuds (22 km/h)
- **autonomie maximale à la vitesse de croisière** : 11 000 milles (env. 20 370 km)

ÉQUIPAGE (41 AU TOTAL)
- le capitaine et 4 officiers de pont
- l'ingénieur en chef et 3 ingénieurs mécaniciens
- opérateur radio, charpentier, maître d'équipage et magasinier
- 3 quartiers-maîtres et 8 marins
- 1 équipe de 12 personnes en salle des machines (graisseurs, pompiers, s'occupant du nettoyage et surveillant le niveau d'eau)
- 1 intendant en chef, 1 cuisinier, et 3 intendants (service au réfectoire, blanchisserie, etc.)

ÉQUIPEMENT DE SECOURS
- lance-amarre, 30 bouées de sauvetage avec lampes étanches, pistolets de signalisation et fusées, et 2 canots de sauvetage pneumatiques
- 4 canots de sauvetage rigides motorisés, d'une capacité de 25 personnes chacun ; ils peuvent atteindre une vitesse maximale de 6 nœuds (11 km/h)

POIDS

Configuration de l'expédition Starkweather-Moore

- **masse à vide** : 4 990 kg (sans carburant, huile, cargaison, passager ou radio ; inclut les sièges, etc.)
- **masse maximale** : 7 700 kg
- **surcharge critique** : 8 850 kg (ne peut décoller à partir de hautes altitudes à cette masse)
- **chaque membre d'équipage/passager** : 90 kg, y compris les vêtements, l'équipement transporté, etc. afin d'estimer les disponibilités
- **matériel de survie** : 45 kg par personne à bord
- **chaque siège passager** : 4,5 kg (12 à bord ; peuvent être jetés dehors en cas d'urgence)
- **essence, par litre** : 0,72 kg ; 2 095 kg quand tous les réservoirs sont pleins
- **huile moteur, par litre** : 0,90 kg ; 81 kg réservoirs pleins
- **poste de radio** : 54 kg (pourrait être jeté en cas d'urgence)
- **chien de traîneau husky** : 40 kg
- **traîneau** : 45 kg
- **réservoir d'oxygène** : 9 kg ; 23 000 litres d'oxygène, représentant une autonomie de 16 heures

Pour un vol typique de ravitaillement ou de transport au Camp Lake

- **avion à vide** : 5 000 kg
- **deux pilotes** : 180 kg
- **rations de survie** : 90 kg
- **huile moteur** : 81 kg
- **carburant, 2 290 litres** : 1 650 kg ; autonomie de 3 315 km (aller/retour au Camp Lake, plus réserve)
- **cargaison ou passagers** : 720 kg ; cinq passagers avec leurs rations de survie plus un traîneau à main, ou 985 litres de carburant, ou neuf chiens + traîneau + 310 kg de provisions

DIMENSIONS

Envergure : 22,6 mètres

Longueur : 15,7 mètres

Hauteur : 3,7 mètres posé sur le train d'atterrissage

PERFORMANCES

Vitesse de croisière : 270 km/h

Vitesse maximale : 320 km/h

Vitesse de décrochage : 95 km/h., volets sortis

Plafond : 7 740 mètres, incertain au-delà de la limite de la masse totale maximale

Autonomie : plus de 4180 km, suivant la quantité de carburant transportée

Décollage/Atterrissage : 270 m en charge maximale ; un peu moins de 180 m en faible charge ; 360 m en atterrissant sur skis

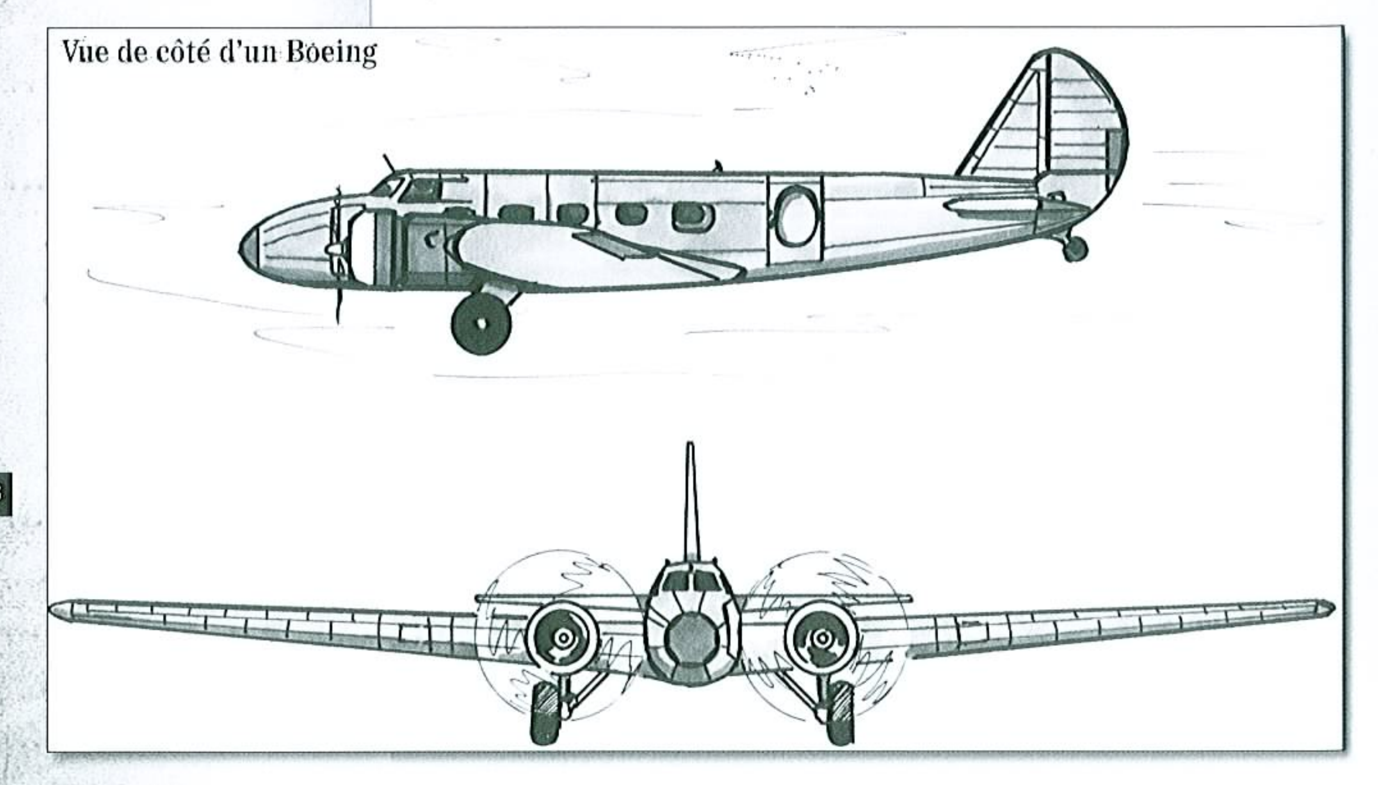
Boeing 247

Ce monoplan très avancé tout en métal, conçu pour servir d'avion de ligne pour 12 passagers, dispose de tous les équipements les plus modernes : climatisation et chauffage de cabine, insonorisation, radio, système de dégivrage pour les ailes et la queue, hélices 3 pales à pas variable, moteurs suralimentés, volets compensateurs, et train d'atterrissage escamotable. Le modèle 247 vola pour la première fois le 8 février 1933. Le nez monté sur charnières permet l'accès à un coffre à bagages.

Quelques modifications ont été apportées à l'avion de l'expédition Starkweather-Moore, comme suit : train d'atterrissage à skis escamotable, masques à oxygène, équipement radio supplémentaire, gyrocompas, radiogoniomètre (appareil de positionnement radioélectrique), horizon artificiel, un réservoir d'eau douce de 30 litres, des réservoirs de carburants supplémentaires, des strapontins (repliables) légers, des portes plus larges (adaptées à la cargaison et aux fûts de carburant), un support pour caméra vidéo avec une vitre optiquement mate, et un système de réchauffage des moteurs.

Les moteurs sont deux Pratt & Whitney S1H1-G « Wasp » (« Guêpe »), neuf cylindres en étoile à refroidissement par air, de 550 chevaux chacun. L'équipement comprend des démarreurs à inertie (lancement à la main) et électriques (sur batterie), des extincteurs d'incendie moteur, et un réservoir de 45 litres d'huile dans chaque carter de moteur. Chaque moteur consomme 95 litres d'essence par heure à la vitesse de croisière, et 130 litres à pleine puissance. La capacité totale de carburant est de 2 910 litres : 830 litres dans les réservoirs implantés dans les ailes, et 2 080 litres dans les réservoirs auxiliaires intégrés dans le fuselage. Les moteurs ont besoin d'une révision après 300 heures de vol. Le Boeing 247 peut monter jusqu'à une altitude de 1 800 avec un moteur coupé, selon la charge qu'il transporte.

Vue de côté d'un Boeing



Vue de haut d'un Boeing

cockpit

réservoir

habitacle

Fairchild FC-2W

Ce monoplan monomoteur à aile haute a volé pour la première fois en 1926. Le fuselage accueille quatre passagers assis par paires (sur des banquettes) derrière le pilote. Deux portes sur le côté droit permettent l'accès. L'avion a acquis une solide réputation de résistance et de fiabilité.

Quelques modifications ont été apportées à l'avion de l'expédition Starkweather-Moore, comme suit : train d'atterrissage à skis non-escamotable, équipement radio à courte portée incluant notamment un radiogoniomètre, compas solaire, horizon artificiel, support pour caméra vidéo avec une vitre optiquement mate, œilleton de levage au sommet du fuselage, et un système de réchauffage des moteurs. Le chauffage de la cabine fait partie de l'équipement standard. Les ailes peuvent être repliées le long du fuselage par deux hommes en deux minutes environ.

L'avion est motorisé par un Pratt & Whitney S1H1-G « Wasp » (« Guêpe »), neuf cylindres en étoile à refroidissement par air, de 550 chevaux. L'équipement comprend un démarreur à inertie (lancement à la main) et électrique (sur batterie), et un réservoir de 45 litres d'huile (normalement rempli avec 38 litres,

POIDS

- **masse à vide** : 930 kg (sans carburant, huile, cargaison ou passager ; inclut les sièges, radios, etc.)
- **masse maximale** : 2 090 kg
- **surcharge critique** : 2 270 kg (ne peut décoller à partir de hautes altitudes à cette masse)
- **chaque membre d'équipage/passager** : 90 kg y compris les vêtements, l'équipement transporté, etc. afin d'estimer les disponibilités
- **rations de survie** : 100 kg par personne à bord
- **chaque banquette passager** : 7 kg (deux à bord ; peuvent être démontés pour libérer de l'espace pour la cargaison)
- **essence, par litre** : 0,72 kg ; 600 kg quand les réservoirs sont pleins
- **huile moteur, par litre** : 0,90 kg ; 34 kg réservoir normalement rempli
- **poste de radio** : 23 kg (pourrait être jeté en cas d'urgence)
- **chien de traîneau husky** : 40 kg
- **traîneau** : 45 kg

Pour un vol « d'excursion » typique au-dessus de la Banquise de Ross

- **avion à vide** : 930 kg
- **pilote** : 90 kg
- **passager** : 90 kg
- **rations de survie** : 200 kg
- **huile moteur** : 34 kg
- **carburant, 830 litres** : 600 kg ; autonomie de 1 465 km (comprenant 10 % de réserve)
- **cargaison ou passagers** : 135 kg ; un passager avec des rations de survie légères pour tous à bord (45 kg chacune)

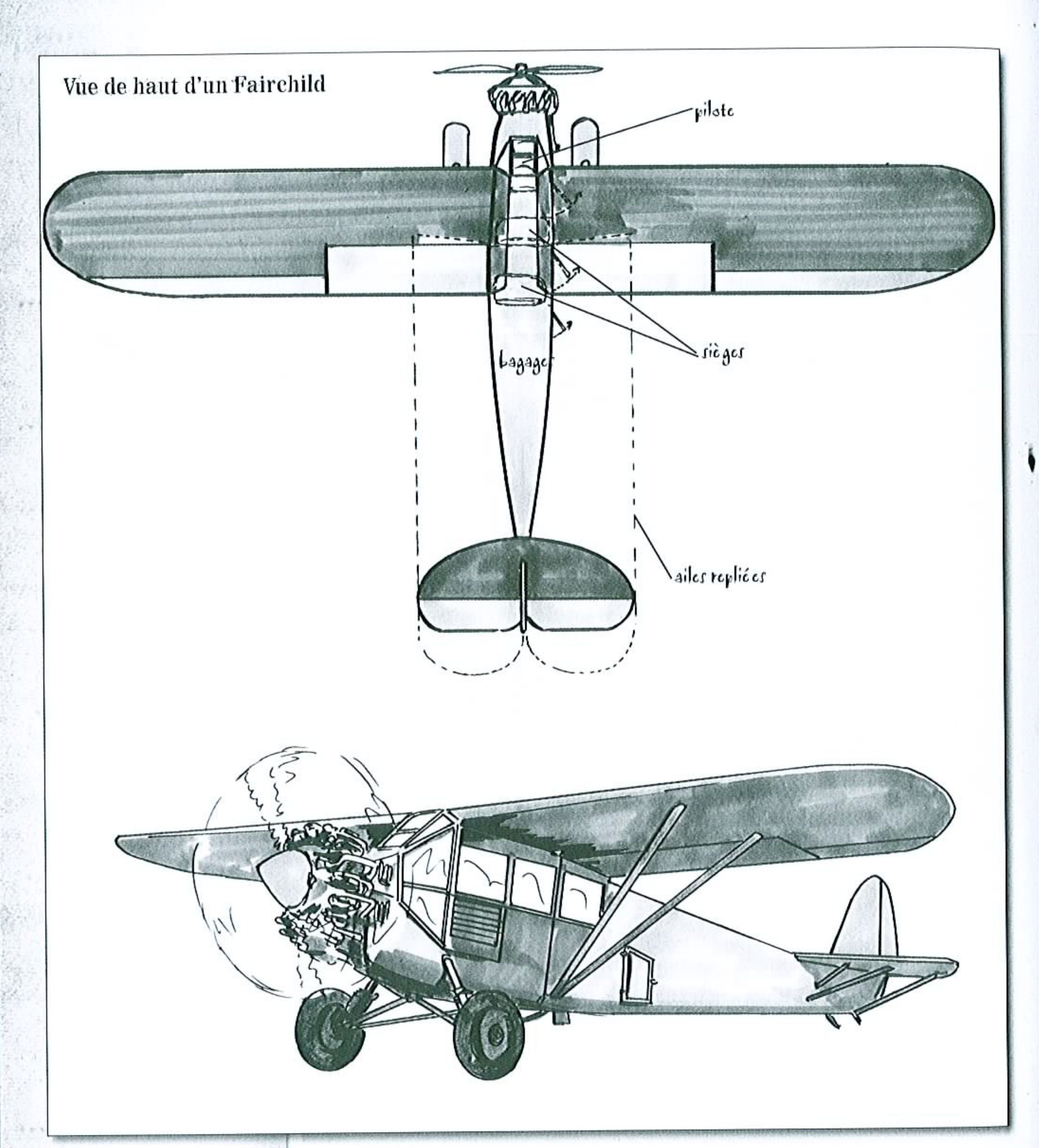
DIMENSIONS

Envergure : 15,2 mètres
Longueur : 9,45 mètres
Hauteur : 2,75 mètres posé sur le train d'atterrissage

PERFORMANCES

Vitesse de croisière : 185 km/h
Vitesse maximale : 210 km/h
Vitesse de décrochage : 70 km/h
Plafond : 4 725 mètres, incertain au-delà de la limite de la masse totale maximale
Autonomie : 1 610 km
Décollage/Atterrissage : 180 m en charge maximale ; un peu moins de 150 m en faible charge ; 360 m en atterrissant sur skis





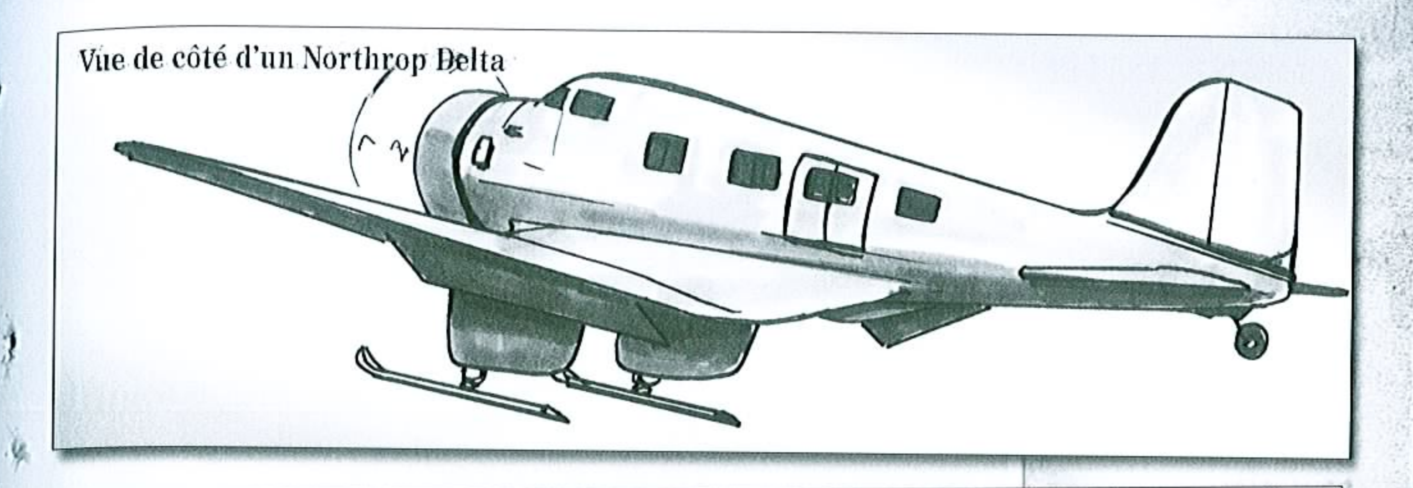
afin de tenir compte de la dilatation). Le moteur consomme 95 litres d'essence par heure à la vitesse de croisière, ou 130 litres par heure à pleine puissance. La capacité totale de carburant est de 830 litres, embarqués dans des réservoirs implantés dans les ailes. Le moteur a besoin d'une révision après 300 heures de vol.

Northrop Delta

Ce monoplan moderne tout en métal a volé pour la première fois en mai 1933. C'est une version agrandie du « Gamma » conçue pour les travaux d'exploration. Le pilote est assis sous une verrière au sommet du fuselage ; l'appareil peut emporter jusqu'à huit passagers.

Quelques modifications ont été apportées à l'avion pour l'expédition Lexington, comme suit : train d'atterrissage à skis non-escamotable, masques à oxygène, équipement radio supplémentaire incluant un radiogoniomètre, gyrocompas, compas solaire, horizon artificiel, réservoir de carburant additionnels, strapontins (repliables) légers, support pour caméra vidéo avec une vitre optiquement mate, système électrique de réchauffe moteur et une hélice trois pales.

Le groupe motopropulseur est composé d'un moteur Wright SR-1820F « Cyclone » suralimenté, neuf cylindres en étoile à refroidissement par air, développant 750 chevaux. L'équipement comprend un démarreur à inertie (lancement à la main) et électrique (sur batterie), un extincteur d'incendie moteur, et un réservoir de 68



POIDS

Configuration pour l'expédition Lexington

- **masse à vide** : 1 520 kg (sans carburant, huile, cargaison, passager ou radio ; inclut les sièges, etc.)
- **masse maximale** : 3 400 kg
- **surcharge critique** : 3 855 kg (ne peut décoller à partir de hautes altitudes à cette masse)
- **chaque membre d'équipage/passager** : 90 kg y compris les vêtements, l'équipement transporté, etc. afin d'estimer les disponibilités
- **rations de survie** : 100 kg par personne à bord
- **chaque siège passager** : 4,5 kg (huit à bord ; peuvent être jetés dehors en cas d'urgence)
- **essence, par litre** : 0,72 kg (1 050 kg quand tous les réservoirs sont pleins)
- **huile moteur, par litre** : 0,90 kg (50 kg réservoir normalement rempli à 56 litres)
- **poste de radio** : 70 kg (pourrait être jeté en cas d'urgence)
- **chien de traîneau husky** : 40 kg
- **traîneau** : 45 kg
- **réserve d'oxygène** : 9 kg (suffisant pour 16 heures d'activité humaine au-dessus de 5 500 m)

Pour un vol typique de ravitaillement ou de transport au Camp Lake

- **avion à vide** : 1 590 kg
- **pilote** : 90 kg
- **rations de survie** : 100 kg
- **huile moteur** : 50 kg
- **carburant, 1 500 litres** : 1 080 kg ; autonomie de 3 380 km (aller/retour au Camp Lake, plus réserve)
- **cargaison ou passagers** : 670 kg ; trois passagers avec leurs rations de survie, ou 930 litres de carburant, ou neuf chiens, un traîneau et 260 kg de provisions

DIMENSIONS

Envergure : 14,6 mètres
Longueur : 10,45 mètres
Hauteur : 3 mètres posé sur le train d'atterrissage

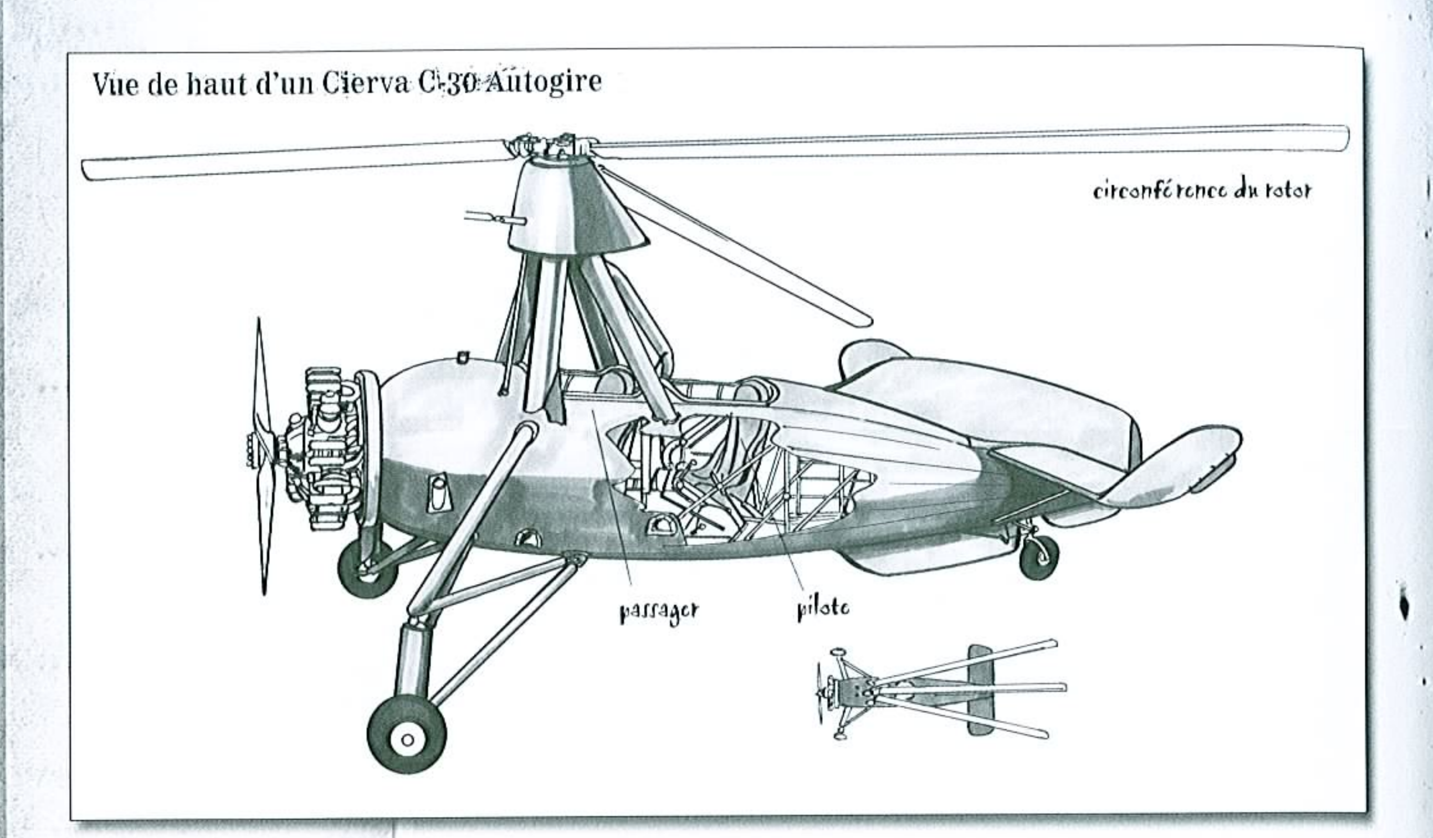
PERFORMANCES

Vitesse de croisière : 304 km/h
Vitesse maximale : 320 km/h.
Vitesse de décrochage : 104 km/h
Plafond : 6 705 mètres, incertain au-delà de la limite de la masse totale maximale
Autonomie : plus de 3 860 km
Décollage/Atterrissage : 230 m en charge maximale ; un peu moins de 180 m en faible charge ; 395 m en atterrissant sur skis

Vue de haut d'un Northrop Delta

pilote

habitacle



Vue de haut d'un Cierva C-30 Autogire

POIDS
- **masse à vide** : 590 kg (sans carburant, huile, cargaison ou passager ; inclut les sièges, radios, etc.)
- **masse maximale** : 860 kg
- **surcharge critique** : 950 kg (ne peut décoller à partir de hautes altitudes à cette masse)
- **chaque membre d'équipage/passager** : 90 kg y compris les vêtements, l'équipement transporté, etc. afin d'estimer les disponibilités
- **rations de survie** : 11 kg par personne à bord – réduites au strict nécessaire
- **essence, par litre** : 0,72 kg (82 kg quand le réservoir est plein)
- **huile moteur, par litre** : 0,90 kg (24 kg réservoir rempli à 27 litres)
- **poste de radio** : 9 kg (pourrait être jeté en cas d'urgence)

Pour un vol « d'excursion » typique
- **appareil à vide** : 590 kg
- **un pilote, un passager** : 180 kg
- **rations de survie** : 22 kg si l'équipage l'estime nécessaire
- **huile moteur** : 24 kg
- **carburant, 115 litres** : 82 kg
- **cargaison ou passagers** : 0 kg (en effet, les rations de survie sont la seule cargaison)

DIMENSIONS
Largeur entre skis : 3,35 mètres
Diamètre du rotor : 11,3 mètres
Longueur : 6 mètres
Hauteur : 3,50 mètres posé sur le train d'atterrissage, jusqu'au sommet du disque du rotor

PERFORMANCES
Vitesse de croisière : 128 km/h
Vitesse maximale : 160 km/h
Vitesse minimale : 40 km/h
Plafond : 2 440 mètres, incertain au-delà de la limite de la masse totale maximale
Autonomie : 400 km
Distance de Décollage/Atterrissage : nulle

litres d'huile (normalement rempli seulement avec 56 litres, afin de tenir compte de la dilatation). Le moteur consomme 110 litres de carburant par heure à la vitesse de croisière, ou 150 litres par heure à pleine puissance. La capacité totale de carburant est de 1460 litres : 1040 litres dans les réservoirs principaux, et 420 litres dans un réservoir additionnel. Le moteur a besoin d'une révision après 300 heures de vol.

Cierva C-30 Autogire

Un appareil intéressant, dont la portance est obtenue au moyen d'un rotor à trois pales monté sur un ensemble de supports au-dessus du pilote. Le fuselage est construit en tissu sur une tubulure en acier, et le rotor est en acier recouvert de contre-plaqué. Le pilote et un unique passager sont transportés dans des cockpits ouverts et séparés ; la plupart des commandes sont doublées dans chaque cockpit. Ce modèle d'Autogire, construit en Grande-Bretagne par A.V. Roe & Co, a volé pour la première fois en Avril 1933.

L'Autogire acheté par l'expédition Lexington est muni d'un train d'atterrissage à skis et d'une radio courte portée. Le système de transmission du rotor est embrayé par le pilote pour activer la rotation du rotor au sol avant le décollage ; ensuite, après débrayage de l'arbre de transmission du rotor, une augmentation soudaine du pas des pales entraîne un bond vertical de l'appareil à 9 ou 12 mètres de haut, juste assez longtemps pour pouvoir entamer le vol vers l'avant normal. L'Autogire ne peut pas effectuer de vol stationnaire, mais il peut voler à moins de 40 kilomètres par heure – et puisqu'il s'agit de sa vitesse en vol, le vent offre fréquemment les conditions adéquates pour qu'il puisse rester immobile au-dessus d'un point sur le sol. Les atterrissages sont effectués avec une vitesse vers l'avant pratiquement nulle.

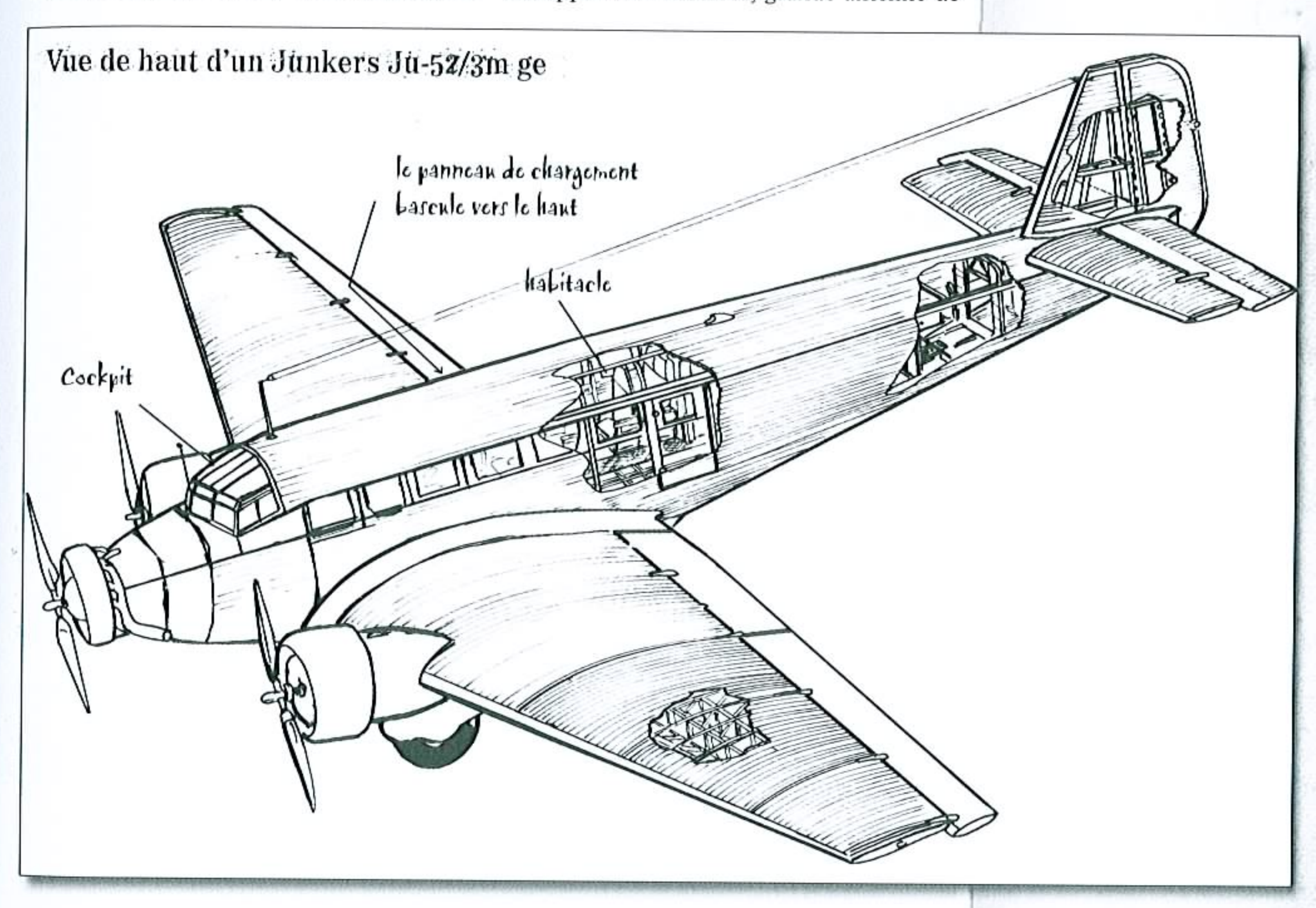
Le groupe motopropulseur est un Armstrong Siddely Genet Major sept cylindres en étoile,

de 140 chevaux, avec un démarreur à inertie (lancement à la main). Le réservoir d'huile a une capacité de 30 litres (normalement rempli avec juste un peu moins de 27 litres, afin de tenir compte de la dilatation). Le moteur consomme un peu moins de 38 litres de carburant par heure à la vitesse de croisière, ou près de 50 litres par heure à pleine puissance. La capacité totale de carburant est de 115 litres. Le moteur a besoin d'une révision après 200 heures de vol.

Junkers Ju-52/3m ge

Un monoplan trimoteur à aile basse, doté d'un fuselage en métal ondulé. Conçu pour transporter deux pilotes et jusqu'à 18 passagers, ou 17 mètres cubes de cargaison, il a effectué son premier vol en Avril 1931, et est déjà en service au sein de la Lufthansa et dans d'autres compagnies aériennes. Il a la réputation d'être fiable, de pouvoir voler dans toutes les conditions météorologiques, et d'avoir une maintenance très facile. Il est pourvu de grands volets et d'un solide train d'atterrissage, afin d'opérer à partir de terrains accidentés.

Les modifications apportées par l'expédition Barsmeier-Falken sur l'appareil Allemand sont les suivantes : train d'atterrissage à skis, masques à oxygène pour les pilotes, équipement radio supplémentaire, gyrocompas, compas solaire, système de dégivrage des échappements moteurs, grande antenne de



POIDS
- **masse à vide** : 5 760 kg (sans carburant, huile, cargaison ou passager ; inclut les sièges, radios, etc.)
- **masse maximale** : 9 980 kg
- **surcharge critique** : 11 340 kg (ne peut décoller à partir de hautes altitudes à cette masse)
- **chaque membre d'équipage/passager** : 90 kg y compris les vêtements, l'équipement transporté, etc. afin d'estimer les disponibilités
- **rations de survie** : 100 kg par personne à bord
- **chaque siège passager** : 4,5 kg (17 à bord qui peuvent être jetés dehors en cas d'urgence ; un dans le cockpit)
- **essence, par litre** : 0,72 kg (2 400 kg quand tous les réservoirs sont pleins)
- **huile moteur, par litre** : 0,90 kg (82 kg tous réservoirs pleins)
- **poste de radio** : 68 kg (pourrait être jeté en cas d'urgence)
- **chien de traîneau husky** : 40 kg
- **traîneau** : 45 kg

Pour un vol typique de ravitaillement ou de transport au Camp Lake
- **avion à vide** : 5 760 kg
- **deux pilotes** : 180 kg
- **rations de survie** : 200 kg
- **huile moteur** : 90 kg
- **carburant, 3 330 litres** : 2 400 kg ; autonomie de 3 540 km (aller/retour au Camp Lake, plus réserve)
- **cargaison ou passagers** : 1 345 kg ; six passagers avec leurs rations de survie, ou 1 875 litres de carburant, ou deux passagers, 18 chiens, deux traîneaux et 335 kg de provisions

DIMENSIONS
Envergure : 29,3 mètres
Longueur : 18,9 mètres
Hauteur : 6,1 mètres posé sur le train d'atterrissage

PERFORMANCES
Vitesse de croisière : 244 km/h
Vitesse maximale : 288 km/h
Vitesse de décrochage : 80 km/h., volets baissés
Plafond : 5 485 mètres, incertain au-delà de la limite de la masse totale maximale
Autonomie maximale : plus de 3 540 km
Décollage/Atterrissage : 150 m en charge maximale ; un peu moins de 120 m en faible charge ; 260 m en atterrissant sur skis

POIDS
- **masse à vide** : 67 130 kg
- **masse maximale** : 102 000 kg
- **surcharge critique** : 113 400 kg
- **chaque membre d'équipage/passager** : 90 kg
- **rations de survie** : 100 kg par personne à bord

Pour un vol typique d'inspection au-dessus de la banquise
- **masse à vide** : 67 130 kg
- **38 membres d'équipage/6 passagers** : 3 960 kg
- **rations de survie** : 4 400 kg par personne à bord
- **carburant** : 4 165 kg de « gaz blau »
- **eau dans les ballasts** : 10 900 kg
- **capacité de chargement** : 11 340 kg dont une partie au-dessus du poids maxi. (soit environ 75 fûts d'essence)

DIMENSIONS
Diamètre : 30 mètres
Longueur : 236 mètres

PERFORMANCES
Vitesse de croisière : 115 km/h
Vitesse maximale : 128 km/h
Plafond : 3 960 mètres (le docteur Eckener reste habituellement sous les 2 500 mètres)
Autonomie : 118 heures à la vitesse de croisière (habituellement plus de 12 875 km)

radiogoniomètre en forme de boucle, horizon artificiel, réservoirs de carburant supplémentaires, et systèmes électriques de réchauffe moteurs.

Il est propulsé par trois moteurs BMW 132, neuf cylindres en étoile à refroidissement par air, de 525 chevaux chacun (copies fabriquées sous licence du moteur Américain Pratt & Whitney « Hornet » – « Frelon »). L'équipement comprend des démarreurs à inertie (lancement à la main) et électriques (sur batterie) et un réservoir de 38 litres d'huile (rempli avec 35 litres d'huile) monté dans chaque nacelle moteur. Chaque moteur consomme 75 litres de carburant par heure à la vitesse de croisière, ou 106 litres par heure à pleine puissance. La capacité totale de carburant est de 3 330 litres : 1 250 litres dans les réservoirs des nacelles, et 2 080 litres dans les réservoirs auxiliaires intégrés dans le fuselage. Le carburant dans les réservoirs auxiliaires doit être pompé manuellement dans les réservoirs des nacelles avant de pouvoir l'utiliser. Les jauges de carburant pour les réservoirs des nacelles de droite et de gauche, sont montées à l'extérieur, sur le dessus des ailes ! Les moteurs ont besoin d'une révision après 300 heures de vol ; les moteurs doivent être graissés toutes les dix heures.

Graf Zeppelin D-LZ-127

Lancé en 1928, c'est actuellement le seul dirigeable d'Allemagne ; le *Hindenburg* est en construction, mais il ne sera pas terminé avant 1936. Propriété de DELAG (Deutsche Luftschiffahrts Aktien Gesellschaft, ou « Société de transport en dirigeable allemande »), il vient d'achever son programme d'été de neuf croisières entre l'Allemagne et le Brésil. Commandé et piloté à l'occasion de ce voyage spécial par le docteur Hugo Eckener, le *Graf Zeppelin* servira essentiellement pour transporter le ravitaillement sur la banquise de la mer de Weddell ; une inspection côtière sera effectuée après que la base soit établie.

Construit pour la somme de 1 000 000 $, le *Graf Zeppelin* est normalement utilisé comme transport de passagers ; ses dix cabines peuvent accueillir vingt passagers. Ses moteurs fonctionnent au « gaz blau », ressemblant au propane, qui est transporté dans 12 cellules de gaz. L'avantage du « gaz blau » c'est que, puisqu'il a la même densité que l'air, sa consommation n'allège pas l'appareil.

Une nacelle, de 30 mètres de long et 6 mètres de large, renferme le quartier des passagers, le salon, les toilettes, la cabine radio, la cabine des cartes, la cuisine, et le poste de commande. Une passerelle centrale le long de la quille inférieure (dans l'enveloppe du ballon), mène aux quartiers de l'équipage, aux réservoirs de ballast d'eau, et à la cargaison. Cinq nacelles moteur sont accrochées sous l'enveloppe du ballon. L'appareil est pourvu d'un système altimétrique de sondage par ultrasons destiné à être utilisé dans les nuages à basse altitude ; il utilise des cartouches de fusil de chasse pour générer une « impulsion sonique ».

Pour ce voyage, le dirigeable transporte toutes sortes d'équipements de mesure et de survie –

POIDS
- **masse à vide** : 658 kg (sans carburant, huile, cargaison ou passager ; inclut les sièges, etc.)
- **masse maximale** : 1 135 kg
- **surcharge critique** : 1 360 kg (augmente les risques de dommages sur le train roulant)
- **chaque membre d'équipage/passager** : 90 kg y compris les vêtements, l'équipement transporté, etc.
- **rations de survie** : 45 kg par personne à bord
- **chaque banquette passager** : 13,5 kg (deux à bord ; peuvent être enlevés pour libérer de l'espace pour la cargaison)
- **essence, par litre** : 0,72 kg ; 49 kg réservoir rempli
- **huile moteur, par litre** : 0,90 kg ; 3,4 kg avec le plein

Pour un transport typique de marchandises, aux abords de la Banquise de Ross
- **tracteur vide** : 658 kg (sans carburant, huile, cargaison ou passager ; inclut les sièges, etc.)
- **chauffeur** : 90 kg
- **passager** : 90 kg
- **rations de survie** : 90 kg
- **huile moteur** : 3,4 kg
- **carburant, 68 litres** : 49 kg ; 290 kms. (avec 10 % de réserve)
- **cargaison ou passagers** : 155 kg, un passager avec des rations de survie

DIMENSIONS
Longueur : 4,3 mètres
Largeur : 2,3 mètres
Hauteur : 2,75 mètres jusqu'au sommet du toit de la cabine

PERFORMANCES
Vitesse de croisière : 16 km/h (13 km/h. avec trois traîneaux chargés)
Vitesse maximale : 23 km/h sur terrain lisse (19 km/h avec trois traîneaux chargés)
Autonomie : 290 km (225 km avec trois traîneaux chargés)

comme par exemple, six mois de vivres pour l'équipage en cas d'urgence. Les stewards et autres membres d'équipage de « confort » n'ont pas été embarqués ; trois scientifiques non liés avec l'expédition Barsmeier-Falken, deux journalistes, et un cameraman ont pris place à bord. Trois officiers de quart, trois navigateurs, six hommes de barre, trois opérateurs radio, quinze mécaniciens, un ingénieur en chef (Knut Eckener), deux ingénieurs en second, trois monteurs-régleurs et un cuisinier composent l'équipage, en plus du Dr. Eckener.

Les cinq groupes moteurs Maybach VLII de 550 chevaux chacun, disposent de démarreurs à air comprimé et consomment chacun 7 kg par heure de « gaz blau » en vitesse de croisière, ou 9 kg par heure à pleine puissance. Les moteurs ont besoin d'une révision après 500 heures de vol ; un moteur et une hélice de rechange font partie de la cargaison.

Notez que la vitesse maximale du dirigeable est de seulement 128 km/h, et que son plafond effectif est de 3 960 mètres. Avec la surface du Plateau Polaire à plus de 3 000 mètres au-dessus du niveau de la mer, et le risque permanent d'essuyer une tempête Antarctique avec des vents à plus de 160 km/h, le commandant de bord ne permettra jamais au *Graf Zeppelin* de voler à moins de plusieurs dizaines de mètres de la glace lorsqu'il survolera le continent Antarctique. Les passagers qui descendent à la surface le font à l'aide d'un parachute ; ceux qui montent à bord sont hissés par un treuil à l'aide d'un long câble attaché à une ceinture et un harnais. L'ascension de 75 mètres de cette façon prend environ une minute.

Note au gardien : *pour une vue latérale du Graf Zeppelin, voir la description du SS Wilhelmina en page 567. La nacelle est représentée sur cette page.*

Tracteur des Neiges

C'est un véhicule chenillé avec une cabine carrée. La cabine chauffée peut accueillir cinq passagers, par paires (sur des banquettes), à côté du conducteur. L'accès à bord se fait par le biais de deux portes de chaque côté. Le moteur et le réservoir de carburant sont installés à l'arrière.

Le moteur, un Ford quatre cylindres à essence de 3 275 cm³ (3,3 litres), développe 40 chevaux à 2 200 tours/min. L'équipement comprend un démarreur à inertie (lancement à la main, à la manivelle) et un réservoir de 3,80 litres d'huile. Le moteur consomme 3,80 litres d'essence par heure ; la capacité totale de carburant est de 68 litres (soit près de 18 heures d'autonomie). Une révision du moteur et une lubrification des chenilles doivent être effectuées après 100 heures d'opération. Le tracteur peut remorquer sur la neige 1,36 tonne sur des traineaux. Le conducteur dirige le tracteur à l'aide de deux freins qui agissent sur la direction, par le biais d'une boite différentielle de type « Cletrac » ; tout le monde peut réaliser des manœuvres de base avec cet engin, mais conduire de manière sûre et effectuer des manœuvres sur des surfaces molles exigent un peu d'expérience.



Nacelle du Graf Zeppelin

escalier ascendant
WC
WC
WC
WC
salle d'eau
salle d'eau
couchettes
couchettes
couchettes
couchettes
couchettes
couchettes
couchettes
couchettes
couchettes
couchettes
fenêtre
salon / salle à manger
équipement scientifique
cabine radio
cuisine
cabine des cartes
générateur de secours
passerelle
3 6 9 12

Annexe 7 :
Guide de la Cité

... on pouvait imaginer à demi l'image de la cité autrefois – même si la plupart des toits et faîtes de tours avaient fatalement été détruits. Ce devait être dans l'ensemble un enchevêtrement compliqué de ruelles et de passages ; de profondes tranchées, dont certaines se réduisaient parfois à des tunnels à cause de la maçonnerie en surplomb ou des ponts qui les enjambaient. À présent, déployé au-dessous de nous, tout cela surgissait comme un fantasme rêvé sur la brume occidentale...

–Texte Dyer

Introduction

La Cité des Choses Très Anciennes s'étire sur près de cinquante kilomètres au-delà des montagnes Miskatonic, et sur plusieurs centaines de kilomètres dans les deux directions le long de la chaîne. Des dizaines de millions de Choses vécurent ici, construisant et reconstruisant ces structures durant des dizaines de millions d'années. Elle est désormais inhabitée depuis un demi-million d'années ; le vent et la glace ont érodé les détails fragiles de toutes les surfaces exposées.

L'ampleur de la Cité est confondante. Si l'on prend en compte le grand nombre de niveaux souterrains et l'impressionnante hauteur présumée de nombreuses tours, ainsi que l'importante densité de ses constructions telle que décrite par le récit de Dyer et visible sur les photographies qu'il a réalisé, la Cité a probablement regroupé plus d'un million de kilomètres carrés de salles, corridors et espaces fermés, même en ignorant les structures nécessairement immenses de l'intérieur des montagnes Miskatonic – en tout l'équivalent de cinq fois la surface de l'Etat de Californie (lui-même faisant presque deux fois et demie la superficie de la France, *NdT*).

L'abandon de la Cité, et sa destruction ultérieure par la glace et les effets du temps, a dilapidé la plus grande part de cette magnificence, bien que le peu encore debout soit renversant par rapport à l'échelle humaine. Si l'on supposait que seul un dixième des salles et passages de la Cité nous soit parvenu intact, et qu'un seul dixième de cette surface soit accessible à l'exploration, cette minuscule fraction serait encore nettement plus vaste que la plus grande métropole humaine existante de nos jours.

Dans cette campagne, les investigateurs ne sont en mesure d'explorer qu'une toute petite fraction de la Cité : un disque d'une quinzaine de kilomètres de rayon au maximum autour de leur camp. Même au sein de cette minuscule région, on trouve bien plus d'endroits différents que l'on ne pourrait décrire dans un ouvrage de taille acceptable ; et le résultat obtenu, si tant est que l'on puisse le produire, serait d'une trop grande complexité. En conséquence, ce document présente au gardien tout un ensemble d'informations à utiliser pour animer le temps passé dans la Cité et lui donner de la crédibilité. On y trouvera une présentation de la construction de la Cité, une étude de ce que les investigateurs peuvent voir et faire, et de ce qui peut être découvert dans ses profondeurs (des informations similaires à propos des cavernes et des tunnels environnant la Mer Engloutie sont disponibles dans le Chapitre Dix-C). Enfin, il contient des références aux lieux décrits par le professeur William Dyer, à l'usage de ceux qui souhaiteraient retracer ses pas.

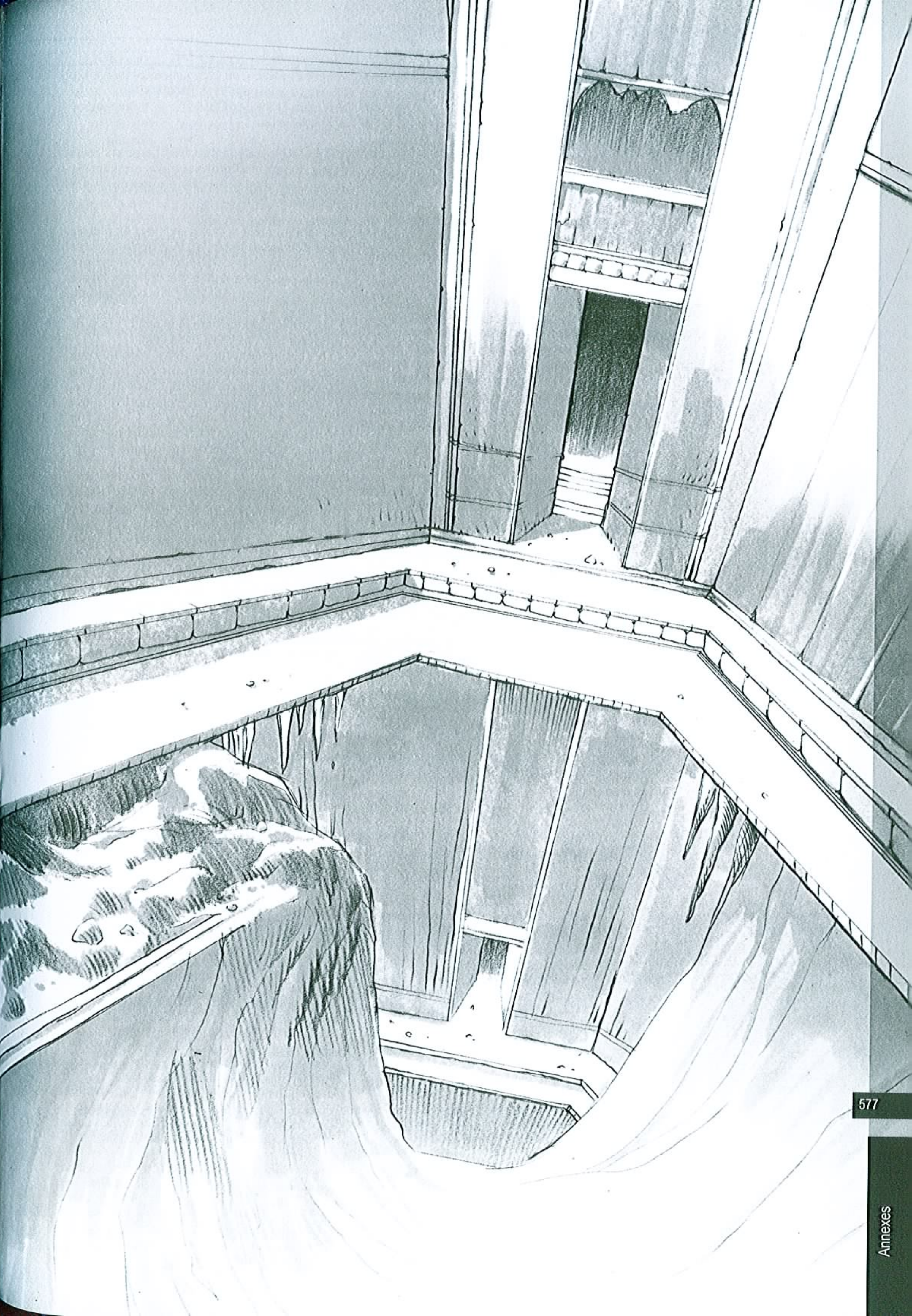
Un regard étranger

Atmosphère et ambiance

Les premières impressions que les explorateurs ressentent lorsqu'ils se trouvent dans la Cité sont celles de l'âge et de l'étrangeté des lieux, ainsi qu'une sorte de sombre désespoir silencieux. L'incessant sifflement provenant des hauts sommets souligne la monotonie oppressante de cet immense monument d'un passé révolu. Les blocs de pierre sont massifs, sombres et lourds ; les portes et les salles sont de dimensions déconcertantes pour le regard et le corps humains. La teinte rougeâtre des rayons du soleil rend les ombres épaisses et lessive toutes les nuances.

Ces impressions s'accentuent avec le temps. L'absolue absence de vie dans la Cité est implacable pour les nerfs. Même la neige ne se déplace pas avec le vent ; on ne voit aucun signe de chutes fréquentes, uniquement le dépôt patient de la glace au cours des âges.

Les pierres d'angles sont arrondies par le temps ; des traînées de glace s'immiscent dans



les fissures et les érodent. Tout est brisé. Rien de beau ou de délicat n'est resté intact. Même les sculptures murales, aussi impressionnantes et délicatement réalisées qu'elles soient, ont été rendues floues par le passage de millions d'années, perdant leurs couleurs, tandis que leurs bords finement sculptés ont été arrondis et poncés.

Ces sculptures ajoutent elles-mêmes au sentiment de tragédie muette, car elles permettent de contempler la Cité telle qu'elle fût, immense, vibrante et emplie de vie. Rien de tout cela n'a survécu.

Quand bien même cela serait le cas… Les bâtisseurs de la Cité n'étaient pas des Hommes. Ils ne pensaient pas comme des humains, et n'étaient pas guidés par des objectifs ou des idéaux humains. Ils ne se préoccupaient pas des humains, ou de leur place dans la nature, et l'idée que quelques membres de leur espèce puissent avoir survécu – peut-être inhumés parmi les roches, comme ceux que Lake a découverts – n'est pas particulièrement rassurante.

Ces pensées pèseront probablement lourd sur la conscience des explorateurs durant leurs déambulations parmi les ruines, car de tous côtés qu'ils se portent ils trouveront de discrets avertissements leur indiquant qu'ils ne sont pas seuls.

Visions et murmures

Au cours de leur séjour dans la Cité, les aventuriers sont accablés par l'impression d'être observés. Des regards mystérieux pèsent sur les investigateurs. Partout où ils vont s'immisce la sensation d'un continuel mouvement secret – comme si de minuscules modifications étaient opérées juste à l'extérieur de leur champ de vision, dans les coins ou dans leur dos. Un scintillement dans l'ombre à la lisière d'un tournant… la sensation que quelqu'un vient de pénétrer dans une pièce qui est pourtant vide… le déplacement soudain et inexplicable d'une frise murale à la limite de leur champ de vision… ce ne sont pas des phénomènes rares. Ils se produisent continuellement.

La plupart de ces décalages sont produits par les étranges énergies du Piège Divin, irradiant depuis des éternités la vallée où repose la Cité et l'emplissant comme le sirop une coupe. Au sein des forces invisibles qui maintiennent et contiennent la Cité, le temps lui-même est parfois retenu. Des images du passé, qu'elles datent de quelques minutes ou d'ères primitives, apparaissent et repartent, trop rapidement pour être pleinement perçues. Il est très rare que ces spectres s'éternisent suffisamment longtemps pour que l'esprit les comprenne.

Le gardien est encouragé à utiliser ces fantômes de temps oubliés pour déstabiliser les aventuriers, mais ces phénomènes ne doivent jamais être imposants ou évidents, faute de quoi la magie sera perdue. D'immenses déchirures temporelles, comme celle qui a produit le mirage observé par Dyer et ses compagnons alors qu'ils franchissaient les montagnes, n'adviennent que quand la Tour du Complexe subit une panne importante, sur le point de la détériorer pour toujours, ou éventuellement lorsqu'un nouveau composant y est installé. Pour le moment, grâce aux Choses Très Anciennes, ce n'est pas le cas.

En règle générale, à part le sifflement déprimant et continuel provenant des montagnes, la Cité est silencieuse. Bien entendu, il y a quelques exceptions.

- Le craquement soudain de blocs de pierres qui s'écrasent, lorsqu'au loin quelque chose s'effondre. Est-ce tombé de son propre poids, ou cela est-il dû à une présence furtive mais imprudente ? Quelle est la personne, ou la chose, qui rode ?
- Un carillon étouffé dans le lointain (le son de fissures qui s'ouvrent dans la glace).
- Des sifflements flûtés aigus, comme ceux que l'on entend venant du col, mais plus proches et plus complexes, criant peut-être *« Tekeli-li ! Tekeli-li ! »* (cela pourrait être l'écho des sons produits par les Choses Très Anciennes, ou par leurs ennemis jurés, les Shoggoths, se répercutant depuis de profonds tunnels).

Pourtant, au-delà des mirages et des échos se trouvent les souvenirs de la Cité elle-même.

Les pierres qui rêvent

La Cité est ancienne. Elle a abrité les Choses Très Anciennes durant des millions d'années, et a été immergée durant tout ce temps dans les étranges et subtiles pensées et énergies de ses bâtisseurs. Elle vit. Elle se rappelle. Elle rêve.

Tous les soirs, de 17 heures à minuit, tandis que le soleil glisse au-dessus des sommets occidentaux, la Cité rêve encore et encore. Les lumières pâlissent et s'épaississent, comme un sirop rougeâtre. Une brume légère s'élève entre les pierres qui rêvent pour assombrir les silhouettes, jouer avec les perspectives ou dissimuler des repères lointains. Le brouillard des rêves n'a aucune substance et ne peut être mesuré sur aucun instrument, mais il est très réel pour les yeux et les esprits des hommes, même dans les tunnels et les passages souterrains. Le faible gémissement des pics prend alors un ton plus grave, plus profond.

Les rêves de la Cité ont un effet subtil sur les voyageurs éveillés et marquent profondément ceux qui dorment.

Ceux qui errent dans les anciennes rues tandis que la Cité rêve s'aperçoivent que cette impression constante d'être observé est bien plus forte à ces heures, et qu'elle est accompagnée d'autre chose : un sentiment *d'attente*, comme si quelque chose d'important allait se passer. Avec le temps, ce sentiment devient si prégnant qu'il remplit le cœur et l'esprit d'un vide brûlant et d'un désir douloureux – un désir de quelque chose de merveilleux, ou d'horrible, de parfaitement étranger, quelque chose qui ne peut être imaginé ou décrit.

Les explorateurs éveillés durant cette période courent le risque d'être piégés dans les rêves de la Cité. Chaque jour, dès qu'un explorateur est dehors dans le brouillard, le gardien doit effectuer secrètement un test de **Volonté** de celui-ci et appliquer les effets suivant le résultat.

- **Volonté ou plus :** aucun effet supplémentaire.
- **Volonté à - 20 % :** le temps et les distances semblent se distordre ; un voyage court paraît durer des heures ; un voyage long semble passer trop vite.
- **Réussite spéciale :** comme ci-dessus ; de plus, les objets et les lieux familiers deviennent étranges, incompréhensibles même, tandis que les panoramas bizarres de la Cité éveillent une nostalgie mordante ou un sentiment de déjà-vu.
- **Réussite critique :** l'explorateur est perdu dans les rêves de la Cité et oublie un temps ce que c'est que d'être humain. Ses compagnons deviennent des monstres effrayants, qu'il faut fuir ou attaquer ; les mots ne veulent plus rien dire ; son propre corps est bizarre, inconnu ; certaines inscriptions sur les murs, certains passages dans l'écriture des pointillés, encore incompréhensibles, sont à deux doigts de prendre sens, si seulement... QUELQUE CHOSE... arrivait. Mais rien ne se passe.

Pour les explorateurs endormis, l'expérience est à la fois plus simple et plus frustrante. Les dormeurs ont des rêves très réels, dérangeants, qu'ils oublient toujours au réveil, mais qui les emplissent du profond sentiment d'avoir raté une opportunité, et de l'écho de quelque chose de si bizarre que le souvenir en est douloureux. Pour chaque nuit passée à dormir dans la Cité, le gardien doit effectuer secrètement un test de **Volonté** du dormeur et appliquer les effets suivant le résultat.

- **Volonté ou plus :** aucun effet supplémentaire.
- **Volonté à -10 % :** sommeil agité ; l'explorateur se réveille fatigué, comme s'il avait perdu quelque chose de vital ; perte de 0/1 points de **SAN**.
- **Volonté à -20 % et réussite spéciale :** somniloquie ; l'explorateur se tourne et s'agite, en criant des fragments de discours étranges dans un langage inhumain ; il se réveille fatigué, comme s'il avait perdu quelque chose de vital ; perte de 0/1 points de **SAN**.
- **Réussite critique :** somnambulisme ; perdu dans ses rêves, le dormeur ne se considère plus comme humain, mais tente d'accomplir quelque chose d'important dans une Cité qui n'existe plus. Il peut être réveillé, comme tout somnambule ; le rêve s'évanouit alors aussitôt et ne laisse que des images confuses (1 point de **SAN**). À la discrétion du gardien, le dormeur peut conserver des souvenirs utiles de son expérience, comme 01 % en **Écriture des Anciens**, la connaissance de lieux dans la Cité, ou celle du fonctionnement d'un artefact énigmatique.

Rencontres oniriques

Ce sont les visions qu'ont les investigateurs s'ils sommeillent aux heures du rêve. Si aucun d'entre eux ne dort à ce moment-là, un explorateur non-joueur rêvera à leur place et rapportera sa vision au groupe.

Les séquences oniriques sont confuses. Elles passent d'un moment à un autre, d'une scène à une autre, sont emplies d'émotions puissantes qui balaient et déchirent l'esprit d'un homme et le font pleurer, mais ce ne sont pas des émotions humaines ; le rêveur n'est pas humain dans son rêve – il est l'une des Choses Très Anciennes. Après coup, le rêveur ne se souvient plus de ces émotions, mais simplement du terrible choc qu'elles lui ont causé.

Toutes ces expériences coûtent 0/1 point de **SAN**.

Prière : le rêveur danse au milieu d'une longue file d'autres danseurs, le long d'une avenue sinueuse et profonde de cristal et de pierre. Les pas et les mouvements sont lents, étudiés, précis ; chacun fait partie d'un rituel qui réveille une passion brûlante chez les danseurs. Chaque mouvement est musique – littéralement, il crée de la musique – les murs de cristal de l'avenue renvoient des sortes de sons, comme de la fumée, qui passent au travers des danseurs et sont changés par eux en quelque chose de plus grand encore.

Le rêveur et d'innombrables autres danseurs, ensembles, deviennent le temps d'un instant éternel un immense instrument de plusieurs kilomètres de long ; les volutes de musique tournent et s'épaississent au milieu d'eux, pleurant leur naissance.

Enfin, dans une libération orgasmique, les danseurs s'élancent dans le ciel, déploient leurs ailes et grimpent dans l'air échauffé. Les montagnes font échos aux bourdonnements aigus de leurs voix tandis que le chant s'élève dans les cieux puis disparaît.

Le rêveur s'éveille, secoué, empli d'une grande nostalgie pour quelque chose qu'il n'a pourtant pas connu.

Chasse : le rêveur nage dans une eau claire et emplie de riches odeurs aquatiques. Le soleil est chaud au-dessus, mais les abysses plus bas sont plongés dans les ténèbres. Le rêveur n'en a cure. Ici et là, des petites formes effilées fuient dans les eaux : des proies.

Une contorsion, un plongeon, les ailes du rêveur se replient étroitement contre son corps, tandis qu'il s'élance comme une fusée vers les profondeurs. Les proies filent dans des passages étroits ; le rêveur suit, au travers de conduits circulaires à peine plus larges que le chasseur lui-même. Vif, assuré, plein d'une joie étrangère, le rêveur se lance à leur poursuite.

Derrière, de tous côtés, des tintements perçants retentissent. D'autres chasseurs rôdent dans ces eaux aujourd'hui.

Un élan, une fente, une morsure – le monde est plein de l'odeur, du goût et de la chaleur d'une vie, et le rêveur mord profondément dans la chair qui se débat. Aahhh !

Naissance : la sensation est indescriptible, chaude, sereine et épanouissante. Le rêveur peut sentir des spores tomber de son corps, capturées et transportées dans les carcasses nourrissantes des fidèles assistants Shoggoth tandis qu'ils le caressent et l'apaisent. La sporulation continue durant ce qui semble être des heures ; le rêveur sait que des centaines de jeunes grandiront bientôt, grands et forts, dans les pépinières qui l'entourent.

Croissance : la Cité s'élève comme une chose vivante, les tours et les monolithes implorant le ciel. Le rêveur n'a pas de corps dans ce rêve ; il observe de grands bâtiments éclore et faner comme des fleurs, leurs coupoles et leurs façades abîmées par le temps avant qu'elles n'aient pu pleinement grandir. Les montagnes les enserrent comme des mains protectrices ; des forces bienveillantes se pressent contre elles, nourrissant et préservant les formes dans la Cité comme une pluie bénéfique.

Retraite : le froid s'insinue dans le manteau du rêveur tandis que le vent stridule au travers des gouffres immenses. Des milliers de milliers de voix de pierre chantent la puissance du vent. La touche glacée y est nouvelle pourtant ; le rêveur en est attristé et satisfait à la fois. Le froid arrive, comme il se doit, et la Cité va mourir. Comme il se doit. Sans la glace, sans la mort, l'impensable arrivera et tout prendra fin.

Le rêveur contemple une fois de plus le paysage dévasté de la passe montagneuse, puis il se retourne vers l'intérieur. Un chant délicat s'élève, les cristaux finement réglés craquent et l'antique mécanisme se mure dans le silence pour ne plus jamais s'éveiller.

Le rêveur quitte le temple dans les montagnes, empli d'une sinistre détermination et de chagrin, afin d'entamer le long retour solennel vers la Cité.

Repas : la petite bête poilue geint et se débat tandis que le rêveur lui brise l'échine ; elle est immobile et flasque quand le rêveur la désosse délicatement. Quelques morceaux (les yeux, la langue) sont consommés immédiatement et c'est un plaisir ; le reste est découpé et conservé pour de futurs repas. Il ne vient pas à l'esprit du rêveur, quand il s'éveille, que la petite et frêle créature était une sorte d'homme primitif.

Art : les murs vont et viennent entre les nombreuses mains du rêveur, les images et les inscriptions changeant d'un instant à l'autre, pourtant toujours contenus dans des cartouches et des frises profondément gravées. Les mots et leurs significations se contorsionnent et se débattent comme des choses vivantes, uniquement compréhensibles – réelles – quand le rêveur leur donne une forme. Leur vérité, leur sens profond, n'est claire que le temps d'un souffle avant de disparaître de nouveau dans le flot évanescent. Le rêveur est fier de son travail, mais aussi conscient, toujours, que les vérités qu'il grave sont condamnées à l'oubli.

Les rêves qu'ont les dormeurs ne sont ni précis ni spécifiques ; ce sont des mélanges d'événements et de scènes qui se sont déroulés dans la Cité un million de fois au travers des âges. Ils se mêlent et se confondent, les détails changeant à chaque instant, mais le sens général de chaque rêve reste clair. Quelques exemples sont fournis dans l'encadré page précédente.

Pas et empreintes de pas

Durant ses pérégrinations dans les sous-sols, le professeur Dyer a découvert les restes de quatre des huit « Anciens » qui s'étaient réveillés au Camp de Lake, morts. Il en tira la conclusion que les quatre autres avaient eux aussi trépassé, ou peut-être s'étaient enfoncés profondément dans l'abîme où le dernier refuge de ceux de leur race est censé se trouver. Les deux hypothèses étaient fausses.

Les quatre Choses sont encore en vie, et durant les trois dernières années elles ont largement exploré les environs. Elles ont laissé une ample quantité d'empreintes et de traces de leur présence dans les portions de la Cité proches de l'Abîme.

Régulièrement, tandis que les investigateurs explorent les lieux, ils remarquent des signes de passage qui ne sont pas les leurs. Ici et là, on peut surprendre des empreintes : les marques triangulaires striées des appendices pédestres des Choses Très Anciennes. Sans relâche, alors que les aventuriers se dirigent vers des lieux particuliers, ils découvrent les preuves que d'autres les y ont précédés : rayures dans la glace, décombres déblayés de la voie, portes et tunnels rouverts après avoir été bloqués durant des éternités, et même des groupes d'étranges signes de petite taille gravés récemment dans les pierres antédiluviennes.

Les investigateurs qui réussissent un test d'**Écriture des Anciens** peuvent reconnaître quelques-uns de ces symboles (des concepts simples comme « en haut », « en bas ») mais le gardien est encouragé à limiter une telle compréhension pour maintenir le sentiment de mystère.

Dans les niveaux les plus profonds, de temps en temps, les explorateurs découvriront des passages qui sont complètement déblayés de tout décombre et de toute poussière. Bien qu'ils puissent l'ignorer dans un premier temps, ce sont des endroits dangereux. De tels chemins et tunnels sont les voies d'élection des Shoggoths, qui balayent toute obstruction dans leur mouvement informe. Se trouver sur le trajet d'un Shoggoth dans son royaume est une invitation à une horrible mort par écrasement.

La structure de la Cité

L'action décrite dans ce livre se déroule sur une petite partie d'un quartier de la Cité. Cette région, grosso modo un carré de trente kilomètres de côté, se situe principalement sur la rive nord du grand fleuve asséché, et est bornée à l'est par les terrasses pentues qui aboutissent aux contreforts montagneux.

La glace

Au sein de la zone exploitée dans cette histoire, la surface naturelle est dissimulée sous une couche de glace d'épaisseur comprise entre un et quinze mètres. Cette couche recouvre toutes les caractéristiques originales du sol, et elle présente une surface plate et lisse facile à emprunter.

Un observateur expérimenté qui réussit un test de **Géologie** ou de **Glaciologie** remarque quelque chose d'autre à propos de la glace : encore de nos jours elle est en mouvement très lent. Comme n'importe quel glacier la couche qui traverse la Cité se déplace lentement en suivant l'inclinaison de la pente, se dirigeant vers le lit du fleuve, puis vers l'est jusqu'à plonger dans le grand Abîme.

Cependant, les études que l'on peut entamer suggèrent que la glace ne se déplace que (au plus) de quelques millimètres par an, à la différence des glaciers habituels qui bougent d'un mètre ou plus dans le même temps. Cet écoulement doux et léger érode les bâtiments intacts siècle après siècle, une éternité après l'autre, renversant doucement ces géants de pierre et emportant leurs décombres.

Dans des régions de la Cité plus éloignées, où le sol n'est peut-être pas réchauffé par la présence souterraine de la Mer Engloutie, la couche de glace est plus épaisse. À 150 kilomètres du fleuve, dans l'une ou l'autre direction, la couche de glace fait plus de trente mètres d'épaisseur. Aucun passage praticable vers ou au sein de la Cité n'est accessible dans ces régions : ils ont tous été immergés dans la glace.

Les différents niveaux

La Cité se divise en quatre niveaux superposés : la surface, le niveau supérieur, le niveau inférieur, et l'Abîme.

- La « surface » comprend tous les lieux à la surface de la glace, et tout ce qui est directement accessible depuis l'extérieur. Ces régions ont été tellement érodées par le vent et le soleil qu'il n'y reste quasiment plus une trace d'artifice ou d'ornementation. Les fenêtres baillent, les volets et les portes ont été brisés ou emportés. Pour l'observateur désinvolte, les salles de ce niveau pourraient fréquemment passer pour des cavernes naturelles s'il n'y avait pas la régularité des arches et le sol lisse lorsqu'on y pénètre.
- Les salles de l'intérieur des bâtiments intacts sont celles des niveaux supérieurs, tout particulièrement dans les zones aujourd'hui emprisonnées dans la glace mais au-dessus du niveau originel du sol. Les salles et passages de la zone supérieure sont bien mieux préservés que ceux de la surface. Là où portes et fenêtres existent, elles ont été condamnées par le temps et la glace. Les sculptures murales livrent aisément des informations, et un peu de l'ornementation des sols et plafonds reste visible ; cependant, la plupart des passerelles qui existaient autrefois entre les tours ont été brisées ou rendues impraticables. La navigation entre les bâtiments est parfois délicate dans les niveaux supérieurs.

- Le royaume des niveaux inférieurs est constitué de salles, couloirs, passages et d'arcades qui se situent en dessous du niveau originel du sol de la Cité. Les décorations sont très bien conservées à ces niveaux ; dans certains cas, des bas-reliefs couvrant tout un pan de mur peuvent être admirés dans leur totalité. Ces zones inférieures sont légèrement plus chaudes que les niveaux plus hauts, et avec suffisamment d'air et de lumière, y vaquer à ses occupations est relativement confortable. Malheureusement, ces niveaux inférieurs sont occasionnellement visités par les Shoggoths, qui n'apprécient pas les intrus (chaque groupe déambulant dans les niveaux inférieurs a un risque de 05 % par heure d'attirer l'attention d'un Shoggoth).
- L'Abîme est constitué des salles et voies qui descendent profondément sous terre en direction de la mer souterraine qui se trouve sous la Cité. Durant les deux premiers kilomètres, la pente est graduelle et de nombreuses salles de grande taille s'ouvrent sur plusieurs côtés. Ensuite, le passage devient considérablement plus pentu et l'on ne trouve plus de pièces attenantes. La route jusqu'à la mer s'enfonce encore de presque 600 mètres de profondeur en une large courbe en spirale. La distance à parcourir approche les cinq kilomètres. C'est le royaume des Shoggoths et un endroit extrêmement dangereux pour les explorateurs. C'est également le territoire de plusieurs formes de vies uniques en leur genre, comme les manchots albinos géants de Dyer (chaque groupe se trouvant dans les rampes les plus élevées ou les cavernes possède 50 % de chance d'attirer l'attention d'un Shoggoth chaque heure ; ceux qui atteignent les rives de la mer souterraine courent un grand danger – voir le Chapitre Dix-C).

La construction de la Cité

Les Choses Très Anciennes ne se déplaçaient pas au sol sur de longues distances, préférant voler ; les espaces entre les bâtiments – les « rues » – n'étaient donc pas aménagés avec beaucoup d'attention. Ce que nous avons tendance à considérer comme une « rue » dans la Cité est en réalité l'intervalle de taille variable entre des constructions de formes et d'époques différentes. Les exceptions à cette règle, comme les grandes places en forme d'étoile ou les longues avenues sinueuses, avaient probablement une fonction particulière : lieux de rassemblement, peut-être, ou stades, ou encore lieux de culte… il est aujourd'hui très difficile d'en être sûr.

Les changements de niveaux, que ce soit dans les bâtiments ou ailleurs, sont négociés à l'aide de rampes, généralement assez raides et coupées de nombreuses stries pour faciliter la traction. Les Choses Très Anciennes n'utilisaient pas d'escaliers.

Les tunnels souterrains, reliant les niveaux inférieurs des structures, furent construits durant le dernier million d'années d'occupation de la Cité, probablement comme un moyen de protection contre le climat glacial. Ces tunnels sont relativement bruts et sans ornements, et donnent souvent l'impression de « surgir » brusquement au milieu des aménagements plus sophistiqués de l'intérieur des bâtiments. Des passerelles tubulaires rejoignaient autrefois les niveaux supérieurs des structures les plus hautes ; de nos jours elles sont soit effondrées soit emprisonnées dans la glace. Aucune n'a été conservée au-dessus de la surface.

Déterminer si les bâtisseurs de la Cité usèrent de la couleur dans leurs œuvres d'art ou leur architecture est impossible. Les couleurs naturelles de la pierre, de la neige et de la glace sont à peu près les seules que l'on trouve dans la Cité. Les exceptions à cette règle sont rares ; lorsqu'elles existent, elles sont invariablement l'œuvre de ces Choses Très Anciennes de la période Décadente qui visitèrent la Cité grâce aux tunnels de transit du Complexe. Les chapitres perdus des *Aventures d'Arthur Gordon Pym* décrivent au passage une équipe d'Anciens de cette époque.

Forme des bâtiments

L'étude des formes des bâtiments amène à identifier trois styles principaux d'architecture et de facture ornementale dans la Cité : *Archaïque*, *Mature* et *Décadent*. Tandis que certaines formes sont pérennes tout au long de l'Histoire de ces lieux, d'autres sont spécifiques à chaque période. Les structures de base les plus répandues, telles qu'elles seront reconnues sur les frises ou déduites des vestiges, peuvent être catégorisées ainsi :

- Grappes (groupes de dix cellules pentagonales autour d'un enclos ou d'une cour centrale)
- Tours (depuis un simple cylindre jusqu'à d'étranges cônes obliques avec arcs-boutants et corniches)
- Blocs (généralement des agglomérats rectangulaires)
- Pyramides (en pente lisse, à crénelage, ou mixte, souvent à cinq côtés)
- Forts (rappelant les forts en étoile des XVIIeme et XVIIIeme siècles)
- Bunkers (bas et sinueux, avec une entrée unique au niveau du sol)
- Fosses (trouées cylindriques ou polygonales de grande taille, accompagnées de corniches, rampes, et avec des ouvertures sur la circonférence, à la base)

De nombreux autres types de bâtiments existent, chacun de forme ou de style unique.

La période Archaïque

(plus de 65 millions d'années)

Les forts sont les vestiges les plus communs de cette époque, probablement grâce à leur construction robuste. Aucune fosse ni aucun bunker ne semblent avoir été construits (ou avoir survécu intact) à cette période.

L'architecture archaïque est caractérisée par des blocs de pierre massifs, dont les ouvertures ont été creusées directement dans les murs. La décoration est clairsemée, et elle est plus rudimentaire que dans les périodes ultérieures. Les sculptures intérieures sont gravées directement sur les murs, plutôt que sur des panneaux de stéatite ou d'une autre roche tendre, qui

Histoire de la Cité

La cité est vieille de plus de cent millions d'années. Elle fut pour un temps la plus grande des cités du domaine terrestre des Choses Très Anciennes.

Selon le livre de base de l'Appel de Cthulhu, il y a environ 140 millions d'années, « la plus grande cité des Choses Très Anciennes fut détruite par le même tremblement de terre qui donna naissance aux Montagnes Hallucinées. Après ce cataclysme, les Choses établirent les fondations d'une nouvelle cité, leur dernière construction à la surface de la Terre. » Ce tremblement de terre n'était pas accidentel. Il fut causé par l'arrivée d'une entité extraterrestre, un Dieu Extérieur inconnu. La cité fut pratiquement réduite à l'état de ruines et remplacée par une sorte de citadelle industrielle : une forteresse, non plus un lieu de vie et de culture.

Après le cataclysme, qui marqua le début de l'élévation du haut plateau, les Choses Très Anciennes comprirent que la région allait devenir invivable pour la faune et la flore locale, qui ne supporterait pas le changement d'altitude. Afin d'empêcher cela, ils redoublèrent leurs efforts, élevèrent artificiellement de hauts pics autour du plateau et installèrent de gigantesques stations de pompage. Ces dernières prélevaient l'air à basse altitude pour enrichir l'atmosphère locale, pour que les plantes et animaux du plateau puissent survivre bien au-dessus d'une altitude normale. Le professeur Dyer, à la lecture des fresques de la cité, les considère comme des « temples » mais il n'a qu'à moitié raison. Les stations de pompage furent les derniers travaux abandonnés lorsque la colonisation de la Mer Engloutie commença.

Un groupe de Choses Très Anciennes a été réveillé par les membres de l'expédition Miskatonic au Camp de Lake en 1931. Elles ont ensuite rejoint la cité et ont été très occupées ces trois dernières années. Les investigateurs vont retrouver leurs traces un peu partout. La difficulté sera pour eux d'interpréter ces traces correctement, et de sauver le monde au lieu d'en précipiter la perte.

sont des matériaux encore peu employés pour ces usages à l'époque. Il est très probable que des bâtiments plus fragiles ont été érigés durant la période Archaïque, mais qu'ils ont été rasés par les attaques du climat et les reconstructions ultérieures. Les structures de style archaïque prédominent dans les montagnes Miskatonic mais sont plus rares au sein de la Cité elle-même.

La période Mature

(entre 65 et 2 millions d'années)

Les hautes tours sont caractéristiques de cette période ; fosses et bunkers provenant de cet âge sont peu nombreux.

Les Choses Très Anciennes réalisèrent la plupart de leurs prodiges urbanistiques lors de la période Mature. La plus grande part de ce que l'on voit aujourd'hui de la Cité fut érigée à cette époque. Longs ponts de pierre, formés d'éléments en spirale ; tours inclinées coniques ou coudées, et ornées de piliers fantastiques ; flèches effilées parées de corniches et de rambardes, atteignant des hauteurs de gratte-ciel ; et vastes collections de cellules regroupées en anneaux imbriqués les uns dans les autres… tout cela témoigne de la compétence et de la technicité des Choses Très Anciennes à l'apogée de leur civilisation. Beaucoup des espaces intérieurs présentent des frises d'arabesques d'environ un mètre de haut sur des panneaux de stéatite ou un carrelage aux motifs mathématiques sur le plancher ou le plafond.

La période Décadente

(entre 2 millions d'années et 500 000 ans)

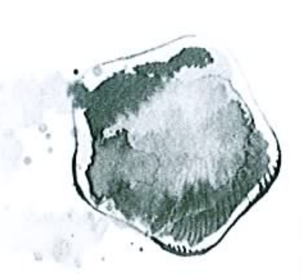
Lors de cette période, plus aucune tour ne fut construite : des bunkers, des fosses et des réseaux de connexions souterraines entre des bâtiments plus anciens en sont typiques. C'est également l'époque où les voies vers la mer souterraine furent creusées.

Durant cette ultime période, l'énergie créatrice des Choses Très Anciennes déclina. La plupart de leurs œuvres d'art ne furent plus que des imitations ou des reproductions sans génie ; la qualité des matériaux employés s'affaiblit également. De longues fentes ou corniches peuvent être observées le long des couloirs de la période décadente : elles supportaient des panneaux de bois sculptés qui se sont effondrés il y a bien longtemps avant de redevenir poussière.

Découvertes dans la Cité

Trouvailles communes

Il s'agit des traces que l'on peut trouver en n'importe quel endroit de la Cité, et quelquefois à plusieurs reprises.



Une pièce de monnaie des Anciens

Pièces de monnaie

On peut découvrir des pièces à l'unité, en petites quantités, ou bien en un grand tas (une seule fois dans ce cas). Découpée dans la stéatite ou moulée d'une manière ou d'une autre, chaque pièce, à la condition de n'être pas brisée (c'est souvent le cas), ressemble à une sorte d'outil à cinq branches, ou à une étoile à cinq pointes arrondies. Celles trouvées dans les zones exposées au vent auront souvent été réduites par l'érosion à de petits disques évoquant des biscuits ronds.

Une pièce de monnaie classique est large de 7 cm d'une extrémité à l'autre, épaisse d'un centimètre, et possède un renflement peu marqué au centre de chaque face. Elle pèse environ cent grammes. Certaines sont un peu plus grandes. La plupart, mais pas toutes, présentent sur les deux faces des groupes de points, un exemple extrêmement fin de l'écriture des Choses Très Anciennes.

Bien que proches des pierres découvertes au Camp de Lake, ces pièces ne sont pas des Signes des Anciens ; un fait que les investigateurs pourraient ne jamais découvrir. La stéatite est une roche tendre de teinte gris verdâtre avec une composition granulaire marquée : d'un point de vue chimique, il s'agit d'un silicate hydraté de magnésium. Les animaux n'aiment pas l'odeur de ces objets antédiluviens.

Traces de fouilles récentes ou débris laissés par les Anciens

Cette catégorie de découvertes devra prendre la forme de traces de déblayage de tas de neige déposés par les intempéries au sein des bâtiments, de portes abattues ou de décombres balayés sur les côtés d'un passage encombré. Pour les remarquer, il sera nécessaire de réussir un test de **Volonté** ou de **Vigilance**.

De nos jours, ce qui attire généralement les Choses Très Anciennes dans la Cité est la recherche de matériel ou de connaissances ; une quête souvent vaine. En voici un exemple édifiant.

Rapidement après avoir pénétré dans un bâtiment conique de fonction inconnue, un explorateur qui réussit un test de ***Trouver Objet Caché*** *remarque une série de marques surprenantes à la*

surface d'une masse de neige poudreuse déposée sur un côté du vestibule. Ces marques sont régulières, espacées de quelques dizaines de centimètres, et semblent avoir été produites par un objet flexible en forme de spatule – comme si quelqu'un s'était servi comme béquille d'une pagaie de canoë en matière molle. Ces empreintes sont visibles sur les 6 mètres d'étendue du tas de neige et sont évidemment les traces du passage d'une Chose ayant traversé le vestibule les jours derniers.

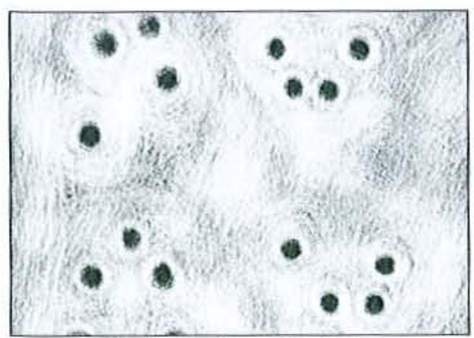
Si les investigateurs poursuivent leur progression à l'intérieur du bâtiment durant au moins une demi-heure, ils traversent plusieurs salles et couloirs, descendent une courte rampe en spirale et parviennent à une pièce pentagonale dans laquelle s'ouvrent quatre autres ouvertures à taille d'homme. Elles ont visiblement été creusées récemment à travers la trentaine de centimètres du mur de grès. De l'autre côté de chaque ouverture se trouve une petite cellule. Ces compartiments sont vides, à part les débris laissés par la destruction des murs peu épais qui les séparaient de la salle principale.

La poussière et les blocs de grès répandus sur le sol de la pièce pentagonale ont été balayés en cercles et en boucles par quelque chose d'un peu plus d'un mètre de longueur, avec une extrémité large et plate… évidemment le même instrument que pour les marques dans la neige, plus haut. Aucun indice quant à ce qui pouvait être enseveli dans les cellules n'est présent ; il est tout à fait possible qu'elles se soient révélées vides, provoquant la déception de la Chose.

Bois pétrifié

Les Choses Très Anciennes employaient un procédé de minéralisation pour créer des objets de bois pétrifié, par exemple du palmier ou certains pins primitifs, incrustés ensuite sur leur surface de rayures ou d'arabesques d'une couleur délavée. On rencontre généralement ces végétaux fossilisés sous la forme de petits fragments brisés se trouvant dans les allées et les ruelles de la Cité.

On trouve aussi parfois des pièces de plus grande taille, protégées du souffle direct des vents polaires ; ce sont des volets ou des montants de fenêtre, encore insérés dans leurs murs épais. Ils sont gravés de figures fantastiques dans le style habituel des Choses. Les attaches et les gonds, composés de matériaux moins résistants, ont disparu depuis longtemps. Les pièces complètes intactes, coincées dans les ouvertures de fenêtre et de portes, doivent être forcées si on souhaite les emporter.



L'écriture des Choses Très Anciennes

Une porte en bois pétrifié normale, de 3,5 mètres de hauteur et de 60 centimètres de largeur, pèse plus de 450 kilogrammes ; évidemment, de nombreux fragments plus petits sont disponibles dans la Cité.

Verre de fenêtre

Quelques fenêtres de la Cité conservent leur vitrage de mica. Ceux-ci furent raisonnablement transparents autrefois, mais les millénaires et le climat les ont rendus translucides.

Les vitres sont enfichées dans des fentes remarquablement précises taillées directement dans la pierre des murs. Les retirer sans briser soit le mur soit le mica est impossible.

Bas-reliefs

On peut supposer que les Choses Très Anciennes possédaient d'autres manières de conserver leurs connaissances, mais seules leurs sculptures sur la pierre demeurent. La plupart d'entre elles se retrouvent sous la forme de bas-reliefs, soit en frises soit en panneaux, d'environ un mètre de haut et courant le long des murs.

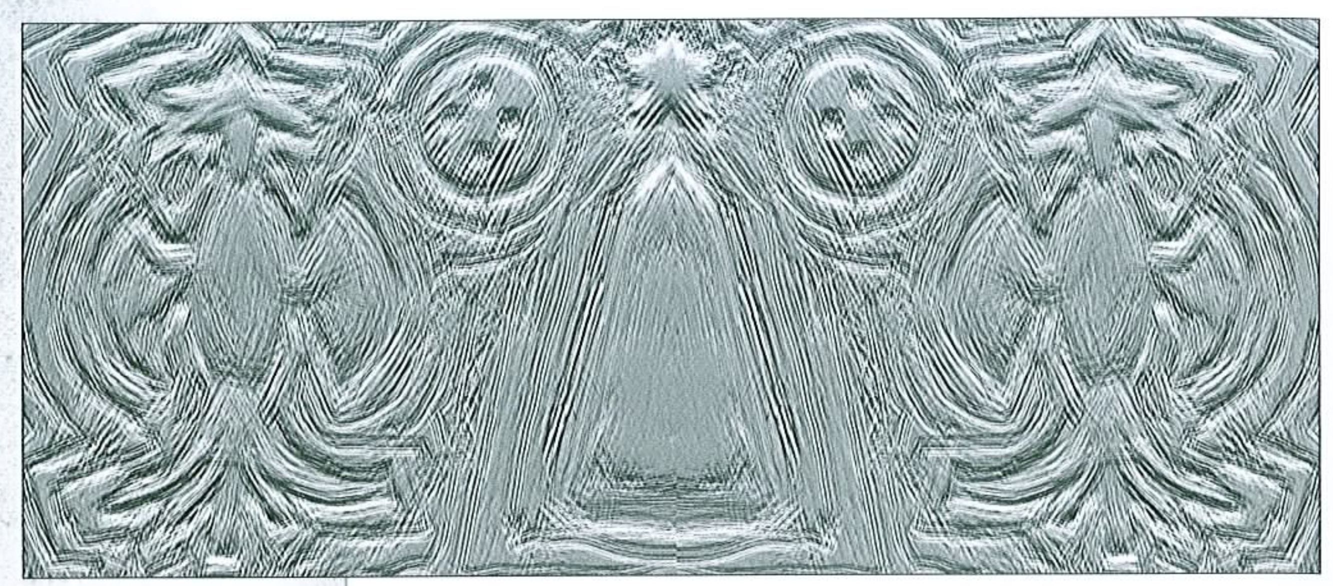
Ces gravures se présentent suivant une large variété de tailles, et leur facture se transforme considérablement au fil des périodes. Mais deux types prédominent : les gravures décoratives, constituées de courbes et d'angles abstraits aux arabesques harmonieuses, et les panneaux éducatifs, qui présentent explications et récits variés. Il est évidemment possible que les éléments décoratifs fournissent également aux Anciens des informations que les humains ne peuvent comprendre – leur emploi des courbes et des angles trahit un savoir étendu des mathématiques et de la géométrie – mais si c'est le cas, nous n'avons pas de moyens de le déterminer.

Une salle typique des niveaux inférieurs de la Cité, de six mètres de haut, présente sur ses murs sept frises superposées. Quatre d'entre elles, dont la plus basse et la plus haute, seront de nature décorative, tandis que les trois autres relateront quelque récit.

Les sculptures sont généralement réalisées directement dans la pierre du bâtiment ou du passage. Par contraste, lors de la période Mature, les frises éducatives sont souvent gravées sur des tablettes de marbre ou de stéatite fixées au mur. Il semble que les Anciens de cette époque aient eu accès à une plus grande diversité de matériaux. Si certains de ces panneaux ont jamais porté des pigments, toute trace en a été balayée par le temps depuis des éternités.

Les gravures éducatives présentent des informations écrites, grâce à l'écriture par groupes de cinq points souvent employée par les Choses Très Anciennes, de même que des illustrations sous forme de frises et de panneaux.

Le style employé pour réaliser ces illustrations ressemble à une combinaison de schémas techniques et de cubisme, représentant des points de vue multiples et d'une précision technique



Bas-relief des Choses Très Anciennes

extrême, avec un sens affirmé de la texture et du mouvement. Les investigateurs peuvent légitimement supposer que, les Anciens ayant la possibilité de placer leurs pédoncules oculaires des deux côtés d'un objet en même temps, ils sont spontanément « cubistes ».

Les images sur les frises murales que l'on rencontre dans toute la Cité s'attachent à une large variété de sujets ; beaucoup d'entre elles sont visiblement de nature historique. Les vues panoramiques de la Cité, à différentes époques archéologiques, sont extrêmement fréquentes. À partir de celles-ci, il est possible de reconstituer un plan pratique de la Cité telle qu'elle se présentait à différentes périodes de l'histoire de la Terre, et même d'utiliser ces vues pour se déplacer dans les vestiges avec une relative précision.

De nombreuses sculptures montrent les bâtisseurs de la Cité dans leur vie quotidienne. Des Choses Très Anciennes érigeant des tours, dressant des êtres provenant d'espèces moins évoluées, chassant, nageant dans l'océan, volant (dans le ciel et dans l'espace), devisant les uns avec les autres ou devant une assemblée, participant à des batailles contre des créatures à l'apparence effrayante, et menant d'incompréhensibles expériences font partie des différents sujets que l'on rencontre.

Il n'y a évidemment aucune possibilité de déterminer si les scènes dépeintes sur ces panneaux reposent sur des faits réels. Si les investigateurs ne le réalisent pas par eux-mêmes, l'un des autres explorateurs se doit de le signaler : ce que les Anciens ont gravé sur les murs n'est pas obligatoirement véridique. Représentez-vous les conclusions qu'une race extraterrestre pourrait tirer au sujet de l'humanité si elle se contentait d'étudier une cathédrale ou un temple païen, par exemple. Pour de plus amples détails, voir « Comprendre les bas-reliefs » ci-contre.

Minéraux

Incorporés dans la structure d'un bâtiment ou présents naturellement, des affleurements de roche jettent une lumière nouvelle sur l'âge et l'origine de la Cité. Les plus intéressants seront souvent formés de roche sédimentaire du Comanchien, ou d'une roche ignée du Tertiaire. Les aventuriers possédant la compétence **Sciences de la Terre : géologie** peuvent employer leur expertise pour commencer à dater les différentes périodes de la Cité.

Trouvailles uniques

Elles ne peuvent être rencontrées qu'en certains lieux, indiqués le cas échéant.

Ardoise

Une plaque de pierre noire, lisse et d'un poli rudimentaire, de 25 à 40 centimètres de côté et de guère plus d'un centimètre d'épaisseur. Les Choses les utilisent pour dessiner et pour écrire.

Comprendre les bas-reliefs

Qu'il soit basé sur des faits réels ou d'ordre métaphorique, l'étude approfondie des bas-reliefs des Anciens dévoile un récit complexe qui pourra être approché élément par élément au fur et à mesure de l'interprétation. Les différentes informations que le gardien peut proposer sont présentées ci-dessous. Pour déterminer si un investigateur retire un indice de l'étude d'une frise, il ou elle doit réussir un test d'**Intuition** auquel on applique le modificateur indiqué. Dans certains cas des compétences plus spécialisées peuvent être utilisées à la place de ce score, si le pourcentage est plus élevé ; par exemple, l'emploi de la compétence de **Sciences de la Terre : géologie** peut rendre un problème de datation plus facile à résoudre. Les compétences en question sont précisées à la suite de l'indice.

Environ dix minutes d'observation et une source lumineuse sont nécessaires avant qu'un aventurier ne puisse essayer d'interpréter une scène. Si un panneau est photographié dans ces conditions difficiles afin d'être étudié plus tard, le modificateur devra être ajusté de -10 % lorsque l'étude sera menée ; bien sûr, si le test de **Photographie** est un échec, aucune conclusion ne peut être tirée du cliché. À chaque fois qu'il examine de près trois scènes, l'explorateur perd un point de **SAN** – mais jamais plus de 12 points au total.

Par ailleurs, chaque indice que l'explorateur parvient à déduire lui donne 01 % supplémentaire au test de compétence pour augmenter sa compétence d'**Écriture des Anciens**. Les investigateurs peuvent effectuer un test contre ce pourcentage à n'importe quel moment – un succès indique qu'ils gagnent 1D6 % dans la compétence – mais une fois testé, le bonus est perdu.

Comprendre les bas-reliefs (suite)

Indice	Malus au test d'Intuition

Les Choses Très Anciennes vinrent sur Terre en volant depuis l'espace durant une grande vague migratoire....- 20 %
- La Terre n'était pas la première planète qu'elles ont colonisée...Réussite critique
- Au moins en ce qui concerne leur voyage vers la Terre, elles n'utilisent pas de vaisseaux spatiaux sur les bas-reliefs ....Réussite spéciale
- Les Choses Très Anciennes purent supporter ce voyage spatial sans employer de protection....- 20 %
- Elles y parvinrent grâce à un procédé ou une drogue étrange (test de **Sciences de la vie : biologie**)....Réussite spéciale
- Mais elles perdirent ensuite cette technique ....Réussite critique

Les Choses Très Anciennes pouvaient vivre sous l'eau sans protection à de grandes profondeurs....-0 %

Les Choses Très Anciennes étaient pourvues de sens étranges et inaccessibles aux êtres humains (test de **Biologie**) ....Réussite spéciale

Les Choses Très Anciennes pouvaient se nourrir de minéraux extraits du sol, de végétaux, et d'animaux (test de **Biologie**) ....- 20 %
- Mais elles avaient une préférence marquée pour la viande, si possible cuite ; cela les classe indubitablement dans la catégorie des prédateurs mobiles (test de **Sciences de la vie : histoire naturelle** ou **biologie**, ou de **Sciences humaines : anthropologie**) ....- 20 %

Les Choses Très Anciennes sont vulnérables au chaud et au froid, mais dans une moindre mesure que les êtres humains....- 20 %

Les Choses Très Anciennes employèrent une technologie de nature mécanique à une période de leur histoire, mais ultérieurement elles l'abandonnèrent délibérément Réussite critique

Leur technologie sur Terre fut basée sur des procédés biochimiquesRéussite spéciale

Les motifs à cinq points que l'on peut observer sur les créations des Anciens sont en réalité les symboles employés dans leur écriture -....0 %

Les Choses Très Anciennes décédées étaient enterrées verticalement, sous des tumulus à cinq côtés....- 20 %

Les Choses Très Anciennes créèrent les premières formes de vie exclusivement terriennes, comme nourriture et comme esclaves....- 20 %

Toutes les autres formes de vie sur Terre sont le produit de l'évolution à travers les âges des « sources alimentaires » primitives des Choses....Réussite critique

La plupart des esclaves étaient des êtres informes et robustes, du double de la taille des Choses Très Anciennes....-0 %
- Ces êtres esclaves pouvaient créer et absorber des organes de leur masse à volonté ....Réussite spéciale
- Les esclaves se reproduisaient par scissiparité....Réussite critique
- Les êtres esclaves étaient contrôlés par hypnose ou par une sorte de force psychique ....Réussite spéciale

La Cité originelle fut fondée au Précambrien (test de **Sciences de la Terre : géologie**) ....- 10 %
- Il s'agissait de la première ville des Anciens sur la Terre....Réussite spéciale

Lors du Carbonifère, la Cité était à 45° de latitude Sud (test de **Géologie** ou d'**Orientation**)....Réussite spéciale

La plupart des cités bâties par les Choses Très Anciennes l'ont été sous les mers....- 10 %

Il y eut quelques autres villes presque aussi étendues que celle-ci ....- 20 %

Dans l'espace, puis durant la première période de la colonisation terrestre, les Choses Très Anciennes combattirent de mystérieuses créatures....-0 %
D'autres créatures en provenance de l'espace, encore plus étranges, se sont aussi installées sur Terre....- 10 %
- Par exemple de gigantesques protoplasmes flottants, durant le Paléozoïque- 20 %
- Puis ces protoplasmes déclenchèrent une guerre contre une race d'êtres de forme conique et particulièrement érudits, eux aussi des intrus venus des étoiles- 20 %

Le Gondwanaland commença à se séparer en différents continents au Triassique, une ère de volcanisme intense (test de **Géologie**) ....- 10 %
- À cette époque, une race de poulpes extraterrestres craignant les eaux envahit la Terre (perte de **SAN** de 1/1D3 pour cette information) ....Réussite spéciale
- Et les Choses Très Anciennes furent complètement chassées sous les océans Réussite spéciale
- Mais l'île principale où vivaient les pieuvres cosmiques s'enfonça soudainement dans le Pacifique....Réussite spéciale
- Et les poulpes s'endormirent pour des éternités ....Réussite critique

Une région dans la direction ouest-nord-ouest de la Cité actuelle était crainte et évitée ....- 10 %
- À partir du moment où de puissantes montagnes s'élevèrent « soudainement » hors des eaux....- 20 %
- Durant le Comanchien (test de **Géologie**) ....- 20 %
- Cela eut lieu lors des importants bouleversements tectoniques qui soulevèrent le plateau....- 20 %
- Les tremblements de terre et éruptions volcaniques de cette époque détruisirent la Cité originelle....- 20 %
- Et la région interdite est à environ 500 kilomètres de la Cité (test d'**Orientation**) Réussite spéciale

La Cité actuelle a été fondée au début du Crétacé (test de **Géologie**)....- 20 %
- De nombreux « temples » furent construits sur les hauts sommets environnants ....- 20 %
- Leur fonction était de rendre la terre fertile et verdoyante....Réussite spéciale
- En pompant de l'air plus riche vers le bassin du haut plateau ....Réussite critique

De nombreuses autres cités terrestres furent établies à la même époque ...- 20 %
- Leur emplacement approximatif sur une carte moderne peut être déterminé (test d'**Orientation**) ....- 20 %
- Parmi celles-ci, les dernières cités sœurs se trouvaient en Terre de Feu (tests d'**Orientation** ou de **Géologie**)....- 20 %

Au Mésozoïque, les Choses Très Anciennes s'appuyaient sur les formes de vie locales pour les travaux de force (tests de **Géologie** ou de **Biologie**) ....-0 %
- Parce qu'elles avaient perdu une partie de leur savoir-faire dans le domaine de la manipulation de la vie....- 20 %
- Et qu'elles n'accordaient plus leur confiance aux êtres informes esclaves .- 20 %
- Qui avaient acquis une certaine intelligence ....Réussite spéciale
- Et qui devinrent un danger durant le Mésozoïque (test de **Géologie**) ....- 20 %
- Car ils attaquèrent leurs anciens maîtres, faisant usage de leur force physique supérieure....-0 %
- Mais les Choses Très Anciennes parvinrent à les vaincre et à les ramener en esclavage ....- 20 %
- Pour ce faire, ces dernières inventèrent, ou redécouvrirent, d'étranges armes de nature mécanique....Réussite spéciale
- Qui désintégraient aisément les esclaves informes et toute autre substance (test de **Sciences formelles : physique**)....Réussite spéciale
- À la suite de cela, les Anciens devinrent plus prudents vis-à-vis de leurs esclaves informes ....Réussite spéciale

De mystérieuses créatures extraterrestres hybrides, empruntant à la fois aux insectes, aux crustacés et aux champignons, envahirent la Terre durant le Jurassique (test de **Géologie**) ....- 10 %
- Obligeant les Choses Très Anciennes à abandonner de nombreuses régions de l'hémisphère nord....- 20 %
- Les insectes d'outre espace colonisèrent la Terre durant le reste du Mésozoïque Réussite spéciale
- Ils semblent avoir été principalement intéressés par l'exploitation minière (test de **Géologie**) ....Réussite spéciale

Volcanisme intense en Antarctique durant le Paléocène (test de **Géologie**) - 10 %

La Cité passa dans la zone subtropicale (60° de latitude Sud) durant l'Eocène (test de **Géologie**) ....- 20 %

Description des premiers primates sur les bas-reliefs datant du Miocène (tests de **Géologie** ou de **Biologie**)....- 20 %

La calotte glaciaire commence sa formation lors du Pliocène (tests de **Sciences de la Terre : géologie** ou **météorologie**) ....- 20 %
Une gigantesque météorite s'écrasa dans la mer de Bellinghausen durant le Pliocène (test de **Géologie**) ....- 20 %
- Et détruisit une Cité des Anciens bâtie sur la côte....Réussite spéciale
- Ne laissant plus qu'une seule autre ville terrestre hors de l'Antarctique (dans la Terre de Feu) après cette catastrophe (test d'**Orientation**) ....Réussite spéciale
- Les cités sous-marines restantes étaient toutes au sud du 50° de latitude Sud (test d'**Orientation**)....Réussite spéciale

La culture « décadente » des Anciens débute durant le Pléistocène (tests de **Géologie** ou de **Sciences Humaines : archéologie**) ....- 10 %
- La surface fut graduellement abandonnée....- 10 %
- Mais il reste peut-être des Choses Très Anciennes dans les villes sous-marines (perte de Santé Mentale 1/1D6)....- 20 %

Tout ce qui pouvait être déplacé, mobilier inclus, a été emporté lors de la retraite vers les profondeurs....-0 %

Les autres épisodes de l'Histoire des Anciens apparaissent rarement, voire jamais, sur les bas-reliefs de la Cité. Le plus important de ces épisodes, « Le Phare Antédiluvien et le Piège Divin » (voir l'Annexe 3), rapporte un récit extraordinaire. À l'époque de l'arrivée du Dieu Inconnu, l'avenir du monde fut en grave danger ; fait dont les Choses Très Anciennes étaient pertinemment conscientes, vivant juste à la lisière du Val des Tempêtes. Le sujet n'est pas du tout tabou dans les textes des Anciens, mais sur un grand nombre des plus anciens bas-reliefs on a laissé un panneau noir ou un espace vide vers l'ouest afin de rappeler les horreurs non représentées.

Plusieurs des sites décrits ci-dessous ont été visités par le professeur Dyer et son assistant, Danforth, lors de leur précédente visite dans la Cité. Ces lieux sont décrits dans le *Texte Dyer* dans l'ordre suivant : (1), (27), (2), (28), (3), (6), (4) et (7). Dyer eut la sagesse de rebrousser chemin devant la voie vers l'Abîme.

Ces lieux sont indiqués par des astérisques.

Boîte de conserve en fer blanc

Une boîte de conserve écrasée et quelque peu rouillée, qui contenait autrefois du cornedbeef McHale, et qui fut fabriquée dans les années qui suivirent la Grande Guerre. Elle a apparemment été aplatie et déchirée par torsion le long des soudures, avant que son contenu ne soit grossièrement prélevé. Elle provient certainement des provisions de la première expédition Miskatonic.

Coupelle lumineuse

Un bol aplati et luminescent, de quinze centimètres de diamètre et cinq de profondeur. C'est en fait une calotte crânienne humaine, dont la cavité a été enduite d'une épaisse couche de graisse puis emplie de liquide. Une sorte de moisissure y pousse en touffes compactes et duveteuses, et projette une faible lueur verdâtre alentour.

Le liquide, composé d'eau mélangée à de la sève des plantes de la jungle, est sucré et, malgré un arrière-goût amer, peut être ingéré en petites quantités sans risque.

Manteau de Chose Très Ancienne

Un patchwork de toile de tente ternie, de toile cirée brune (provenant de manteaux et de parkas), de laine tachée de rouge provenant d'une combinaison, de pelage de chien de traîneau mal conservé, de peau de phoque graisseuse et d'autres morceaux curieux de différentes matières, le tout maladroitement mais solidement cousu à l'aide de ficelle, de boyaux séchés et de fil électrique. Cela forme apparemment une sorte de cône, de cinq mètres de diamètre lorsqu'il est étendu, à moins que ce ne soit un tipi, une tente, ou encore un poncho : un trou rudimentaire de 45 cm de large, qui se ferme par un cordon, a été découpé en son centre. Cinq rabats de deux mètres de long divisent la chose en cinq pans triangulaires. Lorsqu'on l'étale sur le sol, cela a la forme d'un grand astérisque troué en son milieu. L'odeur qui s'en dégage est désagréable, produite par les peaux de phoque et de chien de traîneau, et aussi, vaguement, par un effluve âcre, fort et difficilement identifiable. C'est évidemment une sorte de poncho taillé par un Ancien, similaire à celui découvert au Camp de Lake.

Sceptre à Shoggoth

Une barre en céramique verte d'environ deux mètres de long et de quatre centimètres de diamètre, qui pèse dix kilos. L'une des extrémités est évasée et ressemble à un champignon décrivant une large courbe ; l'autre possède trois « poignées », chacune légèrement trop petite pour une main humaine. À l'intérieur, deux petits cylindres de métal, insérés entre les poignées, peuvent être retirés pour révéler un noyau de cristal.

Le sceptre est extrêmement robuste et difficile à briser – il faut au moins vingt points de dégâts en un seul coup pour parvenir à le casser.

Ce sont les sceptres à Shoggoth des Choses Très Anciennes. Quand leur extrémité évasée est fermement pressée contre de la peau à nu, ils provoquent une vibration profonde et désagréable dans tout le corps de la cible. Chez les humains, les effets sont désorientants et un peu douloureux. Chez les Shoggoths, la réaction est bien plus grave : ils reculent en tressaillant de toute leur masse et sont brièvement étourdis. Il ne leur cause aucun dégât mais peut être utilisé pour les maintenir à distance quelque temps.

Si les cylindres de métal sont retirés, le sceptre est inerte.

Lieux principaux de la Cité

Nos jumelles montraient la grande fréquence des frises sculptées et des motifs de points presque effacés, et l'on pouvait imaginer à demi l'image de la cité autrefois – même si la plupart des toits et faîtes de tours avaient fatalement été détruits. Ce devait être dans l'ensemble un enchevêtrement compliqué de ruelles et de passages ; de profondes tranchées, dont certaines se réduisaient parfois à des tunnels à cause de la maçonnerie en surplomb ou des ponts qui les enjambaient. À présent, déployé au-dessous de nous, tout cela surgissait comme un fantasme rêvé sur la brume occidentale, au nord de laquelle l'oblique, rougeâtre soleil antarctique de début d'après-midi s'efforçait de percer ; et quand un instant ce soleil rencontrait un obstacle plus dense et plongeait le paysage dans une ombre momentanée, l'effet était subtilement menaçant, d'une manière que je ne saurais décrire. Même la faible plainte aiguë du vent, insensible dans les défilés de la grande montagne derrière nous, prenait une note plus farouche de malignité délibérée. La dernière étape de notre descente vers la ville fut escarpée et abrupte, et un roc affleurant à l'endroit où la pente s'accentuait nous fit supposer qu'il y avait eu là autrefois une terrasse artificielle. Il devait y avoir sous la glace, nous sembla-t-il, une volée de marches ou son équivalent.

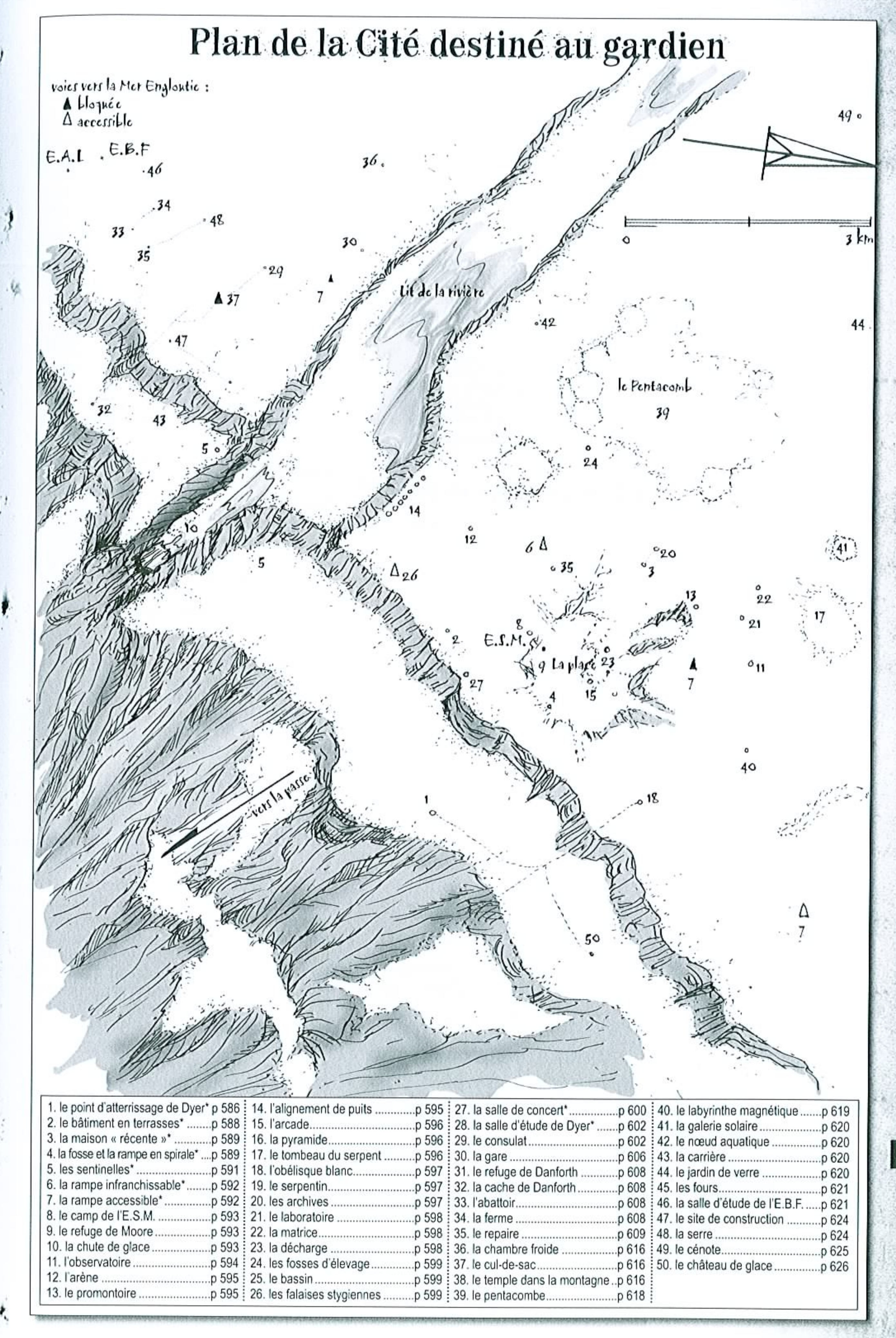
– Texte Dyer

1. Le point d'atterrissage de Dyer (surface)*

... nous découvrîmes en rase-mottes quantité de pistes d'atterrissage possibles. Choisissant la plus rapprochée de la passe... nous réussîmes vers 12 h 30 à nous poser sur un champ de neige dure entièrement libre d'obstacles et propice à un décollage ultérieur rapide et sans problème.

Aucune trace du site d'atterrissage n'a été conservée intacte ; à partir du niveau des premières terrasses, le terrain en pente de la lisière des contreforts est lisse et sans accidents. Quelques rares mastodontes de roche s'élèvent du sol dans une splendide dignité solitaire, mais ils ont été érodés par le temps jusqu'à ce

Plan de la Cité destiné au gardien



que seules leurs formes les plus grossières subsistent.

En se fiant au compte rendu de Dyer, les investigateurs qui réussissent un test de **Volonté** parviennent à trouver de robustes remparts en forme d'étoile à 800 mètres vers les montagnes, fortification qui pourrait être l'un des premiers bâtiments explorés par les deux hommes. C'est une structure gigantesque, mais complètement érodée par les intempéries et faisant pâle figure au côté des spécimens bien mieux préservés de la Cité en contrebas.

Une dizaine de mètres plus haut, en réussissant un test de **Trouver Objet Caché**, les investigateurs rencontrent un témoin solitaire de la présence de l'Homme. Une forme sombre, roulée en boule sur le sol, se révèle être un sac de toile ne contenant que quelques morceaux déchirés de papier quadrillé.
À partir de ce lieu, les aventuriers peuvent tenter de reproduire l'itinéraire de Dyer dans la Cité des Choses Très Anciennes.

2. Le bâtiment en terrasses

(surface, niveaux supérieurs)*

Le bâtiment ainsi accessible était une série de terrasses rectangulaires à notre gauche, face à l'ouest… Au-delà, le sol était fait de larges blocs d'ardoise et paraissait être le débouché d'un couloir haut et long, aux murs sculptés.

La première incursion de Dyer dans l'intérieur de la Cité a eu lieu par une petite porte voûtée, à l'extrémité d'une passerelle tubulaire aujourd'hui disparue. Le bâtiment en lui-même est à la fois large, profond et bien conservé, s'élevant de plus de trente mètres au-dessus de la glace. Chaque étage est reculé de quelques mètres par rapport au précédent ; l'effet obtenu est celui d'une succession de terrasses offrant chacune en façade une galerie d'arcades menant à de nombreuses salles. Les étages les plus hauts ne sont pas très profonds, les deux niveaux culminants étant en ruines et très endommagés par l'érosion ; en revanche, les étages les plus bas sont en bon état. Une longue esplanade étroite s'étend sur toute la longueur du bâtiment, juste à l'avant du deuxième étage.

Les galeries en façade courent sur 150 mètres ; au niveau de la glace, la structure est large d'environ 90 mètres, et chaque étage est placé 14 mètres en retrait de son prédécesseur. Les voûtes derrière les galeries mènent à des rampes intérieures aux plafonds en ogive, à des couloirs tortueux et à des salles aux formes déroutantes. La structure possède des centaines de pièces, qui s'étalent aussi sur quatre étages sous la glace, donnant accès au reste de la Cité au travers de passages écroulés et en ruines situés aux niveaux inférieurs. Les salles y sont de toutes formes : étoiles, dômes, parallélépipèdes, même des cônes et des sphères, sans aucune apparence de logique ou de souci d'organisation.

Près de la moitié des salles sont impraticables. Les effondrements ainsi que l'érosion, facilitée par les conduits d'aération et les ouvertures de fenêtre, ont fragilisé plafonds et planchers qui sont pour certains complètement détruits ; le nombre de pièces et de couloirs en pente intacts reste tout de même intimidant.

Il est malaisé de reconstituer la fonction de cette structure ; les probabilités penchent en faveur d'un immeuble résidentiel du cœur de la période Décadente. Les sculptures murales présentent d'occasionnels cartouches, et dépeignent des scènes de végétation abondante se répandant avec luxuriance entre de hautes tours. Aucun mobilier n'a été laissé, bien qu'ici et là on trouve des statues étranges en stéatite dont la forme courbée ne ressemble à rien de connu.

Une fois à l'intérieur du bâtiment, le gardien devra demander des tests de **Vigilance**. En cas de réussite, l'attention des investigateurs est attirée vers le sol, en certains recoins et rebords : ici au pied d'une porte voûtée, là à la base d'une rampe ascendante particulièrement inclinée. Soigneusement déposées, immobiles et laissées intactes par le passage des ans, ils découvrent de petites bandes froissées de papier blanc : la piste laissée derrière eux par Danforth et Dyer.

Un appel à l'aide

Les investigateurs qui ont pénétré profondément à l'intérieur du bâtiment en terrasses doivent effectuer un test d'**Écouter**. En cas de succès, ils peuvent entendre de faibles sanglots qui proviennent de quelque part en dessous. Le son est à peine audible, mais un second test permet au groupe de le suivre jusque dans les profondeurs du bâtiment.

Au sous-sol, le sol d'une vaste chambre cylindrique d'une dizaine de mètres de diamètre s'est effondré, révélant un puits aux murs


Le bâtiment en terrasses

lisses qui descend verticalement jusqu'à disparaître dans les ténèbres, une centaine de mètres plus bas. Les cris, faibles et pathétiques, en proviennent.

Les pleurs ne sont pas humains – on dirait ceux d'un petit animal en détresse – et les investigateurs n'ont aucun moyen de descendre dans le puits en sûreté, mais la présence d'une vie, quelque part dans les profondeurs, peut leur donner à réfléchir.

3. La maison « récente » (niveaux supérieurs)*

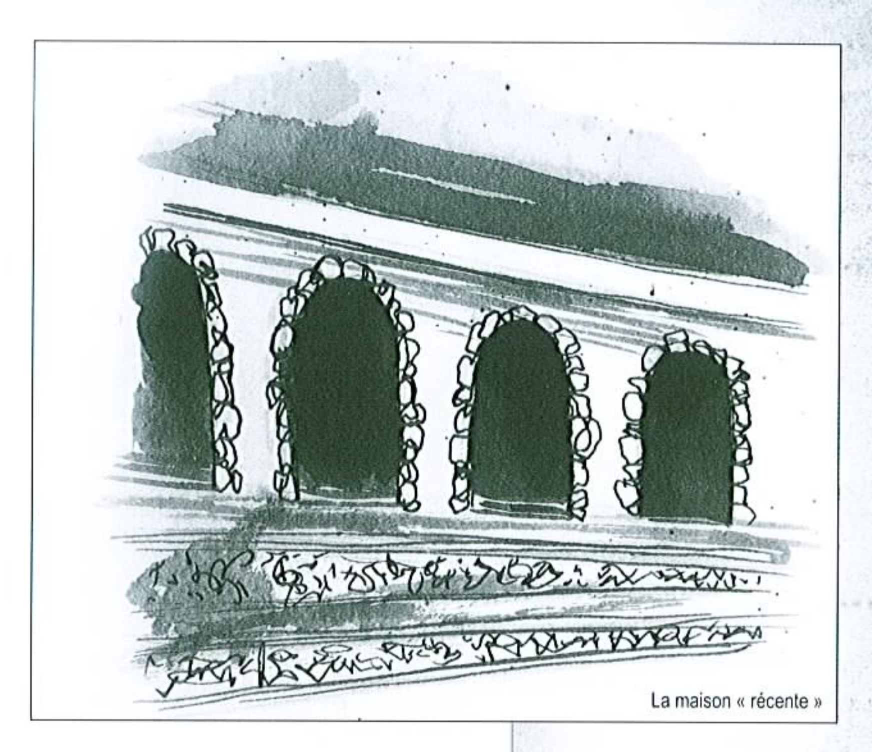
… dans le fouillis du sol de la ville, nous eûmes la chance de découvrir une maison très récente dont les murs, bien qu'assez endommagés par une crevasse voisine, renfermaient des sculptures de style décadent qui retraçaient l'histoire de la région bien après l'époque de la carte du pliocène où nous avions puisé notre aperçu général du monde pré-humain.

Remontant depuis les niveaux inférieurs, suivant la piste de papiers froissés laissés par Dyer et son compagnon, les investigateurs se retrouvent devant un amas instable de lourdes pierres effondrées situé au bord d'un large gouffre béant, qu'ils doivent escalader (un test d'**Agilité** réussi est nécessaire pour ne pas glisser vers le rebord, et peut-être être avalé par ce puits sans fond) afin d'accéder au plus bas de trois couloirs étroits successifs.

Situés l'un au-dessus de l'autre, en forme de triangle irrégulier, ces trois couloirs s'étalent en tout sur 25 mètres à travers un haut bunker situé un peu plus d'un kilomètre à l'ouest du camp Starkweather-Moore. La structure est complètement privée de lumière du jour, les hautes et étroites ouvertures étant bouchées par les débris et rarement au-dessus du niveau de la glace ; cependant, si l'on en juge d'après les bas-reliefs à l'intérieur, il paraît clair qu'il s'agissait d'une sorte d'habitation. Une extrémité du bâtiment a disparu, entraînée dans le même gouffre qui a posé problèmes aux investigateurs à leur arrivée, mais ce qui en reste est en bon état.

Les bas-reliefs présents dans ces lieux s'étagent en trois frises superposées, dans une austère simplicité de type décadent, et dépeignent un passé relativement récent de l'histoire de la Cité, un fait probablement évident pour l'observateur éclairé. Elles exposent le récit décrit par Dyer : la venue du grand froid et la colonisation de la mer souterraine. Vers la fin, le contenu de la Cité fut retiré et déménagé vers les profondeurs, le nouveau foyer des Choses Très Anciennes.

En comparant les scènes dépeintes dans cette structure avec celles décrites ailleurs, les investigateurs qui réussissent des tests de **Cartographie** ou d'**Orientation** peuvent déterminer les emplacements de quelques-uns des tunnels descendant vers le grand Abîme, grâce à des points de repère encore dressés à la surface. Le tunnel le plus proche, comme le note Dyer, est à moins de 500 mètres dans la direction du fleuve ; le suivant, à 800 mètres dans la direction opposée.


La maison « récente »

D'autres accès plus éloignés existent et se répartissent à la fois au nord et au sud du fleuve, distants d'environ 1 500 mètres l'un de l'autre, souvent proches des premiers étagements des contreforts à l'est.

4. La fosse et la rampe en spirale (surface)*

En débouchant dans le demi-jour impressionnant de ce monstrueux fond de cylindre… nous constatâmes que les parois parcourues par la rampe s'élevaient vertigineusement jusqu'à une hauteur d'au moins cinquante pieds.

Ce site est probablement le plus facile à rejoindre pour les investigateurs : il se situe au centre de la grande place, à moins de 150 mètres du camp. Selon toutes probabilités, les aventuriers vont y pénétrer par le haut durant le premier jour d'exploration de la Cité.

Le centre de la place est un large monticule de décombres très érodés, d'environ sept mètres de haut et d'une centaine de mètres de diamètre. Au nord et à l'ouest, la glace est recouverte d'une couche épaisse de roches brisées ; plus loin, de massives murailles incurvées ainsi que des bunkers s'élèvent de 35 mètres. Lors de l'atterrissage, les explorateurs ont pu apercevoir un grand gouffre au centre de la butte.

Si les aventuriers escaladent la pente de pierres concassées, ils parviennent au bord d'un énorme trou béant de soixante-dix mètres de diamètre et profond de vingt, dont le sol de glace est couvert de décombres. Si les investigateurs ne parviennent pas dans la fosse par l'extérieur, le gardien peut leur faire découvrir un des morceaux de papier laissés par Dyer dans un tunnel d'accès.

Tandis qu'ils explorent les niveaux supérieurs de la Cité, les aventuriers débouchent sur un croisement en T avec un grand couloir légèrement en pente. Alors qu'ils débattent quand à


La Fosse et la Rampe en Spirale

la direction à prendre, le joueur qui réussit le test de **Trouver Objet Caché** le plus efficace aperçoit une bande de papier froissé insérée dans une fissure du mur. Une fois retirée et soigneusement dépliée, elle se révèle être une bande vierge probablement déchirée d'un carnet de notes. Le papier est jauni et de toute évidence il est là depuis quelques années. Une fouille rapide du couloir permet de découvrir une piste de papiers déchirés qui partent dans les deux directions.

Si les aventuriers suivent la piste en remontant le couloir (c'est-à-dire vers le sud), la température chute rapidement et le sol se couvre de glace et de flocons de neige venant de l'extérieur. Le couloir présente la profusion habituelle de sculptures murales. Par une grande arche basse, les investigateurs émergent à la base d'une immense tour circulaire à ciel ouvert de 70 mètres de diamètre et de 20 mètres de haut.

Le sol de la tour est fait de glace lisse, sombre et ancienne, emprisonnant des décombres sur une profondeur considérable. Le long des murs s'étirent les sommets d'une douzaine de portes voûtées, dont la moitié est condamnée par de gros rochers. Entre les voûtes, et au-dessus de celles-ci, les murs sont recouverts de bas-reliefs gigantesques, superbement dessinés, et ayant été gravés suffisamment profond pour rester aujourd'hui tout à fait lisibles malgré l'érosion due à des millions d'années d'exposition aux intempéries. Ces frises de plus de trois mètres de hauteur s'étagent en spirales qui montent jusqu'au sommet du puits.

Pourtant la caractéristique la plus frappante de cette tour n'est pas l'ensemble de bas-reliefs gravés sur les murs, mais la large rampe en spirale qui remonte depuis le fond jusqu'au sommet. Le défilé régulier des colonnes et des entrées voûtées semble trop ténu pour supporter cet élancement de pierre taillée, mais pourtant c'est le cas depuis des éternités. Vers son sommet, la rampe présente des trous et des fissures indiquant qu'elle a subi de violentes chutes de pierres, mais les portions inférieures montrent tous les signes de robustesse. À une demi-douzaine de mètres au-dessus de la glace, la rampe s'éloigne des murailles en un virage gracieux et rejoint directement le centre de la tour, évitant ainsi les entrées voûtées.

Les bas-reliefs, qui suivent la gigantesque spirale de la rampe le long des murs, peuvent encore être admirés ; ils dégagent une impression de splendeur artistique encore plus marquante que tout ce que les explorateurs ont déjà pu rencontrer. Des représentations de la grande place telle qu'elle fut autrefois (un immense espace à ciel ouvert arborant en son milieu une flèche élancée et pointue, des avenues bordées d'arbres de la famille des palmiers et garnies de pelouses verdoyantes, puis au loin des alignements recourbés de pyramides et de tours plus modestes) alternent avec des panneaux de l'écriture pointilliste des Anciens, des scènes d'intérieur et des illustrations dont les sujets sont moins évidents.

Note au gardien : *cette tour est particulièrement ancienne, ayant été érigée à l'époque de la construction de la Cité. Les sujets dépeints sur les panneaux en ce lieu sont de la fin de la période Archaïque et du début de la période Mature : les bas-reliefs racontent l'histoire de la construction de la Cité. Plusieurs panneaux, qui ne peuvent probablement pas être interprétés pas les investigateurs, évoquent la question des « temples » situés sur les hauts sommets. Bien plus que de simples lieux de culte, ce sont aussi des dispositifs permettant de pomper l'atmosphère des altitudes plus basses vers le bassin formé par le plateau, maintenant ainsi la terre verdoyante et fertile bien au-dessus de l'altitude où pousse la végétation usuellement. Un ou deux panneaux, montrant les Choses Très Anciennes occupées à réellement bâtir les plus hauts sommets, peuvent laisser les investigateurs songeurs.*

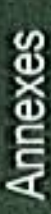
Les décombres sous quelques-unes des voûtes situées à la base de la fosse semblent avoir été déblayés. Les tunnels qui s'ouvrent alors s'enfoncent en pente légère dans différentes directions.

Trois emplacements intéressants se trouvent dans la fosse. Chacun d'entre eux peut être découvert par un test différent de **Trouver Objet Caché**.

- Juste à l'intérieur d'une entrée voûtée soigneusement débarrassée de ses décombres effondrés, les investigateurs qui réussissent un test de **Trouver Objet Caché** remarquent un morceau de papier jauni enfoncé dans une fissure de la pierre. C'est une des marques de papier laissées par Dyer et Danforth.

- Une autre entrée voûtée, également vide de décombres, a été fréquemment visitée dans les trois dernières années. Les aventuriers qui étudient la zone remarquent plusieurs bandes d'usure sur le sol glacé : elles vont de la base de la rampe à l'entrée voûtée. Ces





marques n'ont pas été faites par des pieds humains, mais par les Anciens, qui passent souvent par ici lorsqu'ils chassent dans la Cité. Un test réussi de **Pister** révèle que ces traces sont récentes et ont été faites par plus d'un individu (si c'est le premier indice que les joueurs obtiennent que les Choses Très Anciennes vivent encore, le gardien peut leur infliger une petite perte de Santé Mentale).

- Les investigateurs qui réussissent un test de **Trouver Objet Caché** peuvent découvrir, dissimulés derrière la courbure de la rampe, un tertre et trois petits monticules couverts de neige.

Suivre les morceaux de papiers

Si les investigateurs décident de suivre la piste laissée par les deux hommes (un test de **Pister** est nécessaire), ils traversent une série de hauts tunnels en ruines avant de parvenir finalement à « La rampe infranchissable » (site n° 6).

Suivre les traces des Choses Très Anciennes

Emprunter le chemin pris par les Choses Très Anciennes nécessite un test de **Pister** et conduit les aventuriers le long d'une série de tunnels en pente descendante et de salles souterraines, jusqu'à la rampe accessible (site n° 7). Il n'y a pas de morceaux de papier le long du chemin pris par les Anciens.

Examiner les monticules sous la rampe

Les monticules contiennent les restes de trois traîneaux Nansen : ceux qui ont été emportés du Camp de Lake par les Anciens. À l'exception de quelques bouts de papier et d'une caisse vide destinée à contenir des provisions (la date tamponnée est 1930), les traîneaux sont vides. Les patins des trois traîneaux ont été retirés.

Le tertre est certainement plus sinistre : d'un mètre de haut et un mètre cinquante de large, soigneusement tassé, le tas de neige y a été sculpté avec talent pour obtenir la forme d'une étoile de mer à cinq branches, rappelant mystérieusement celle de la tête des Choses, et recouverte d'un morceau de stéatite en forme d'étoile, identique à ceux retrouvés au Camp de Lake. Les investigateurs qui réussissent un test d'**Intuition** font le rapprochement entre ce mémorial silencieux et les tertres laissés au Camp, ce qui leur coûte 1/1D3 points de **SAN**.

En ouvrant le monticule, on y découvre un corps humain enroulé dans de la toile de tente et soigneusement placé à la verticale dans un puits d'un mètre cinquante creusé dans la glace. Totalement congelé, le corps est parfaitement conservé.

Note au gardien : *les investigateurs qui ont lu le Texte Dyer peuvent supposer qu'il s'agit du cadavre de Paul Gedney. Cependant, la scène n'est pas comme Dyer et Danforth l'avaient laissé. La conclusion que les joueurs peuvent en tirer est que les Anciens sont revenus sur les lieux ultérieurement afin de reprendre l'équipement, de retirer les patins des traîneaux, puis d'emmener le tout… non sans avoir prélevé la tête du chien. Le fait qu'ils aient entouré d'un linceul et enterré le corps de Gedney, tout comme ils le feraient d'un des leurs, plutôt que de simplement s'en débarrasser, devrait faire réfléchir les investigateurs.*

5. Les sentinelles (surface)

Sculptés dans la roche des contreforts montagneux, à l'endroit où ceux-ci s'approchent au plus près de la Cité, deux pylônes colossaux posés sur les deux rives du fleuve disparu dominent le paysage. Autrefois, leur apparence était celle de Choses Très Anciennes, mais les millions d'années d'érosion ne leur ont laissé que leurs formes les plus grossières. Les statues s'élèvent de 90 mètres au-dessus du sol et font vingt mètres de diamètre à l'endroit le plus large. Leurs faces sont extrêmement abîmées par des rainures et canaux qui ont effacé leur apparence originale.

Le socle des statues est encore présent, bien qu'il soit difficile de le distinguer de la montagne d'où il s'élance ; en revanche les têtes des deux sentinelles sont manquantes. Les investigateurs qui graviraient les statues, ou les examineraient depuis les pentes des montagnes qui s'étendent derrière, à l'est, découvriraient que les bases des cous sont régulières et lisses, et beaucoup moins érodées que le reste, comme si les têtes avaient été délibérément coupées à une date géologiquement récente.

Note au gardien : *les têtes des statues furent abattues par les Shoggoths après leur victoire finale dans l'Abîme, puis se brisèrent en morceaux sur le sol. Des fragments d'une des têtes peuvent encore être retrouvés dans le fleuve de glace mouvante non loin du bord de la chute.*

Les sentinelles



Shoggoth en patrouille

« Ne me vouvoyez pas, je suis un simple travailleur »

DEX	06	Agilité	30 %
CON	36	Endurance	99 %
FOR	69	Puissance	99 %
TAI	81	Corpulence	99 %
INT	07	Intuition	35 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 8D6
Mouvement	10
Points de vie	59

Compétences

Athlétisme	13 %
Écouter	30 %
Flairer	44 %
Discrétion	10 %
Nager	60 %

Attaques

• Écrasement dégâts 8D6	70 %

Perte de SAN : 3/1D20

Voir la description des Shoggoths dans le Bestiaire pour ses autres caractéristiques.

6. La rampe infranchissable

(niveaux inférieurs)*

Autrement dit, ce n'était qu'une sorte de campement – fait par des chercheurs qui comme nous avaient rebroussé chemin devant la route de l'abîme inopinément obstruée.

Ce lieu est situé au sein d'une grande structure en ruine, en forme d'étoile, à un peu plus d'un kilomètre du fleuve. Remonter à la surface est impossible : les seuls chemins aboutissent dans la couche de glace. Dans les profondeurs aveugles, des galeries en ruine couvertes de décombres alternent avec des couloirs immaculés. Les fragments intacts des sculptures murales sont d'une nature particulièrement Décadente.

En parcourant un couloir extrêmement ornementé, les investigateurs découvrent que leur tunnel est bloqué par un effondrement droit devant eux. Cependant, le personnage possédant la compétence de **Trouver Objet Caché** la plus élevée remarque que l'une des portes voûtées qui s'ouvrent dans les murs du tunnel a été partiellement nettoyée de ses décombres, et peut être franchie.

Cette ouverture mène dans une pièce parfaitement cubique d'environ six mètres de côté. Le sol est couvert de débris, mais une petite zone au centre de la pièce a été déblayée. Il n'y a pas d'autres sorties à cette pièce.

Une fouille rapide révèle plusieurs objets, apparemment abandonnés sur les côtés de l'espace déblayé : plusieurs allumettes utilisées, ainsi que d'autres brisées ; une bouteille d'encre vide ; un stylo à plume sans son bec ; des fragments de pelage et de toile de tente curieusement découpés ; une batterie de torche vide, semblable à celle trouvée au Camp de Lake. Les investigateurs trouvent aussi une boîte en carton, destinée à la bouteille d'encre, une feuille d'instruction du fabricant décrivant le mode d'emploi de la batterie, et plusieurs feuilles de papier chiffonnées.

Si quelqu'un déplie les feuilles, il constate que plusieurs d'entre elles sont couvertes de l'écriture en groupes de cinq points des Choses Très Anciennes, alternant avec des reproductions schématiques des bas-reliefs voisins. La manipulation de la plume est curieuse ; il s'agit de notes prises par les Anciens découverts par Lake lorsqu'ils ont atteint la Cité.

Ces notes ne peuvent être comprises que grâce à une réussite spéciale à un test d'**Écriture des Anciens** (elles emploient un vocabulaire que les explorateurs n'ont pas encore rencontré), et si c'est le cas, le traducteur comprend que l'auteur demande perpétuellement, de manière incongrue, ce qui s'est passé lorsque les arbres sont morts.

Note au gardien : *la question n'est pas aussi incompréhensible qu'il n'y paraît ; l'auteur de ces notes se demande comment le Piège a continué à retenir son prisonnier lorsque les composants dans la jungle alentour furent détruits par le froid.*

Un test réussi de **Trouver Objet Caché** ou de **Pister** révèle des empreintes humaines (de bottes) dans les décombres. Un second test permet de découvrir les traces d'une créature plus difficilement identifiable : en réalité celles des foulées des Anciens, qui peuvent éventuellement être reconnues si les investigateurs ont lu le compte rendu de Dyer, ou bien ont déjà vu de telles marques en un autre endroit, ou encore si un test de **Mythe de Cthulhu** est réussi.

Note au gardien : *les empreintes de pas appartiennent évidemment à Danforth et Dyer. Les Choses Très Anciennes encore en vie sont revenues à cet endroit depuis la visite de Dyer, et ont récupéré tous les objets métalliques qui pouvaient se révéler utiles, ignorant le reste.*

7. La rampe accessible*

La direction… était celle précisément qu'indiquaient notre carte et nos boussoles pour rejoindre l'entrée du tunnel le plus au nord… Le tunnel, d'après notre plan, devait partir du soubassement d'un grand édifice pyramidal, remarquablement conservé, qu'il nous semblait vaguement reconnaître en nous rappelant notre survol.

Cet endroit est l'entrée du tunnel menant à l'Abîme le plus proche du camp Starkweather-Moore. On peut y parvenir soit de l'extérieur, en explorant une large pyramide basaltique écrasée, ou depuis les niveaux inférieurs, en suivant les marques laissées par les Choses Très Anciennes depuis la fosse et la rampe en spirale (site n° 4).

Si les investigateurs découvrent l'endroit en venant de l'extérieur, c'est en s'approchant d'une imposante pyramide écrasée de basalte noir. S'élevant de 25 mètres au-dessus du niveau de la glace, elle fait 70 mètres de large à la base. Ses parois sont lisses et vierges d'ornementation. La seule entrée de la structure est une porte voûtée d'apparence sinistre au bout d'une rampe de faible inclinaison.

Cette entrée fait cinq mètres de haut et de large. La rampe qui s'ouvre du côté intérieur de la porte descend en colimaçon sur de nombreuses révolutions, s'enfonçant de plusieurs dizaines de mètres. Les parois sont assez peu décorées, avec des scènes d'extérieur et des signes d'une grande simplicité, le tout dans un style parfaitement Décadent. Sur chacune des vues où elle apparaît, la Cité est nue et vide, la végétation étant encore présente mais les bâtiments désespérément abandonnés et sinistres.

Au pied de la rampe s'ouvre une immense salle.

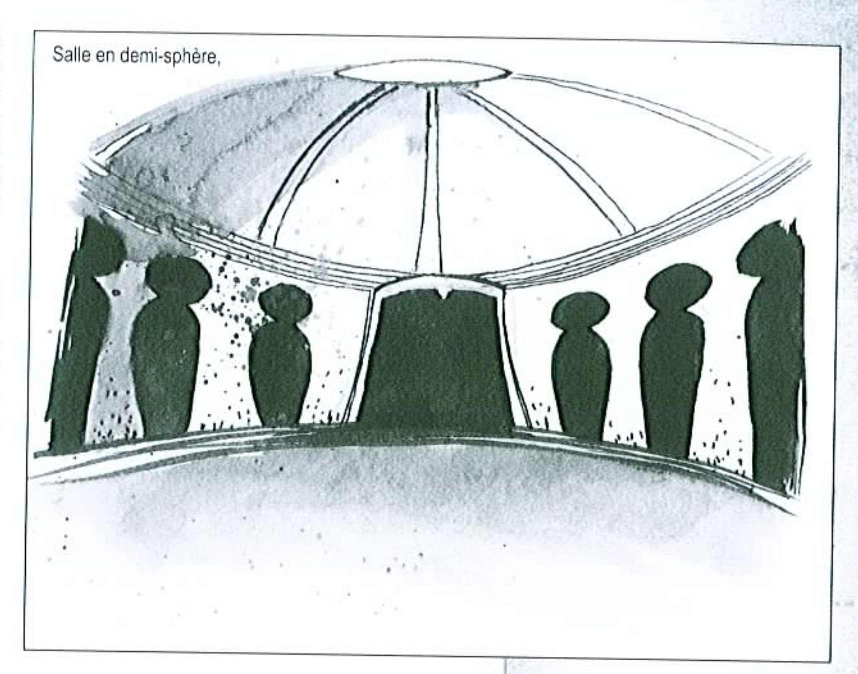
Si les investigateurs approchent du site par les niveaux inférieurs, c'est après avoir traversé de nombreuses salles souterraines et un grand nombre de courts tunnels de jonction ornés des bas-reliefs habituels qu'ils se retrouvent dans un long couloir en pente raide descendante, dépourvu à la fois de portes latérales et de bas-reliefs. Les aventuriers ayant pris connaissance du récit de Dyer notent l'absence de manchots ; on ne voit aucun des oiseaux géants albinos.

Au bout de plusieurs centaines de mètres, le couloir s'ouvre sur une immense salle.

Il s'agit d'un large espace souterrain connecté à l'Abîme, de plus de 30 mètres de diamètre et d'environ 16 mètres de haut en son centre ; c'est une demi-sphère parfaite. Cette salle est entourée de nombreuses portes voûtées larges et basses, ainsi que d'une seule arche plus grande, de cinq bons mètres de haut. C'est évidemment la salle décrite par Dyer.

Les investigateurs qui décident de fouiller les petites entrées voûtées découvrent que l'une d'elles remonte en direction de la surface, tandis que les autres s'achèvent en éboulements ou s'étendent dans de nombreuses directions à travers les tunnels des niveaux inférieurs. La grande arche est plus intéressante.

Note au gardien : *Cette salle, ainsi que toutes les rampes et pièces qui se trouvent à un niveau plus bas, est patrouillée occasionnellement par les Shoggoths. Il y a 50 % de chances par heure que le groupe rencontre l'un d'eux (voir le « Shoggoth en patrouille »). Le Shoggoth attaque immédiatement, sifflant et hululant à fort volume avec ses nombreuses bouches.*


Salle en demi-sphère,

8. Le camp de l'E.S.M. (surface)

C'est le camp de la grande place, utilisé par l'expédition Starkweather-Moore au cours des premiers jours dans la Cité. Il est entièrement décrit dans le Chapitre Dix.

9. Le refuge de Moore (surface)

C'est le site utilisé par Moore et tous ceux encore présents dans la Cité durant les événements du Chapitre Quatorze. Il est entièrement décrit dans ce chapitre.

10. La chute de glace (surface)

L'antique fleuve qui traversait autrefois le haut plateau disparaît à l'extrémité d'un canyon

La voie vers l'Abîme

Une fois l'arche franchie, le tunnel s'enfonce en pente raide. Un flux d'air chaud remonte des profondeurs, charriant une brume humide et de déplaisantes odeurs organiques. Les murs du tunnel furent visiblement creusés et arrangés par les bâtisseurs de la Cité ; ils sont sporadiquement décorés de cartouches de style Décadent incrustés dans la roche. Rapidement, la surface lisse des murs laisse place à la roche naturelle. Des rainures occasionnelles gravées dans le sol facilitent la traction sur les passages les plus pentus. Le sol est ici particulièrement propre – un fait qui pourrait alarmer les investigateurs : c'est le signe que les Shoggoths sont passés par là.

Des galeries latérales s'ouvrent de temps en temps dans les parois du tunnel, mais elles ne sont jamais plus que de frustrants culs-de-sac. Tout au long de la descente, l'air devient de plus en plus chaud, remontant progressivement jusqu'à 0°C. Au bout de 400 mètres, le tunnel s'achève en une caverne en forme d'ellipse, de 15 mètres sur 35, qui est probablement d'origine naturelle bien que le sol y soit plat. De nombreuses et imposantes stalactites pendent du plafond ; plusieurs salles plongées dans l'obscurité s'ouvrent des deux côtés. L'odeur nauséabonde qui pollue l'air est encore plus forte ici.

On peut ici trouver les éléments suivants :

- Tandis que les investigateurs approchent de cette salle, ils ont l'impression d'apercevoir furtivement du mouvement. Un test réussi d'**Écouter** fait entendre un bruissement de plumes et le bruit d'un mouvement furtif. Si les aventuriers pénètrent dans la caverne, même ceux qui n'ont pas réussi leurs tests entendent clairement les cris rauques qu'ils provoquent en créant la panique parmi les manchots albinos géants qui se dandinent avec précipitation pour se réfugier dans les autres passages. On ne perçoit aucun autre signe de mouvement, et personne d'autre ne paraît être présent dans la caverne. Les investigateurs optimistes pourraient supposer que les manchots ont été affolés par leur groupe, en dépit de la conclusion de Dyer que les oiseaux ne sont guère perturbés par la présence humaine (en réalité, les manchots ont appris à craindre tout ce qui bouge, par la faute des récentes déprédations des Choses Très Anciennes).
- Le sol de cette salle est étrangement poli, et les gravures aux murs sont grossières mais profondément creusées, dans un style dégénéré encore jamais vu par les aventuriers. La plupart des panneaux montrent des Anciens plus ou moins démembrés, ou se faisant attaquer par de larges sphères de matière non identifiable – les Shoggoths.

« Attrapés ! »

Si les investigateurs s'attardent par ici plus de cinq minutes, essaient de suivre le tunnel dans la direction des profondeurs ou explorent les cavernes voisines, ils rencontrent immédiatement l'un des habitants des lieux, attiré dans cette salle par le son et l'odeur des explorateurs.

Les premiers indices du problème sont de légers cris *« Tekeli-li ! Tekeli-li ! »* provenant d'un des passages latéraux les plus profonds. On peut les entendre grâce à un test réussi d'**Écouter**. Si le groupe reste sur place, un petit Shoggoth arrive et attaque immédiatement.

Il est extrêmement improbable que les investigateurs souhaitent descendre encore plus bas. S'ils survivent au combat, et au trajet de huit kilomètres qui les attend ensuite, la Mer Engloutie leur apparaît telle que décrite dans l'entrée 26, « Les falaises stygiennes ».

Petit Shoggoth

Irridescence fétide et curieuse

DEX	05	Agilité	25 %
CON	24	Endurance	99 %
FOR	37	Puissance	99 %
TAI	48	Corpulence	99 %
INT	08	Intuition	40 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 4D6
Mouvement	10
Points de vie	36

Compétences

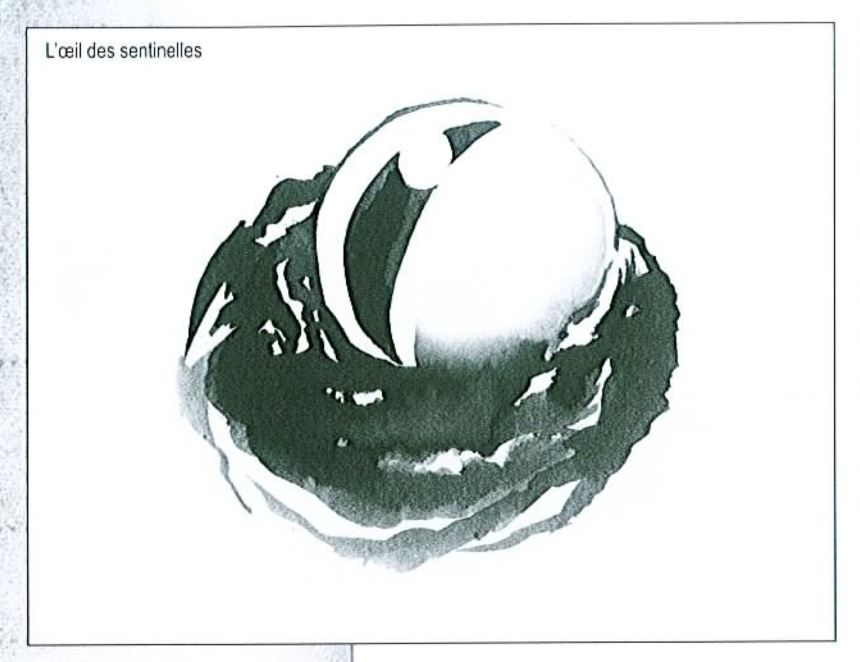
Athlétisme	16 %
Écouter	29 %
Flairer	58 %
Discrétion	14 %
Nager	68 %

Attaques

- Écrasement 73 %
  dégâts 4D6

Perte de SAN : 3/1D20

Voir la description des Shoggoths dans le Bestiaire pour ses autres caractéristiques.


L'œil des sentinelles

aux parois de pierre grêlées et fissurées, à travers une ouverture voûtée et basse qui plonge dans un abîme souterrain. L'eau du fleuve est gelée depuis des éternités et elle se déplace au rythme d'un glacier. La glace s'incline au bord de cette ouverture pour s'enfoncer à pic dans un gouffre profond et obscur, qui ne peut être éclairé que très partiellement par les torches des investigateurs. Les murailles de pierre de la fosse sont composées de roche devenue naturellement lisse par l'écoulement de l'eau ; d'innombrables petites ouvertures et dépressions dans le calcaire en contrebas suggèrent l'existence de cavités naturelles. De temps en temps, une légère bouffée de vapeur remonte des profondeurs du gouffre et s'élève comme du brouillard dans le canyon, entraînant avec elle une odeur organique à peine perceptible et la suggestion d'une improbable source de chaleur souterraine.

À proximité de la chute, la surface du fleuve gelé n'est pas lisse, mais plissée et brisée par la pression contre les parois rocheuses. Des fragments d'autres objets, emportés par la glace, ressortent ici ou là de la surface trouble. Un investigateur qui réussit un test de **Trouver Objet Caché** découvre à quelques mètres de la voûte une protubérance curieuse de matière vitreuse, de couleur bleu rouge et incrustée de particules dorées. Si l'on passe un peu de temps à creuser autour des bords de la protubérance, la glace peut être progressivement retirée. L'objet dévoilé ressemble à s'y méprendre à un énorme œil bleu dépourvu de paupières et de près d'un mètre de diamètre, encastré adroitement dans une coupe de robuste pierre grisâtre. Cet objet pèse plus d'une tonne.

Note au gardien : *il s'agit d'un œil tombé de l'une des statues sentinelles en amont. Il a été emporté jusqu'ici au long des 250 000 dernières années. D'ici dix siècles, il aura basculé dans le gouffre.*

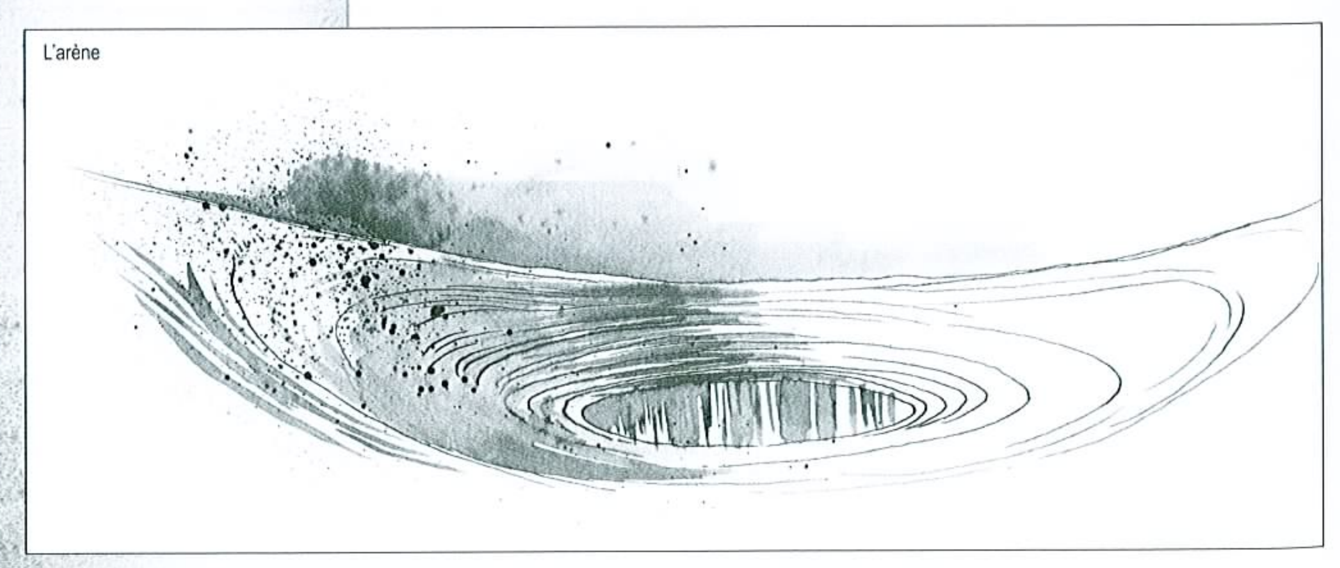
Si les investigateurs ont accompagné Starkweather jusqu'ici dans son expédition pour explorer les statues, cette découverte le gonfle d'un orgueil victorieux sans limites. Il dépensera sans ménagements son temps et ses efforts pour essayer d'extraire l'œil de la glace et le transporter jusqu'au camp ; mais la vérité est qu'il n'y a aucun moyen d'y parvenir ni de le déplacer par les airs si l'on y arrivait. L'objet est simplement trop gros et trop lourd pour les aéroplanes de l'expédition.

11. L'observatoire (surface)

Au sommet d'une tour cylindrique de style Décadent, les aventuriers découvrent une série de rampes recourbées, toutes inclinées d'environ 16 degrés vers le sud, et des socles en pierre.

Les socles soutenaient autrefois des instruments depuis longtemps disparus. Un test réussi d'**Orientation** permet aux investigateurs de comprendre que les rampes courbées furent autrefois utilisées d'une certaine manière pour suivre le mouvement d'objets célestes. Les mouvements erratiques de rotation de la Terre sur son axe et le long de son orbite ont depuis longtemps fait disparaître toute la précision que pouvait présenter cette installation. Une immense pierre triangulaire bloque la vue dans la direction de l'ouest-nord-ouest (précisément, à 290°) ; un symbole maintenant érodé a été gravé dans cette pierre : il est désormais impossible à lire.

Note au gardien : *la pierre bloque la vue directement vers le Phare, la Tour du Complexe et le Val des Tempêtes.*


L'arène

12. L'arène (surface)

Partiellement recouverte de glace, cette fosse conique à ciel ouvert datant de la période Archaïque ressemble vaguement à une arène de corrida ou à un théâtre antique grec... mais une arène dont les gradins mesurent deux mètres de largeur et entourent une modeste zone centrale. Les sculptures décorant les surfaces verticales sont presque entièrement effacées par les intempéries, mais elles paraissent dépeindre des rassemblements d'Anciens en ce lieu. Les gradins, glacés, sont périlleux à traverser, car ils penchent légèrement vers le bas de l'arène, faisant courir le risque d'une chute.

Note au gardien : *cette arène n'était pas un lieu de loisir, mais un forum de rencontre unique en son genre pour les Choses Très Anciennes. C'est là qu'elles se rassemblaient pour étudier des sujets importants, présentés par les orateurs au centre. La salle est construite de manière à ce que les champs électriques naturels des Choses Très Anciennes se combinent et se mélangent dans une sorte d'aura collective qu'elles peuvent percevoir – ce qui leur donne une impression générale de l'ambiance qui se dégage de l'assemblée.*

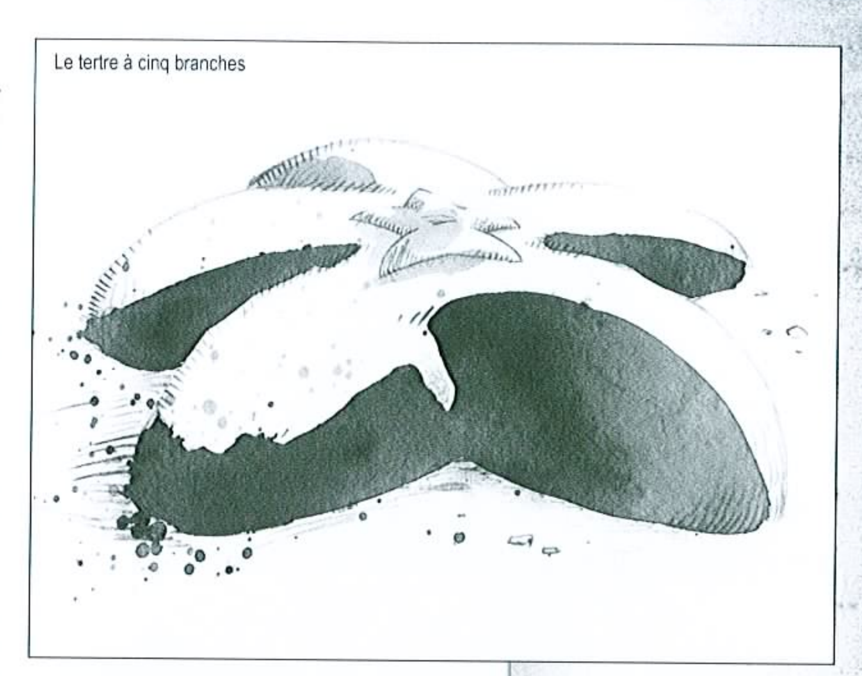
Les radios et autres instruments électriques fonctionnent plus ou moins bien dans l'arène. Si une radio est apportée ici, ses transmissions, quelle que soit leur puissance, ne parviennent pas à sortir des limites de l'endroit.

13. Le promontoire (surface)

Surgissant d'une pile de décombres fracassés, une longue élévation de granit entrelacé d'obsidienne contraste avec les teintes plus sombres des bâtiments environnants. Cette butte semble être formée d'une unique masse rocheuse, s'élevant de 20 mètres au-dessus du niveau de la glace et s'étendant de 120 mètres d'une extrémité à l'autre. Sa forme rappelle Ayers Rock en Australie. À part quelques groupes de points gravés profondément au sommet du point culminant du rocher, ce dernier a conservé sa forme naturelle et il n'est pas décoré. Grâce à un test réussi de **Sciences humaines : archéologie** ou de **Trouver Objet Caché**, les investigateurs remarquent un fait intéressant : les ruines qui entourent le promontoire paraissent être les vestiges d'une sorte de hangar construit au-dessus de celui-ci, comme pour le protéger du climat.

Non loin de l'extrémité nord de l'élévation, on trouve quatre tertres de neige tassée soigneusement réalisés. Chacun d'eux fait deux mètres de haut et deux mètres cinquante de large, sa forme générale pouvant évoquer celle d'une étoile de mer simplifiée – ou la tête d'une Chose Très Ancienne. Chaque monticule est recouvert d'une stéatite verdâtre à cinq pointes.

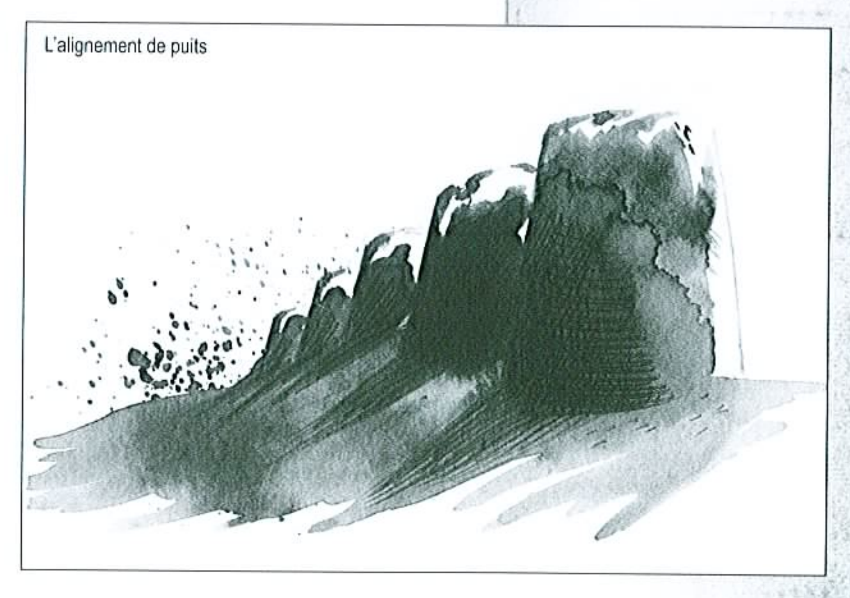
Sous chaque monticule se trouve le corps décapité d'un Ancien, enterré debout dans un puits cylindrique creusé dans la glace. Il s'agit des quatre Choses assassinées par les Shoggoths sur le chemin de la Mer Engloutie ; leurs compagnons survivants revinrent, dans les mois qui suivirent, pour récupérer les corps et les enterrer.

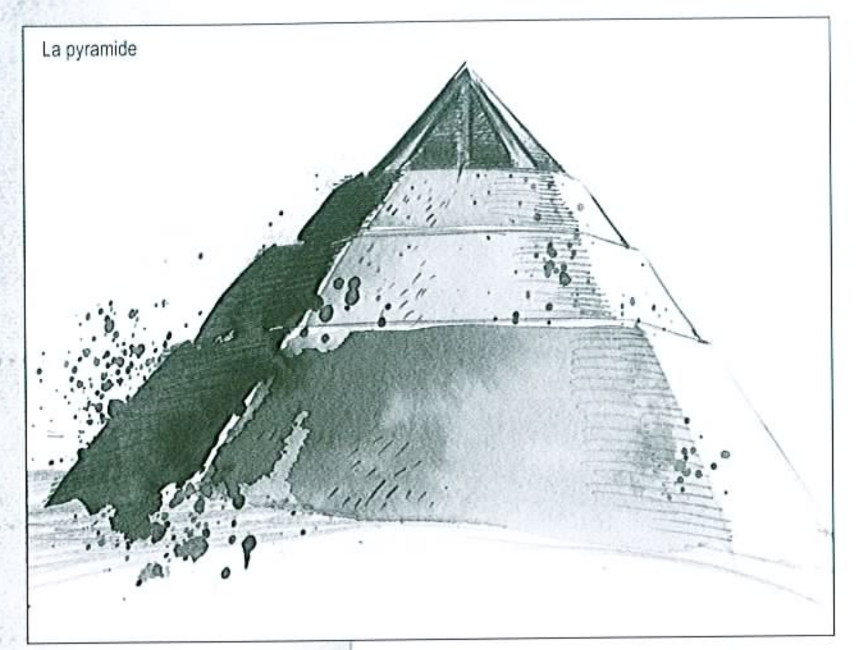

Le tertre à cinq branches

Note au gardien : *c'est l'un des endroits les plus anciens de la Cité, les vestiges d'une roche primordiale datant des premiers jours de la colonie. Les Choses Très Anciennes l'honorent et le protègent en tant que sanctuaire dédié à leurs origines.*

14. L'alignement de puits (surface)

Un alignement de 128 puits de forme conique aux parois escarpées, protégés de la glace par une épaisse margelle, longe le fleuve sur plus de 350 mètres. Chaque fosse fait 15 mètres de diamètre à son sommet et semble profonde de plus de 40 mètres ; les margelles ont une épaisseur équivalente à la longueur d'un bras humain, et s'élèvent de près de sept mètres au-dessus du niveau original du sol. Étant donné que la couche de glace est épaisse de moins de quatre mètres à cet endroit, la plupart des puits ne contiennent qu'une petite quantité de neige tassée ; néanmoins, les 39 les plus éloignés en remontant le fleuve sont emplis d'eau et de choses gelées. Un profond sentiment d'horreur et de damnation affecte tous les visiteurs dans la zone. Dans le brouillard des rêves, ce sentiment est si fort qu'il provoque la perte d'1 point de **SAN** par heure.


L'alignement de puits


La pyramide

L'alignement de puits est une construction de la période Décadente. Sur les bas-reliefs antérieurs de la période Mature, une longue galerie de pierre vitreuse se tient à sa place.

Note au gardien : *l'alignement de puits était l'une des nombreuses constructions installées pour résoudre le problème des Graines du Dieu Inconnu aux derniers jours de la Cité. Au fur et à mesure que les Animalcules arrivaient par le fleuve, ils étaient jetés dans un puits scellé afin que leurs émanations n'affectent pas la population. Les 39 puits contiennent encore des Animalcules enterrés sous plus de trente mètres de glace.*

15. L'arcade (surface)

Cette longue triple rangée de piliers et d'ogives, faite de marbre rose foncé d'origine inconnue, s'étend sur un axe nord-sud sur près de cent mètres. Il ne subsiste aucune trace du toit, si tant est qu'il y en ait jamais eu un. Le sol est profondément enterré dans la glace ; les colonnes, à la construction, devaient mesurer au moins 4,50 mètres.

16. La pyramide (surface)

Située sur une légère éminence proche de la rive nord du fleuve disparu, cette pyramide trapue en gradins s'élève, en quatre niveaux, de 55 mètres au-dessus de la glace. L'édifice est construit en grès du Jurassique, aujourd'hui extrêmement érodé, et il est entouré d'une épaisse muraille pentagonale de basalte. Ses cinq côtés sont dépourvus de décorations, et il n'y a aucune rampe ou volée de marches qui mènent au sommet ; cependant, sur chacune des faces du tout dernier niveau, on voit des portes massives de matière sombre encastrées dans la pierre.

Grimper au sommet des parois décrépites de la pyramide est une tâche aisée, ne demandant qu'un seul test d'**Athlétisme : escalade**, même sans l'aide de cordes. Une fois au sommet, les aventuriers constatent que les portes sont faites de bois madré pétrifié, de quatre mètres de haut et trois de large (et aussi épaisses qu'une tête humaine !), et qu'au milieu de chacune des portes est encastré un symbole d'ambre, aux motifs complexes, évoquant une sorte de nœud.

Pour réussir à pénétrer dans la pyramide, les investigateurs doivent fracturer une des portes, ce qui n'est pas une tâche facile étant donné la taille et le poids de la roche qui les entoure. À l'intérieur, ils découvrent une salle pentagonale de sept mètres de côté. Cette pièce, qui occupe tout le dernier niveau, a la forme d'un cône à cinq faces. Les murs, le sol et les plafonds sont adroitement recouverts de carreaux d'obsidienne polie ; des centaines voire des milliers de petites particules de quartz sont saupoudrées sur les murs. Un test réussi d'**Intuition** suggère aux aventuriers que ces incrustations cristallines peuvent évoquer des étoiles dans le ciel nocturne ; toutefois, un test de **Sciences formelles : astronomie** ne fait que confirmer que les figures représentées ne ressemblent à aucune partie du ciel tel qu'il est connu aujourd'hui.

Le seul ameublement présent dans la pièce est un bloc de pierre brute, large d'un mètre, qui arrive à hauteur de la ceinture. Sur ce bloc, cinq cristaux s'érigent en demi-cercle comme les doigts d'une main ; la surface au centre du cercle est forée sur une profondeur de trente centimètres. Blotti au fond de ce creux se trouve un œuf de quartz fumé de 5 centimètres de long. Sa surface présente des inscriptions minutieuses de groupes de points presque microscopiques.

Fait intéressant, la pyramide n'est représentée sur aucune des sculptures murales que l'on peut trouver dans la Cité ; là où elle devrait être, les bas-reliefs ne montrent qu'une place plate et sans ornementations.

Même les illustrations les plus récentes montrent cette place, bien que la pyramide soit des débuts de la période Mature, voire encore plus ancienne.

Note au gardien : *il s'agit de l'un des bâtiments les plus anciens de la Cité : un monument consacré au Phare et au Dieu Captif. Les écritures sur l'œuf de quartz décrivent les énergies employées pour fabriquer le Piège Divin. Les mathématiques et les sciences impliquées sont incompréhensibles pour les lecteurs d'aujourd'hui ; même une réussite critique en* ***Écriture des Anciens*** *révèle que ce texte est une sorte d'invocation ou de protection contre le mal, et rien de plus. Ni la pyramide ni l'œuf ne possèdent de propriétés magiques.*

17. Le tombeau du serpent (surface)

À cet endroit, une colline pointue s'élance hors des décombres et s'élève à soixante-dix mètres au-dessus du sol. Au sommet, la roche naturelle des parois a été taillée en un cône minutieusement sculpté, orné de piliers et s'achevant d'une aiguille aujourd'hui érodée. La structure générale, bien que considérablement usée par les éléments, présente une vague ressemblance avec le Tombeau du Serpent à Petra (un test de **Sciences humaines : archéologie**



pour le remarquer). Des rampes en pente douce, dépourvues des habituelles nervures transversales, montent le long de la colline et pénètrent dans le cône au sommet par des portes voûtées qui sont plus hautes et plus larges que d'habitude pour les Choses Très Anciennes. À l'intérieur, les pièces sont dépouillées et sans obstacles, jointes par des rampes en pente douce de même nature que celles qui montent la colline. Il n'y a pas de sculpture murale ni de mobilier, mais ici et là on peut deviner des traces presque effacées d'inscriptions juste en dessous des plafonds, d'une écriture curviligne faisant des méandres que l'on ne peut voir nulle part ailleurs dans la Cité.

Note au gardien : *il s'agissait de la résidence des Yithiens, reconstruite pour l'usage et le confort de la Grande Race lors d'une trêve entre les deux espèces. Les traces d'écriture curviligne sont des textes yithiens. À l'origine, la résidence ressemblait à un Yithien dans sa forme générale. Le gardien peut autoriser un test de* ***Mythe de Cthulhu*** *pour distinguer la ressemblance, même si elle est vraiment très abîmée.*

18. L'obélisque blanc (surface)

À faible distance des premières terrasses orientales, une stèle blanche trapue s'élève de sept mètres hors de la glace. Faisant deux mètres de large à la base, cet obélisque rappelle l'Aiguille de Cléopâtre, dressée à Central Park. La pierre ne porte aucune inscription, mais elle a particulièrement bien résisté au temps : ses arêtes sont affilées et nettes, et les traces d'érosion et de piqûres sur la pierre qui s'imposent partout ailleurs sont absentes ici.

Note au gardien : *à une époque, cet obélisque était d'une importance considérable pour les Choses Très Anciennes, et le point de départ de nombreuses processions rituelles jusqu'aux temples dans les montagnes. Il ne reste aucun indice quant au but de ces processions, bien qu'on puisse parfois les distinguer dans les rêves de la Cité.*

En fait, l'obélisque faisait partie du mécanisme permettant de réguler le climat dans la Cité. Il en existe une douzaine d'autres identiques éparpillés dans l'immensité de la Cité. La plupart sont enterrés sous la glace.

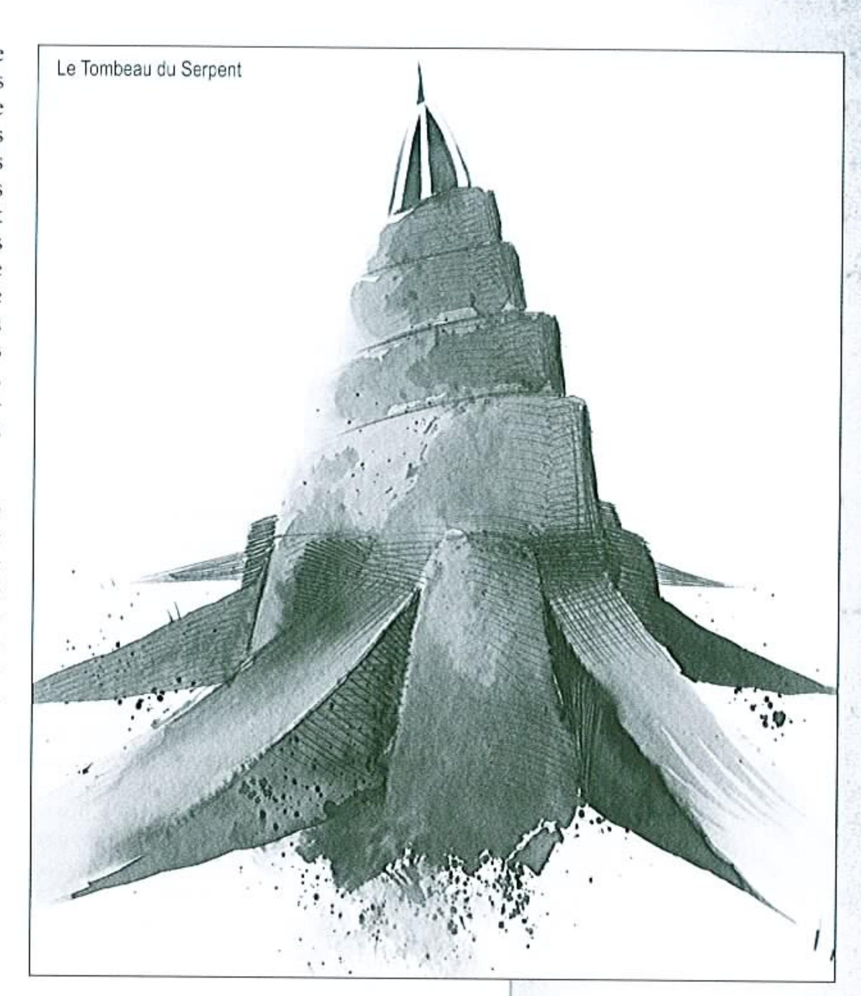
19. Le serpentin (surface)

Située à un kilomètre et demi du camp Starkweather-Moore, cette étroite étendue dégagée s'étale en zigzaguant en une série de « S » successifs sur presque 800 mètres, entre des talus pointus de pierre de dix mètres de haut. Tout indice quant à sa fonction est enterré sous dix mètres de glace.

Note au gardien : *les avenues serpentines comme celles-ci étaient destinées au divertissement, en combinant les champs magnétiques, les mouvements et les sens des Choses Très anciennes afin de produire une « musique » électrique que les humains ne peuvent entendre.*

Si les investigateurs ont fait l'expérience du rêve de la prière dans le Chapitre Dix, ils peuvent effectuer un test d'**Intuition** pour reconnaître l'endroit comme celui où les rêveurs dansaient. Cette compréhension coûte 1 point de **SAN**.

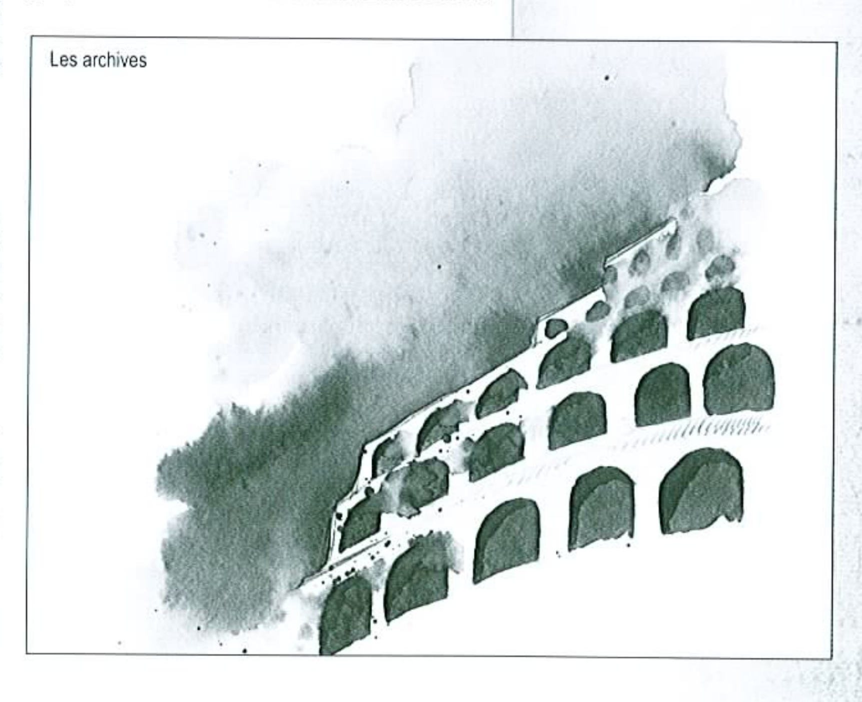
Le Tombeau du Serpent

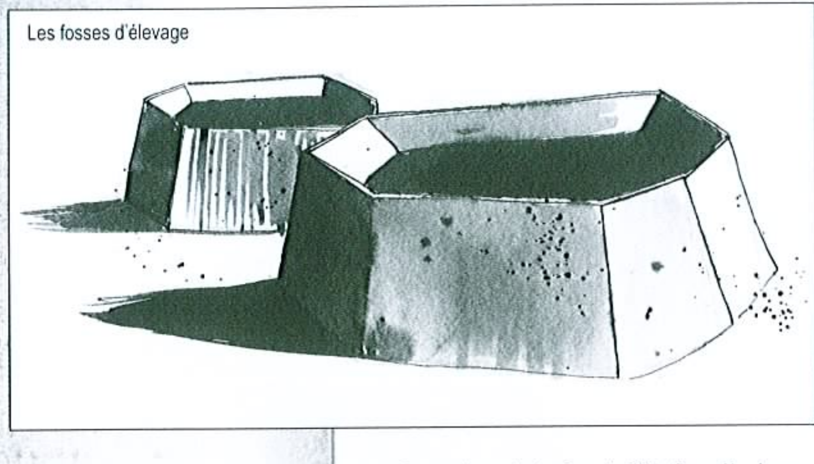


20. Les archives (niveaux supérieurs)

Cette tour imposante date de la période Mature ; elle possède un puits de lumière central entouré d'une rampe en spirale. La plupart des fenêtres sont lourdement fermées

Les archives




Les fosses d'élevage

par des volets de bois pétrifié. Sur dix étages au-dessus du sol (et deux en souterrain), des frises sculptées s'étendent continûment, superposées en trois frises sur chaque mur. La première commence à un peu moins d'un mètre du sol, la deuxième à environ trois mètres et la plus haute à environ cinq mètres. La plupart des étages sont de simples salles annulaires de sept mètres de haut entourant le puits de lumière et la rampe. Faisant vingt-cinq mètres de diamètre, la tour contient plus de 1 400 mètres de bas-reliefs des Choses Très Anciennes ; elle détaille une campagne militaire spécifique, qui s'est déroulée durant des milliers d'années lors du Jurassique. Les adversaires des Anciens sont dépeints comme des créatures plus petites, ailées et vaguement insectoïdes – les Mi-Go. On voit les deux camps pratiquer d'insoutenables atrocités sur leurs ennemis.

21. Le laboratoire

(niveaux supérieurs)

Il s'agit d'une grande salle intérieure, équipée d'une douzaine d'avancées de pierre robustes – comme des tables sortant du sol – de deux mètres de haut, quatre mètres de long et trois de large. Chaque table est couverte d'une surface d'obsidienne et possède des rainures qui se rejoignent en un orifice d'évacuation situé dans un des coins. Les bas-reliefs ciselés dans les murs suggèrent que cette pièce fut autrefois employée par les Choses Très Anciennes pour fourrer leurs tentacules dans les entrailles d'animaux normaux – dinosaures, petits mammifères, premiers primates et poissons – représentés sur différents panneaux. Les similarités avec le massacre du Camp de Lake sont déstabilisantes (perte de 0/1 point de **SAN**).

Les investigateurs peuvent comprendre, avec l'aide d'un test réussi d'**Intuition**, qu'un grand nombre de ces bas-reliefs sont des planches de référence à propos de l'anatomie interne des espèces dépeintes. Les personnages qui possèdent les compétences de **Sciences de la Terre : géologie** ou de **Sciences de la vie : paléontologie** à 10 % ou plus se rendent compte que ce genre d'information serait extrêmement précieux pour les scientifiques, étant donné que les fossiles habituels sont principalement des os. Les bas-reliefs suggèrent aussi que les Anciens ont enregistré sans interruption des dizaines de millions d'années d'anatomie comparée.

22. La matrice

(niveaux supérieurs)

Ce lieu, datant de la période Mature, est constitué de deux pièces superposées et communicant par une rampe en pente raide. Au niveau bas, on ne trouve plus que les restes brisés de barreaux de pierre de l'épaisseur du poignet, éparpillés dans une poussière de rouille, là où une sorte de treillis de pierre et de métal remplissait presque toute cette pièce de dix mètres sur vingt. Le plafond s'abaisse délibérément en trois gros vases de pierre, achevés par les embouts rouillés de ce qui a pu être des tuyaux ressortant de ces protubérances ; tout cela présente une ressemblance à la fois comique et sinistre avec des pis de vache.

Dans la salle supérieure, trois réservoirs ou citernes de pierre sont encastrés dans le sol ; des encoches sur leurs flancs et des orifices comblés de rouille et de poussière indiquent les endroits où des appareillages étaient autrefois installés. Les sculptures murales montrent les Choses Très Anciennes au travail dans un lieu similaire à celui-ci ; un test réussi d'**Intuition** à -20 % permet de comprendre qu'elles sont en train de verser du liquide dans les citernes afin de nourrir lentement quelque chose dans la pièce du dessous.

Note au gardien : *la chambre basse contenait jadis des « machines » organiques complexes équivalentes, d'une certaine manière, à la Jungle du Complexe décrite dans le Chapitre Onze. Ces plantes/animaux spécifiquement conçus accomplissaient des taches vitales pour les habitants de la Cité. Ils étaient nourris en permanence par des nutriments qui gouttaient de la salle supérieure.*

Les investigateurs qui examinent cette salle pourront faire le rapprochement entre sa conception et certaines structures trouvées sur le Mur de Crânes, dans la Tour du Complexe.

23. La décharge

(niveaux supérieurs)

Une passerelle tubulaire à moitié effondrée donne sur une petite pièce ovale recouverte d'une fine couche de glace. Quelques morceaux desséchés de peaux, de tendons et de graisse sont éparpillés autour de l'orifice d'un trou sombre de trois mètres de large et de près de vingt mètres de profondeur. Durant les trois dernières années, l'un des Anciens encore vivants a jeté dans ce puits les bas morceaux de centaines de phoques et de manchots.

Note au gardien : *s'ils sont examinés par un scientifique qualifié, les restes de phoques comme ceux de manchots présentent des différences anatomiques par rapport aux espèces connues. Ces spécimens proviennent tous de la mer souterraine au fond de l'Abîme. Reportez-vous à l'Annexe 8 : Bestiaire pour plus de détails.*

*Les investigateurs qui examinent les restes de près encourent le risque de contracter la Mort Lente (voir le Chapitre Dix-C). Le gardien doit tester l'**Endurance** de chaque investigateur qui manipule les vestiges, avec un bonus de + 20 % ; en cas de succès, il n'est pas contaminé.*

24. Les fosses d'élevage

(niveaux inférieurs)

Située au fin fond d'un bâtiment, cette salle ronde de soixante mètres de diamètre avec un dôme de sept mètres de haut est meublée de nombreux baquets de forme pentagonale, regroupés en anneaux de dix unités ; chaque baquet fait un mètre de hauteur et un peu moins de large, les cloisons entre ceux-ci étant de l'épaisseur d'une main. Un peu de poussière et des miettes de débris organiques (dont de petits os de mammifères de l'Holocène) couvrent le sol de cette pièce, se transformant lentement en roche sédimentaire. Les bas-reliefs dépeignent des Choses Très Anciennes s'occupant de jeunes individus de leur espèce au stade larvaire, reposant dans ces baquets.

25. Le bassin (niveaux inférieurs)

Dans les profondeurs de la Cité, une rampe mène à une corniche faisant le tour d'une belle surface de glace totalement lisse, à cinq mètres en contrebas, et qui forme une sorte de « patinoire » de 32 mètres de long sur 23 mètres de large. Il n'y a pas de rampe qui descend vers la glace. De petits poissons, ainsi que d'autres créatures marines typiques de la faune océanique de l'hémisphère sud il y a un demi-million d'années, sont congelés dans la glace ; certains sont visibles juste en dessous de la surface, et ils peuvent en être prélevés en creusant le substrat qui les entoure.

Le bassin de glace fait vingt mètres de profondeur et de nombreuses cavernes et alcôves ont été construites au fond ; s'ils goûtent la glace, les explorateurs auront la surprise de constater qu'il s'agit d'eau de mer.

Note au gardien : *il s'agit de l'un des innombrables « bassins de chasse » utilisés à la fois par les Choses Très Anciennes et leurs serviteurs Shoggoth pour attraper et manger de la nourriture vivante. Ils arrêtèrent de les utiliser quand ils partirent pour l'Abîme.*

26. Les falaises stygiennes

(niveaux inférieurs)

Dans les profondeurs d'une mystérieuse structure de la lisière orientale de la Cité, les aventuriers découvrent un passage de cinq mètres sur cinq s'enfonçant dans le sol abruptement et de manière inquiétante, à un angle de presque 30°. Ce tunnel par ailleurs sans ostentation est creusé directement dans la roche brute quasiment à partir de son ouverture ; au bout de quelques centaines de mètres, il pénètre dans une strate calcaire où s'ouvrent de nombreuses entrées sur les parois latérales et supérieures. Ces issues mènent à un réseau sans fin de tunnels creusés par les écoulements d'eau sous la Chaîne Miskatonic. Les milliers de kilomètres de galeries ne furent guère explorés, même par les Choses Très Anciennes durant les éternités où elles colonisèrent ces lieux. Ces tunnels naturels rejoignent, des centaines de kilomètres plus loin, ceux qui se trouvent dans les sous-sols du Camp de Lake.

Les groupes composés uniquement de personnages non-joueurs font demi-tour à ce stade, décidant de ne pas suivre plus longuement le couloir aux parois lisses.

Tout au long de cette descente aisée de cinq kilomètres l'air devient notablement plus chaud, et l'on perçoit une vague odeur organique qui évoque les îles recouvertes de guano de la côte antarctique. Il se forme fréquemment des brouillards localisés à la rencontre de l'air chaud. Aucun signe de passage ne peut être vu, qu'il soit laissé par les manchots, les Choses Très Anciennes ou les Shoggoths.

Si les investigateurs, quant à eux, persévèrent dans la descente, le gardien doit noter quelles sont leurs sources de lumière. Peu de torches ont été amenées dans le cadre de l'été polaire, les batteries ont une durée limitée, et aucun matériel permettant de fabriquer une torche n'est présent, à moins que les aventuriers ne l'aient transporté. L'effort requis pour descendre le tunnel est minimal ; cependant, le gardien doit souligner le problème éventuel que posera le trajet du retour. La descente leur prendra une heure et demie, le retour plus de quatre heures.

Quelque part à environ un kilomètre et demi sous la Cité, le tunnel donne accès à une large corniche qui surplombe le gouffre sombre et humide de la Mer Engloutie. Le rebord croulant de cette corniche est situé 200 mètres au-dessus des plages invisibles et des colonies grouillantes de manchots en contrebas ; les cris de centaines de milliers de ces oiseaux résonnent. Le plafond de cette immense grotte est à seulement trente mètres au-dessus de la corniche. L'air est saturé de l'odeur des manchots, et la température juste au-dessus de 0°C. La scène devrait être riche d'effroi et de crainte ; les investigateurs qui connaissent l'histoire de la Cité devraient redouter avec raison de rencontrer les habitants de ce territoire souterrain, qu'il s'agisse des Anciens ou des Shoggoths. Les explorateurs moins bien renseignés seront émerveillés par les cris des manchots, à 800 kilomètres de la mer (et à quelque 5 000 mètres d'altitude).

Aucune rampe ou aucun autre moyen d'accès ne permet de rejoindre les mystérieuses régions en contrebas depuis la corniche ; à moins que les investigateurs n'aient emporté une grande quantité de corde et de matériel d'escalade, ils ne peuvent descendre dans ces territoires détestables. Les falaises sont faites de calcaire couvert de plaques de glace et de mousses visqueuses ; de spectaculaires jets d'eau congelée ainsi que des cavernes verglacées tapissent leurs parois.

Avec suffisamment de cordes, deux tests réussis en **Athlétisme : escalade** peuvent amener un investigateur au bas de la falaise. Un échec entraîne 1D6 points de dégâts pour le spéléologue amateur, et deux échecs entraînent la mort à l'issue d'une interminable chute. Les maladresses peuvent avoir des effets négatifs sur le parcours des autres grimpeurs. La descente, ainsi pendu dans le noir, dure deux heures ; la remontée (avec les cordes déjà en place), trois heures.

Les Shoggoths ne remarquent pas les investigateurs sur la corniche tant qu'ils ne font rien de réellement spectaculaire, comme lâcher des fusées éclairantes ou déclencher des explosions. Cela prendrait tout de même une heure à ces monstres infâmes de grimper en haut des falaises ; si les aventuriers sont encore sur la corniche lorsqu'une demi-douzaine d'entre eux arrive, tant pis pour eux ! Les Shoggoths ne s'aventureront dans le tunnel que sur quelques dizaines de mètres (les nettoyant de toute poussière et effaçant toute trace) si les investigateurs se sont déjà enfuis. Déçus, les Shoggoths s'en retournent dans leur mer, qui elle regorge de nourriture.

Les aventuriers particulièrement stupides, ou entêtés, pourraient se démener pour partir à l'exploration de la mer Stygienne ; ce scénario ne prétend pas qu'ils aient de grandes chances de survie. D'importantes bandes de manchots aveugles et inoffensifs se tiennent sur les rives ou s'ébattent dans l'eau ; de petits groupes de phoques blafards et sans yeux poussent de grands cris tristes depuis la mer, servant de nourriture à une faune sous-marine étrange et antédiluvienne. En définitive, cependant, toute assemblée suffisamment insensée pour s'aventurer ici fera la connaissance de hordes de ces horreurs flasques qui ont anéanti les Choses Très Anciennes.

Les investigateurs qui descendent la falaise de cette manière se retrouvent au pied des falaises stygiennes (à un peu moins d'un kilomètre au nord-est de l'entrée du zoo cauchemardesque). Voyez le Chapitre Dix-C pour la description des lieux et les aventures de l'Abîme.

Service de livraison

Plusieurs fois par semaine, les Choses Très Anciennes pillent la Mer Engloutie en empruntant ces tunnels, ramenant manchots et poissons destinés à de multiples usages. Si le gardien le désire, les explorateurs peuvent être surpris par la soudaine apparition d'une Chose Très Ancienne courant, volant presque, au travers du tunnel principal, les ailes étendues. Elle transporte un filet de fibres tressées rempli de centaines de kilos de poissons dégoulinants et se tortillant.

La Chose Très Ancienne ne s'attend pas non plus à croiser des humains ; elle émet un seul appel carillonnant tandis qu'elle trébuche au milieu d'eux, ne s'arrêtant pas ni ne ralentissant, même si elle heurte quelqu'un. Les investigateurs doivent réussir un test d'**Agilité** pour éviter d'être renversés par la Chose.

Si quelqu'un est touché, il est simplement renversé mais ne subit aucuns dégâts ; un petit poisson vipère (voir l'Annexe 8 : Bestiaire pour sa description) se contorsionne, impuissant, sur le sol non loin. Rilke, ou tout autre biologiste, serait ravi d'empailler cette trouvaille inattendue.

27. La salle de concert

(niveaux supérieurs)*

Au bout d'un certain temps, nous nous trouvâmes devant une rangée de fenêtres – dans la partie renflée d'un colossal cône à cinq arêtes au sommet intact – qui menaient dans une salle vaste et bien conservée au dallage de pierre ; mais elles étaient trop haut dans la pièce pour nous permettre d'y descendre sans une corde… Cette immense salle était probablement réservée à certaines assemblées, et nos torches électriques y révélèrent des sculptures puissantes, nettes et saisissantes, disposées autour des murs…

Dyer et Danforth ne sont jamais entrés dans cette salle, mais les investigateurs en ont la possibilité. Ils peuvent y pénétrer par les fenêtres, grâce à une corde, ou par une série de passages bas et voûtés depuis les niveaux inférieurs, en venant de l'ouest.

La pièce fait cinquante-cinq mètres de longueur, elle possède cinq côtés et son plafond, au point central, est à un peu plus de vingt mètres du sol. Les cinq poutres intérieures sont énormes et massives, s'inclinant gracieusement pour se rejoindre en une ogive colossale juste en dessous du sommet du cône. Le sol était autrefois couvert de lourds carreaux dans les tons gris : ils sont encore présents, mais sont désajustés et tombent fréquemment en miettes lorsque l'on marche dessus. De larges rampes descendent en courbe vers des passages exigus aux niveaux inférieurs, et à leur tour se ramifient dans de nombreuses directions.

Les frises murales, deux de nature géométrique et trois figuratives, sont nettes et précises, dessinées avec les cartouches et les silhouettes simplifiées caractéristiques du style Décadent.

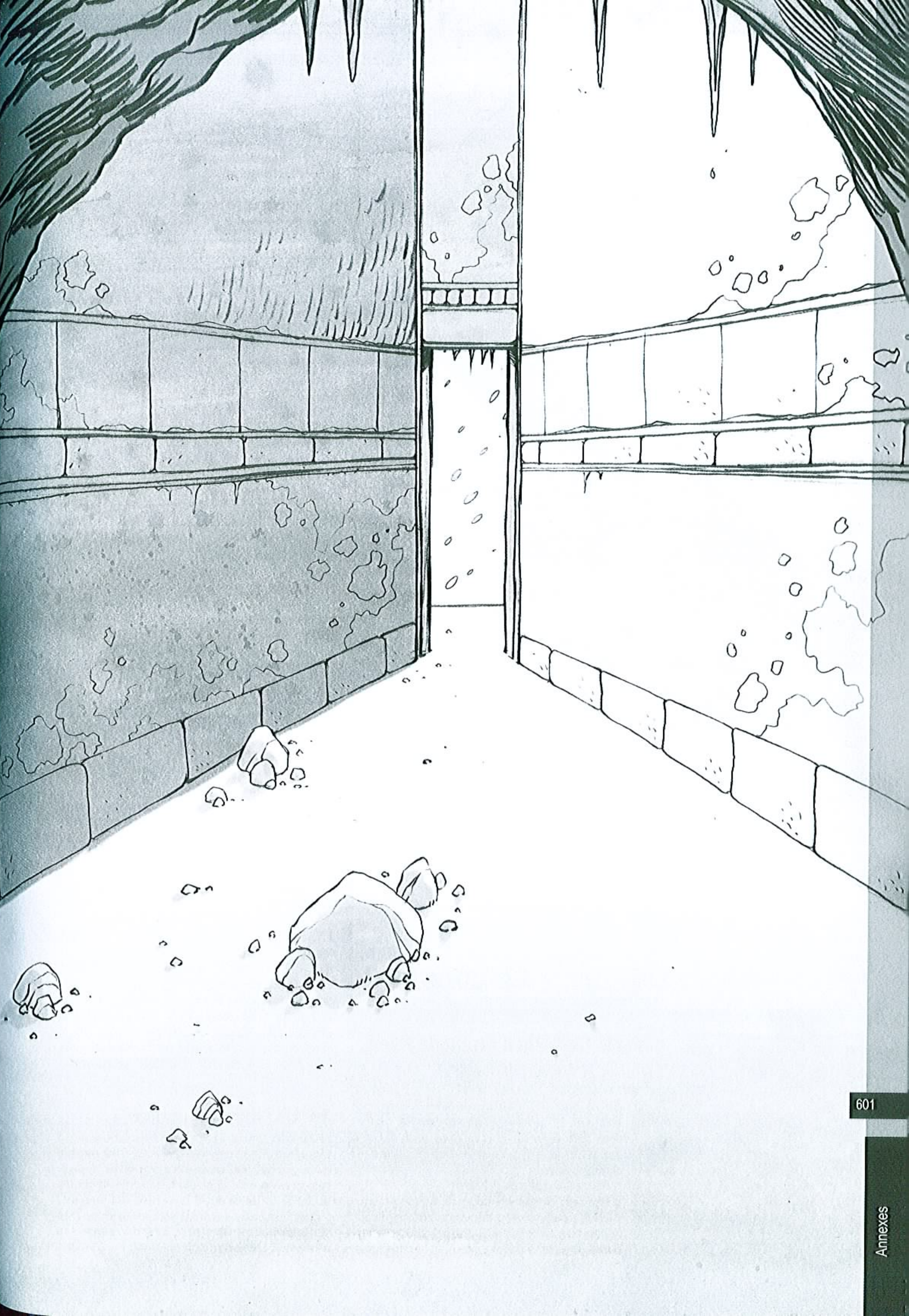
Une frise montre des paysages de la Cité environnante telle qu'elle se présentait probablement il y a 750 000 ans. Un grand nombre des hautes tours a disparu ; certaines se sont écroulées sur place, d'autres ont été détruites et reconstruites sous d'autres formes.

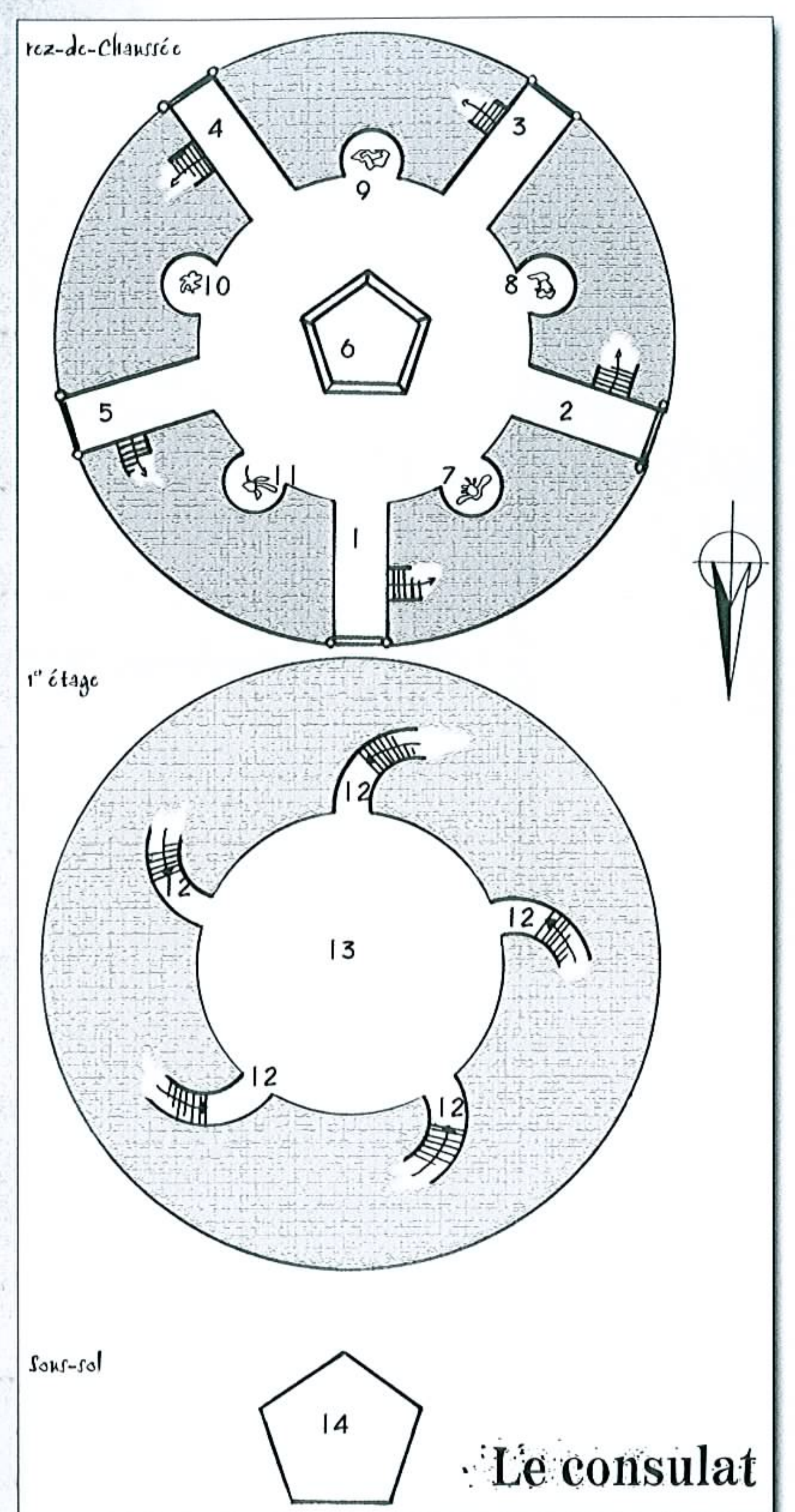
La deuxième frise montre des Choses Très Anciennes en larges foules, toutes rassemblées à l'extérieur. Quelques panneaux les montrent en train de voler, d'autres debout sur des étendues de pierre inclinées. Toutes les Choses ont leurs ailes déployées et leurs « bras » tentaculaires levés dans des postures semblables. L'impression générale obtenue est celle de prières ou de célébrations.

La troisième frise, bien que dépeignant des Anciens en pleine activité, est malaisée à interpréter. Les illustrations sont emmêlées avec des ciselures circulaires ou rectilignes, de toute évidence volontaires et faisant partie du tableau, qui traversent les personnages de façon probablement significative. Les Anciens dépeints n'ont pas l'air d'y prêter attention.

Un panneau de chaque frise, celui du centre du mur orienté à l'ouest, est totalement vierge.

Note au gardien : *ces bas-reliefs montrent quelques aspects des « funérailles de la Cité » – une cérémonie formelle conduite dans les dernières années de la Cité. Le panneau blanc sur le mur ouest de la salle est, bien entendu, une référence vierge au Piège Divin à l'ouest.*





28. La salle d'étude de Dyer (niveaux inférieurs)*

Les meilleurs diagrammes et cartes se trouvaient sur les murs d'un effrayant abîme au-dessous même du sol primitif – une caverne d'environ deux cents pieds carrés et soixante pieds de haut, qui avait dû être, presque à coup sûr, une sorte de centre éducatif.

Cette salle de grande taille, de forme presque carrée, se trouve non loin de la grande place ; cependant, le bâtiment auquel elle appartenait a disparu depuis longtemps : de nos jours, on ne peut la rejoindre que par voie souterraine. Le sol y est légèrement incliné et traversé par plusieurs rainures de fonction inconnue, de 60 centimètres de largeur et de profondeur. Le plafond est voûté, taillé comme un demi-cylindre reposant sur la tranche, et donne l'impression d'avoir été creusé directement dans la roche du plateau. Deux hautes estrades ornent les deux extrémités de la pièce ; derrière chacune d'elles se trouve une rampe (désormais condamnée) qui remonte vers les niveaux supérieurs et une rampe qui descend.

Six larges frises murales font le tour de la pièce. En surplomb – un phénomène rare – les bas-reliefs se prolongent et couvrent également tout le plafond en grands panneaux de sept ou huit mètres de côté.

L'exécution et le style de cette immense salle forment de beaux exemples de l'art de la période Mature avancée ; associé avec les nombreuses cartes détaillées qui décorent les parois voûtées du plafond, ce style transmet son message beaucoup plus clairement que n'importe quel autre lieu que les investigateurs ont pu voir. En cet endroit est résumée en traits généraux toute l'histoire des Choses Très Anciennes depuis leur arrivée sur la Terre, il y a plus d'un milliard d'années, jusqu'à l'issue des guerres contre leurs esclaves rebelles, les Shoggoths.

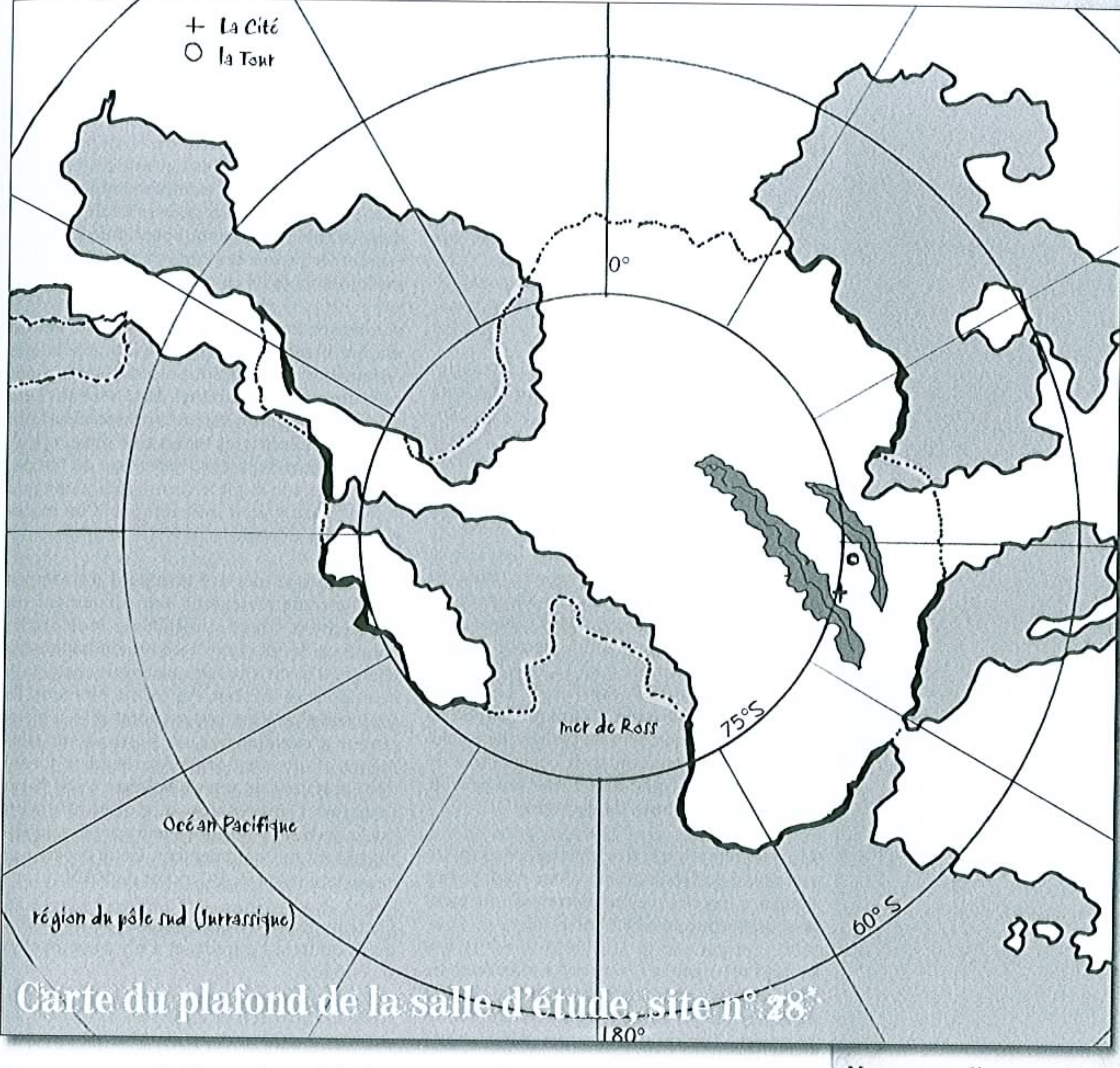
Les bas-reliefs dans cette salle sont si clairement conçus et dessinés que les investigateurs qui prennent le temps de les analyser en détail (voir « Comprendre les bas-reliefs », pages 584-585) peuvent réduire les modificateurs. -20 % devient -10 %, réussite spéciale devient - 20 %, etc.

Les cartes gravées au plafond sont déjà inestimables en elles-mêmes, et ne demandent guère d'efforts d'interprétation. Il y a des cartes de l'Antarctique, telle qu'elle se présentait sous le soleil tropical d'il y a cinquante millions d'années (voir ci-contre) ; d'autres du globe à différentes époques, présentant clairement la danse perpétuelle de la dérive des continents ; il y a aussi une carte du système solaire, montrant clairement Pluton, l'astre récemment découvert, au-delà de Neptune – et encore un autre astre voilé au-delà, inconnu de l'Homme.

L'ancienneté des récits gravés ici dans la pierre les rend imperméables à la compréhension des êtres de notre temps – mais ils font écho et confirment les autres fragments décryptés dans le reste de la Cité. Les « Anciens » de Lake sont arrivés sur Terre avant qu'elle ne porte la vie ; ils affirment y avoir créé les prémisses de celle-ci et avoir combattu des intrus, maintes et maintes fois, pour conserver leur antique territoire.

29. Le consulat (surface)

Huit kilomètres au sud-ouest de la grande place, un plateau pentagonal de 200 mètres de large s'élève d'environ trois mètres au-dessus du niveau de la glace. Une seule structure de belle taille occupe le centre du plateau, s'étendant sur la moitié de sa surface. Des sculptures murales proches, des périodes Mature et Décadente, dépeignent le bâtiment



Carte du plafond de la salle d'étude, site n° 28*

comme une sorte de dôme en forme de bulbe, sans fenêtres, d'une trentaine de mètres de hauteur, entouré de cinq fines tours – un peu à la manière de l'Hagia Sophia à Istambul. Aujourd'hui, la surface lisse du dôme est érodée, déformée, et les tours ne sont plus que gravats effondrés. Néanmoins, la localisation et la taille de l'édifice indiquent encore son importance pour les bâtisseurs de la Cité.

***Note au gardien :** ce bâtiment était jadis un centre accueillant les services diplomatiques et de renseignement des Choses Très Anciennes envers leurs nombreux ennemis. Si la structure fut vidée de tout ce qui pouvait être emporté durant l'exode vers l'Abîme, il reste de nombreux objets intéressants. Une carte partielle et quelques idées d'aventure se rapportant au consulat peuvent être trouvées dans le Chapitre Dix-B.*

Au contraire de la plupart des bâtiments de la Cité, le consulat ne possède aucune fenêtre, aucune sculpture ni inscription murale, à l'exception de ce qui est indiqué ci-après.

Comme les autres édifices de la surface de la Cité, le consulat fut vidé au moment de l'évacuation. Il reste néanmoins quelques objets qui n'ont pu être transportés, et les ravages du temps ont ouvert des salles qui étaient jadis dissimulées.

L'extérieur

L'extérieur du bâtiment est fait d'une pierre gris-charbon sans marques, formant un dôme à la courbe douce d'environ 60 mètres de diamètres sur près de 30 mètres de hauteur. Des millions d'années d'intempéries en ont érodé et craquelé la surface, qui est maintenant déformée comme si elle avait fondu ; mais les murs du bâtiment, épais, sont encore intacts. Les seules entrées dans le mur arrondi sont cinq porches enfoncés. À l'opposé de chacun, à une quinzaine de mètres, se trouvent des tas imposants de gravats de pierre d'onyx. Les bas-reliefs des bâtiments proches indiquent qu'il s'agissait jadis de fines tours qui s'élevaient au-dessus du niveau du dôme, un peu à la manière de l'Hagia Sophia d'Istanbul. On ne trouve sur ces murs aucune indication concernant l'utilisation du bâtiment ou de ses tours.

Les entrées

On peut pénétrer dans le bâtiment par n'importe lequel des cinq grands porches. Ils se

***Note au gardien :** un schéma de l'Antarctique est dessiné, superposé avec le Gondwanaland en cours de dislocation. Les montagnes sont la chaîne Miskatonic et la chaîne Occidentale. Les coordonnées présentées sont celles de notre ère ; au Jurassique, la Cité était située à des latitudes tempérées.*

présentent sous la forme de trapèzes de cinq mètres à la base sur cinq mètres de hauteur, s'effilant à environ trois mètres de large au sommet. Ils étaient fermés par des doubles portes en verre noir épais, enfoncées à environ trois mètres à l'intérieur, qui pouvaient s'ouvrir vers l'intérieur comme vers l'extérieur – il fallait certainement une grande force pour les manipuler. Il ne reste plus que les portes de la galerie trois. Des autres ne subsistent que des débris coupants et de légères traces de corrosion.

Salles n° 1 à 5 : galeries

Derrière les portes de verre noir, des galeries pentagonales d'environ 12 mètres de long s'enfoncent directement vers le centre du bâtiment. Ces galeries, numérotées de 1 à 5 sur le plan, sont identiques entre elles à l'exception d'un élément. Chacune est entourée d'une pierre noire polie qui montre peu de signes d'érosion. Juste à l'intérieur de la porte, se trouve de chaque côté un puits lisse, de la taille et de la forme d'une baignoire (***note au gardien :*** *ils contenaient jadis les Shoggoths qui servaient à ouvrir les portes*). Dans chaque galerie, une rampe s'élève à mi-chemin dans le mur droit (*elles portent le n° 12, et mènent à la salle n° 13 au niveau supérieur*). Le sol de chaque galerie possède un unique glyphe en langue des Anciens, serti de pierres claires ; les « points » font environ trois centimètres de diamètre et le glyphe tout entier fait près de quarante centimètres de diamètre.

Un examen attentif des glyphes, ainsi qu'un test réussi de **Géologie** ou d'une compétence similaire, révèle que les pierres qui forment les points sont des diamants.

Si les investigateurs pensent à examiner les cinq galeries, ils constatent que les glyphes sont partout identiques mais différemment tournées, afin qu'une « face » différente se retrouve orientée vers la porte.

Note au gardien : *c'est un exemple de haïku des Choses Très Anciennes. Chaque face du glyphe a un sens différent et complémentaire. Les joueurs peuvent décoder leur signification grâce à un test réussi d'**Écriture des Anciens** pour chacun des cartouches. La traduction est, pour chaque galerie :*
1. Contrôler
2. Communiquer
3. Négocier
4. Comprendre
5. Vaincre

Salle n° 6 : salle de réunion

Les galeries d'entrée aboutissent à une grande salle centrale circulaire, de 30 mètres de diamètre, au plafond en forme de dôme qui culmine à dix mètres de hauteur en son centre. Des alcôves profondes s'ouvrent dans le mur, à mi-chemin entre chaque galerie d'entrée. Ici, les sols sont magnifiquement recouverts « d'emblèmes » en bois pétrifié sombre ; les plafonds sont d'une pierre pâle semblable au quartz, parcourue d'innombrables fils dorés. Une seule frise de ces sculptures murales maintenant familières fait le tour de la salle, juste au-dessus du linteau des portes ; ses panneaux décrivent des scènes complexes proposant un vaste assortiment de bâtisseurs en vol, construisant des tours ou s'accrochant à des structures aux formes étranges.

Au milieu de toute cette désolation, la salle est étonnamment belle. Les minces couches de glace et de poussière de cristal qui recouvre les surfaces ne font qu'ajouter à son charme, dans la faible lumière qui provient de l'extérieur et les rayons des torches électriques des explorateurs (s'ils en possèdent).

Au centre de la pièce, une plate-forme de marbre blanc à cinq côtés s'élève à soixante centimètres au-dessus du sol, ses côtés inclinés en rampe de style habituel. Surplombant l'estrade se trouve une structure dentelée faite en pierre luisante et verte, très dure, apparemment intacte malgré le passage du temps. Les débris sur la plate-forme indiquent que cette structure était jadis remplie d'un matériau moins durable.

Les investigateurs qui grimpent les rampes vers l'estrade ressentent immédiatement un picotement sourd qui hérisse leur chair, comme si leurs corps étaient soudainement chargés d'électricité statique et que chacun de leurs poils se dressait. Au même moment, ils sont pris d'un léger vertige, comme si la pièce autour d'eux chavirait ou tournait sur elle-même. Tous ceux qui sont sur la plate-forme doivent réussir un test de **Volonté** à -10 % ou ressentir l'impression que quelqu'un ou quelque chose murmure à leurs oreilles, indistinctement mais intimement. Cette expérience cause une perte de 0/1 point de **SAN**.

Cette impression s'efface rapidement une fois qu'ils quittent l'estrade, et il n'y a aucun effet secondaire.

Note au gardien : *c'est la salle de réunion, un endroit où différentes personnes se retrouvaient pour discuter. Ceux qui se tiennent sur l'estrade peuvent comprendre tous les langages qui y sont prononcés comme s'ils les maitrisaient parfaitement. De cette manière, des groupes sans langue commune peuvent échanger des informations sans confusion ou incompréhension.*
Le groupe ne peut découvrir ce fait que si plusieurs personnes se tiennent sur l'estrade et parlent dans des langues étrangères, au moins pour l'une d'entre elles.

Salles n° 7 à 11 : alcôves

La salle de réunion possède cinq alcôves rondes, chacune mesurant environ cinq mètres de profondeur, avec un plafond en voûte culminant à six mètres de hauteur et des murs en quartz blanc. Chacune de ces alcôves ne contient que deux objets : au sommet de la voûte se trouve un crochet de pierre verte, d'environ douze centimètres de long, et, au centre de l'alcôve se tient une statue. Les crochets sont les mêmes partout, mais les statues diffèrent.

Chacune des statues représente une espèce différente qui laissa sa marque sur Terre. Toutes sont représentées ailleurs dans les bas-reliefs et peuvent être reconnues par les

investigateurs avec un test réussi de **Mythe de Cthulhu** ou d'**Écriture des Anciens** – voir ci-dessous pour les détails.

***Salle n° 7** : un Yithien, sculpté dans de la stéatite vert-de-gris.*

Un énorme cône iridescent, d'environ trois mètres de haut et de large, couvert de rides en forme d'écailles. Du sommet sortent quatre appendices d'apparence flexible, d'environ trente centimètres d'épaisseur, comme des cylindres de caoutchouc. Deux d'entre eux finissent en griffes et en pinces énormes ; une troisième porte quatre sortes d'organes en forme de trompettes ; le quatrième supporte un globe de soixante centimètres de large, une « tête », avec trois yeux au centre. Au-dessus, quatre pédoncules se finissent en ce qui pourrait ressembler à des fleurs, entourées d'une couronne de huit tentacules qui pendent à leur base.

Contempler cette statue et penser qu'elle représente une forme de vie réelle coûte 0/1D3 points de **SAN**.

***Salle n° 8** : un Polype volant, sculpté dans une pierre gris charbon. Cette statue est tombée sur le côté et elle est cassée.*

Une forme indescriptible, vaguement cylindrique, qui reposait sans doute sur son socle sur plusieurs pseudopodes au tracé tourmenté. Le corps est couvert d'extrusions à demi formées : yeux, bouches et autres organes indéfinissables. À certains endroits, la statue brille comme si elle était humide ; à d'autres, elle semble bouger légèrement quand on n'y fait pas attention. Des moignons de tentacules pas plus grands que des doigts sortent ici et là.

Contempler cette statue et penser qu'elle représente une forme de vie réelle coûte 0/1D3 points de **SAN**.

***Salle n° 9** : une Chose Très Ancienne, sculptée dans du granite poli.*

Cette statue a été volontairement et violemment brisée. Seule la présence de la tête en forme d'étoile, si caractéristique dans les débris, rend l'identification certaine. Elle est recouverte d'une sorte de substance fluide depuis longtemps séchée.

Après tout ce que les investigateurs ont vu jusqu'à présent, la vue de cette ruine ne leur coûte pas de **SAN**.

Les personnages qui explorent cette alcôve avec attention et qui réussissent un test de **Trouver Objet Caché** peuvent noter qu'un panneau de pierre, à l'arrière de l'alcôve, se détache et qu'il est légèrement décalé, sans doute à cause du passage du temps. Ce panneau est très lourd, mais on peut l'écarter du mur et ainsi révéler une rampe incurvée qui descend de manière abrupte vers l'étage inférieur. Si on suit cette rampe, on peut atteindre la salle n° 14.

***Salle n° 10** : un Mi-Go, sculpté dans une pierre rose pâle très poreuse, comme de la pierre ponce. Plusieurs de ses appendices sont tombés, mais la forme générale est manifeste.*

La chose, d'environ un mètre cinquante de long, possède un vague corps de crustacé, une large paire d'ailes déployées et plusieurs paires de membres articulés. Sa « tête » est une ellipse unie, couverte d'innombrables petites cornes ou antennes. Une queue en fouet, surmontée d'un dard à l'apparence malfaisante, prolonge son corps et s'incline au-dessus d'elle.

Contempler cette statue et penser qu'elle représente une forme de vie réelle coûte 0/1D2 points de **SAN**.

***Salle n° 11** : une Larve Stellaire de Cthulhu, sculptée dans de la stéatite verte.*

Cette statue grotesque fait près de quatre mètres de haut, remplissant presque complètement l'alcôve. Son corps adipeux, gonflé et vaguement humanoïde est muni de mains et de pieds griffus, d'ailes de chauve-souris et d'une tête sans yeux présentant une masse de tentacules à la place de sa bouche.

Contempler cette statue et penser qu'elle représente une forme de vie réelle coûte 1/1D4 points de **SAN**.

Salle n° 12 : les rampes vers l'étage

Ces rampes abruptes vont des galeries d'entrée à l'étage, tournant à gauche vers le centre du dôme. Chacune est construite dans une pierre noire sans ornements, et munies des bordures basses habituelles facilitant l'ascension. Les plafonds s'élèvent doucement pour suivre les rampes à la même hauteur. Ces rampes montent une douzaine de mètres avant de s'ouvrir sur une autre grande salle voûtée (salle n° 13). On ne trouve ni poussière ni glace sur ces rampes, bien qu'elles ne paraissent pas avoir été nettoyées ou balayées.

Salle n° 13 : l'observatoire

La salle supérieure sous le dôme fait une vingtaine de mètres de diamètre et s'élève en son centre à plus de huit mètres de hauteur. Le sol est pavé d'une étonnante pierre scintillante, noire et veinée de vert ; les plafonds sont doucement parcourus d'un gris plus clair. Des gravats, et des traces à peine perceptibles le long des murs de la salle, indiquent que la salle abritait jadis des machines ou des objets inconnus. Une estrade d'environ cinq mètres de large s'élève au centre de la pièce. Une unique frise de sculptures murales orne la pièce ; elle contient des cartes du monde tel qu'il était il y a plus de quarante millions d'années.

Une machine cristalline trône au centre de l'estrade, une sorte d'immense géode polie d'un mètre cinquante de haut et de près de trois mètres de large, retenue par une structure dentelée sculptée dans une étrange pierre verte. Les cristaux verts à l'intérieur sont magnifiquement réguliers et symétriques, trahissant une origine artificielle ; l'extérieur de la machine, très lisse, est tacheté de vert et de

gris. Au pied de la géode gît une pierre lenticulaire couleur d'améthyste, de quelque 35 centimètres de diamètre. Le bord de la géode est retroussé à un endroit et forme un nœud de verre semblable au pommeau d'une selle western. Ce nœud contient une sorte de vapeur opaque qui tourbillonne avec légèreté.

Examiner la Grande Lentille

Cette machine est la Lentille d'observation que les Choses Très Anciennes utilisaient pour espionner leurs ennemis et anticiper les problèmes. Si on l'utilise correctement, il est possible d'observer – et de communiquer – avec n'importe quel point de la terre au cours des quelques derniers millions d'années. Néanmoins, le savoir nécessaire pour la régler a été perdu depuis longtemps, et elle est restée fixée à un endroit et à un moment précis.

Si quelqu'un monte sur l'estrade, les vapeurs à l'intérieur du nœud se mettent à tourbillonner plus vite, et l'intérieur de la géode se remplit progressivement d'une brume opalescente dans laquelle des formes sombres s'agglutinent doucement.

Au bout de trente secondes, les brumes révèlent une image étrangement déformée de la Cité telle qu'elle était, des éons plus tôt, depuis un point situé quelque part au-dessus du dôme. Les distances sont raccourcies ; on ne perçoit aucune ombre ; les couleurs sont pâles et décalées pour un œil humain ; mais il ne s'agit pas d'une simple photographie de la Cité. Elle bouge. Les avenues sont parcourues par les bâtisseurs de la Cité, la plupart marchant, quelques-uns volant d'une manière sinueuse et déstabilisante (voir une Chose Très Ancienne en mouvement pour la première fois coûte 0/1D6 points de **SAN**).

D'autres animaux aux formes étranges et aux tailles très diverses sont visibles – de curieux éléphants, des camélidés, quelques paresseux à la démarche traînante qu'il est impossible d'identifier. Certains sont des animaux de bât, d'autres des animaux domestiques. La plupart des bêtes de somme sont menées par des hominidés voûtés aux cheveux noirs. Un test réussi de **Sciences de la vie : paléontologie** permet de déterminer que les animaux datent sans doute de la fin du Pléistocène, entre un et deux millions d'années avant notre ère.

L'image animée continue d'apparaître tant qu'il y a quelqu'un sur l'estrade, puis elle se brouille et s'évanouit au bout d'une trentaine de secondes.

Si, à n'importe quel moment, un investigateur entre dans la brume ou touche le nœud de verre, le gardien peut se reporter directement aux événements décrits dans le scénario « Piège temporel » dans le Chapitre Dix-B.

Salle n° 14 : la salle des cristaux

La rampe dissimulée descend en spirale pendant plus de 25 mètres, jusqu'à atteindre une autre salle voûtée d'une dizaine de mètres de côté seulement. Les murs et le sol sont en granite poli, sans ornement. Une estrade s'élève, là aussi, au milieu de la pièce. Cette fois, la plate-forme est occupée en son centre par une formation apparemment naturelle de cristaux clairs légèrement teintés de bleu et de blanc, d'environ 1,20 mètre de côté. Les cristaux varient en longueur – de quelques centimètres à plus de soixante – et sont incrustés dans une épaisse couche de glace. Une brume épaisse obscurcit partiellement le sol jusqu'à la hauteur des genoux.

L'air de cette pièce est bien plus froid qu'à l'extérieur, plusieurs dizaines de degrés de différence. La masse de cristaux sur l'estrade est manifestement la source de ce froid – elle irradie de froid comme un four irradie de chaleur. La surface des cristaux est à -50°C.

*Note au gardien : cette masse de cristaux est une vieille machine des Choses Très Anciennes destinée en emmagasiner du **POU**, utilisé pour faire fonctionner la Grande Lentille située dans l'observatoire au-dessus. Si l'engin de l'observatoire n'a pas été utilisé, les cristaux contiennent 80 points de magie. Si l'engin a été utilisé, les cristaux en contiennent d'autant moins, et se réchauffent alors doucement. Les cristaux peuvent être rechargés, après utilisation, par le don d'un point de **POU** permanent, si l'un ou l'autre des investigateurs connaît assez la magie pour utiliser cette technique. Sinon, ils se rechargent d'eux-mêmes, lentement, extrayant un point de magie par mois des structures intégrées au consulat.*

Les cristaux sont aisément endommagés, bien qu'ils possèdent 2 points de protection. Chaque coup doit être indépendamment calculé contre cette protection ; ainsi, une décharge de chevrotines d'un fusil de chasse ne produit aucun dégât puisque les plombs ne peuvent l'emporter sur la protection. Si les cristaux sont abîmés, le pouvoir qu'ils contiennent explose dans la pièce ; pour chaque point de dégât infligé au-delà de la protection, les personnages qui se tiennent à moins d'un mètre des cristaux subissent 1D3 points de dégâts, de ce qui ressemble à un choc électrique. Enlevez 1D3 points par mètre supplémentaire entre les cristaux et les investigateurs.

Chaque point de dégâts infligé réduit les capacités de stockage des cristaux d'un point de magie. Les cristaux peuvent en contenir 80 au total.

30. La gare (surface)

À sept kilomètres au sud-ouest de la grande place, sur la rive sud du lit du fleuve, non loin de l'une des entrées vers l'Abîme, se trouve un cube de pierre, sans ornement, d'environ vingt mètres de côté, à demi enterré dans la glace. Peu intéressant en soi, le bloc a ceci de remarquable que quelqu'un s'est efforcé de dégager l'un des côtés pour atteindre et ouvrir une porte. La glace a été creusée sur près de sept mètres de profondeur, jusqu'à révéler une arche trapézoïdale au fond du puits ainsi constitué.

L'excavation elle-même est inhabituelle. On ne distingue aucune marque d'outils sur la glace et la neige dégagée ne repose pas en tas sur le côté – elle a simplement disparu. Les côtés du puits sont lisses, mais marqués de tous côtés comme si le creusement s'était opéré avec un chalumeau ou une sorte d'acide.

La gare

vue de côté
niveau de neige actuel
trou
niveau du sol
vue d'en haut
entrée
rampe
3,3 m
rampe
entrée
trou
le terminus

La surface de la neige, autour du puits, est marquée par une superposition d'empreintes de Choses Très Anciennes. La plupart de ces empreintes ont plus d'un an (un test de **Pister** peut le confirmer) ; les Choses utilisent plus rarement le système de transport désormais.

La porte

La porte extérieure du cube était jadis une masse imposante et solide de pierre gris sombre, un trapèze de près de quatre mètres de haut et de trois de large, sans ornement ou signe distinctif. Mais elle a été fondue aussi nettement que la glace qui la recouvrait, en même temps qu'une partie du chambranle. Au-delà se trouve un couloir pentagonal de quelques mètres débouchant sur la pièce n° 1. Toutes les surfaces à l'intérieur du cube sont vierges de marques, et constituées de la même pierre grise que l'extérieur.

Salle n° 1

Cette salle hexagonale fait six mètres de large sur six de hauteur en son centre. Les seuls éléments remarquables sont le hall d'entrée et une sortie d'aspect identique dans le mur d'en face, qui donne sur une rampe descendante assez abrupte.

Il n'y a aucune source de lumière dans le cube, la rampe ou les zones au-delà.



Disque de transit

C'est un disque ovale et plat, taillé dans une pierre noire et brillante, de 4 m 50 de long, 20 à 25 cm de large au milieu et de 15 cm d'épaisseur. Chaque disque pèse environ trois tonnes.

Les seules marques sur les disques sont les deux trous pentagonaux, d'environ trois centimètres de diamètre, placés sur les côtés à l'avant et à l'arrière du disque, ainsi qu'une rainure d'un centimètre de profondeur qui traverse la longueur du disque, d'un trou à l'autre.

Si le disque est positionné dans un tunnel de transit approprié, et qu'une barre de contrôle y est insérée, sa lame fixée dans les rainures du mur, le disque commence à bouger. Il ralentit quand quelque chose bloque le tunnel devant lui ou quand il entre dans une station. La vitesse du disque peut aussi être altérée en fonction de l'endroit où on se place sur le disque : mettre le poids à l'avant augmente la vitesse du disque jusqu'à 30 %.

Les disques peuvent voyager à 145 km/h.

Barre de contrôle des disques de transit

C'est un bâton droit et pentagonal fait d'une pierre verte incorruptible, peut-être du métal ou de la céramique. Le bâton fait 1 m 50 de long et 3 cm de large.

À l'une de ses extrémités se trouve une sorte de lame aiguisée, de quinze centimètres de long, taillé dans le même matériau que la barre. La lame forme un angle droit avec la barre, et est très aiguisée sur le bord intérieur.

La barre et la lame sont très rigides et difficiles à briser. La barre permet d'activer le disque de transit comme indiqué ci-dessus.

Salle n° 2 : la rampe

Cette rampe épouse la forme trapézoïdale de la porte et descend rapidement, à un angle de 45° sur une distance impossible à évaluer. Il n'existe ici ni main courante ni système de sécurité, en dehors des habituelles nervures de traction au sol. Descendre la rampe est une opération assez hasardeuse à cause de l'épaisse couche de glace, dans laquelle on peut distinguer de nombreuses traces de pas cunéiformes.

Salle n° 3 : le terminus

Au pied de la rampe, le chemin s'aplanit. Une arche pentagonale s'ouvre sur un tunnel transversal qui s'étend à droite et à gauche, à perte de vue. Le sol du tunnel est plus bas que l'ouverture de l'arche, un peu à la manière d'un tunnel de métro, bien qu'il soit plat et dépourvu de rails. Il n'y a qu'une sorte de rainure qui parcourt le mur opposé à la hauteur de la taille.

À droite, le tunnel monte très légèrement dans les ténèbres. À gauche, il s'arrête brutalement après une dizaine de mètres, contre de la pierre non taillée. Sur le chemin, les investigateurs peuvent trouver, gisant au sol, deux disques ovales de pierre noire brillante, d'environ quinze centimètres d'épaisseur et de quatre mètres et demi de long.

Les lecteurs des chapitres non publiés des *Aventures d'Arthur Gordon Pym* reconnaissent instantanément cette salle et les disques : ce sont des éléments de l'antique système de transport des Choses Très Anciennes. Les personnages qui examinent les disques trouvent aussi les bâtons verdâtres décrits par Pym, insérés dans les ouvertures prévues à cet effet dans chaque disque. Les bâtons ressortent d'environ dix centimètres à la proue de chaque disque ; des niches préparées dans la pierre montrent que ces extrémités peuvent s'y emboîter parfaitement.

Le long des rails

Si les investigateurs montent sur un disque et placent sa barre correctement (sur un test d'**Intuition**), le disque commence à bouger. Il n'y a ni son, ni vibration, et il ne semble pas se soulever du sol du tunnel. Il glisse simplement vers l'avant en accélérant. Après une dizaine de secondes, sa vitesse est celle d'un homme en marche ; au bout de vingt secondes, il est plus rapide qu'un homme à la course. Bientôt, il va à sa pleine vitesse, à 145 km/h.

Le disque ralentit au pas à chaque fois qu'il arrive à une station ; il s'arrête dès que ses passagers en descendent (sans rien laisser derrière eux), ou si quelque chose bloque la voie. Dans ce cas, il se met au pas une minute avant d'arriver sur l'obstacle.

Le disque s'arrête brutalement uniquement si on retire la barre verte de sa prise. C'est difficile, puisque les barres semblent « collées » quand le disque est en mouvement et résistent à l'arrachage. Si le disque est mis hors de service de cette manière, les passagers seront probablement éjectés à travers le tunnel à pleine vitesse – une issue sans doute fatale.

Les disques qui quittent la Cité n'ont qu'une destination : le terminus de la salle B dans la Vallée du Complexe, décrit dans le Chapitre Onze. C'est un voyage de trois heures et de 320 kilomètres.

***Note au gardien :** les Pierres de Localisation s'échauffent dès qu'on les approche des disques, comme s'il s'agit d'un être vivant avec un **POU** équivalent à celui d'un humain.*

31. Le refuge de Danforth (surface)

Le refuge diurne de Danforth se situe sous une petite tour effondrée, sur la rive sud du fleuve. Il y cache notamment son carnet de notes contenant le sort Cauchemars, et les chapitres finaux des *Aventures d'Arthur Gordon Pym*. Pour plus de détails sur la salle et son contenu, voyez l'aventure « Un jeu dangereux », dans le Chapitre Dix-B.

32. La cache de Danforth (surface)

Les pièces manquantes du moteur du *Belle* se trouvent dans une caverne effondrée, au niveau des plus bas contreforts, trois kilomètres au sud du cul-de-sac (site n° 37). Pour plus de détails sur la caverne et son contenu, voyez l'aventure « Un jeu dangereux », dans le Chapitre Dix-B.

33. L'abattoir (niveaux supérieurs)

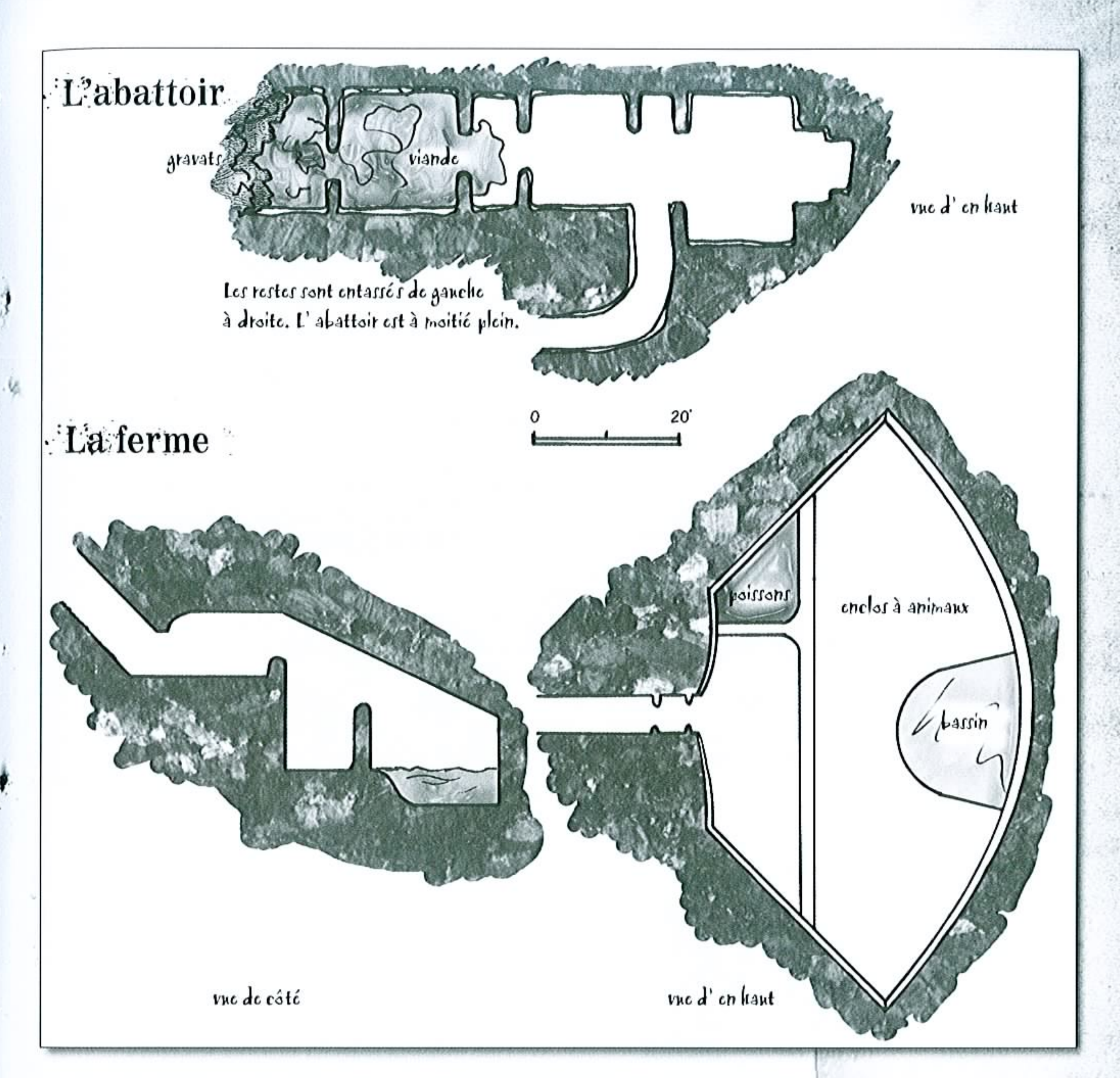
Cette série de petites salles se trouve dans les niveaux supérieurs de la Cité, non loin de la ferme (site n° 34). Peut-être qu'il s'agissait des sous-sols d'un long bâtiment de type grange de la fin de la période Mature, comme l'indiquent de nombreux bas-reliefs. Mais le bâtiment lui-même a disparu. Les pièces sont remplies de centaines de squelettes de phoques et de manchots et (au choix du gardien) d'objets appartenant aux humains qui ont été enlevés. Ce sont les restes de ceux qui ont servi de nourriture aux Choses Très Anciennes. Un endroit effrayant, surtout si on y entre sans savoir ce qui s'y trouve.

Note au gardien : si on les examine, les restes des phoques et des manchots révèlent des particularités inhabituelles par rapport aux espèces connues. Ces spécimens viennent tous de l'Abîme. Voyez le Bestiaire pour plus d'informations.

*Les investigateurs qui examinent les restes risquent de contracter la Mort Lente (voir le Chapitre Dix-C). Le gardien devra secrètement effectuer un test d'**Endurance** à + 30 % pour chaque investigateur manipulant les carcasses ; en cas de succès, ils ne sont pas concernés par la maladie.*

34. La ferme (niveaux inférieurs)

Au plus profond des tunnels, à quelques kilomètres au sud du fleuve, se trouve une série de



grandes salles isolées transformées en basse-cour contenant des dizaines de grands manchots aveugles et d'autres animaux – des bêtes étranges, antédiluviennes, ramenées des profondeurs à grand risque. Tous sont gardés ici et nourris par les Choses Très Anciennes de Lake, qui les utilisent pour leur chair ou comme composant pour réparer le Complexe.

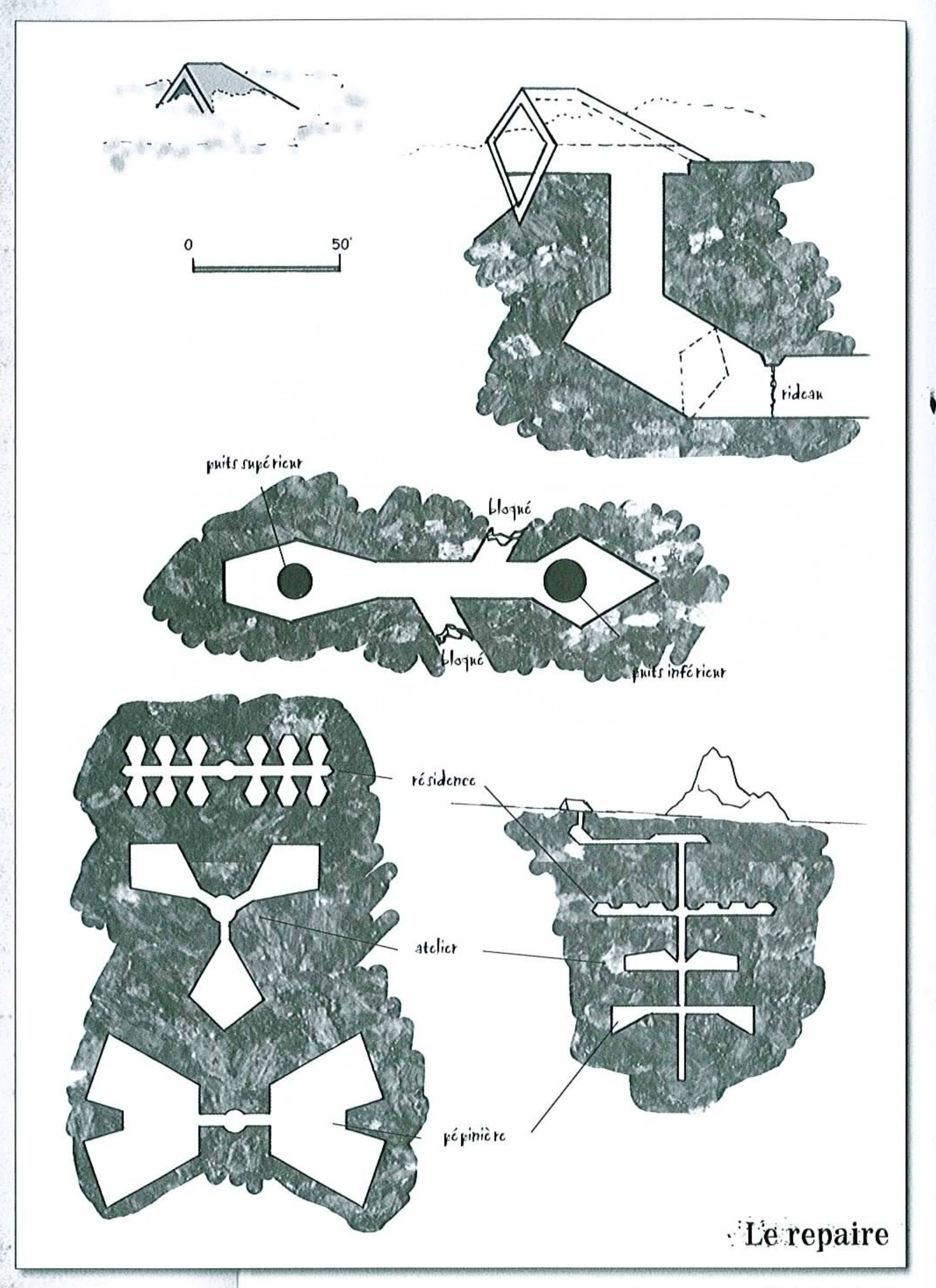
La ferme, comme le repaire (site n° 35), est complètement isolée des tunnels environnants grâce à une barbotine de glace et de graviers, afin que nul ne puisse y pénétrer si ce n'est par un unique couloir venant de la surface. On trouve actuellement 61 manchots, trois phoques et une demi-douzaine de créatures antédiluviennes inconnues de l'homme.

La ferme comprend quatre larges salles en forme d'éventail avec de hauts plafonds inclinés. Les Choses Très Anciennes ont divisé chacune de ces grandes salles en trois à l'aide de murs de pierre d'environ trois mètres de haut. Les enclos les plus larges contiennent les animaux et un bassin profond plein d'eau saumâtre à une extrémité. Les enclos plus petits contiennent leur nourriture (des poissons morts). Les sections proches des ouvertures sont simplement des espaces dégagés permettant aux Choses d'entrer dans les salles.

35. Le repaire
(surface, niveaux supérieurs)

Les Choses Très Anciennes survivantes se sont installées dans les profondeurs d'une tour en ruine non loin de la ferme (site n° 34), où elles peuvent conserver chaleur et humidité sans problème. On ne peut entrer dans le repaire que depuis la surface, au moyen d'un puits vertical situé dans une structure étroite qui affleure à peine la glace. Jadis, il s'agissait de l'un des soubassements d'une muraille fortifiée, vaguement semblable aux racines d'un énorme arbre, ainsi que le montrent plusieurs sculptures murales de la période Mature. Aujourd'hui, la structure monolithique a disparu, mais il reste son profond puits central et quelques salles éparpillées.

La neige autour de l'entrée a été piétinée par d'innombrables Choses Très Anciennes. Des traces presque effacées partent de là dans



toutes les directions, mais elles sinuent beaucoup avant de tourner et de revenir au repaire après quelques centaines de mètres. Un test réussi de **Pister** ou de **Trouver Objet Caché** révèle des faits intéressants : la plupart des empreintes sont assez petites et proches les unes des autres, comme s'il s'agissait de créatures plus jeunes ou d'une autre espèce.

Note au gardien : *ces pistes vagabondes ont été laissées par des rejetons menés par leurs parents au cours d'excursions occasionnelles dans les environs.*

Il n'y a que 10 % de chances qu'un tel événement arrive chaque jour. Si des humains croisent un tel groupe, ils peuvent apercevoir un adulte et de dix à douze rejetons (voir leur description et leurs caractéristiques dans la « pépinière », plus loin).

À l'intérieur du repaire

Le puits depuis la surface débouche dans une salle au sol très incliné. La seule autre ouverture de cette pièce est fermée par d'épaisses draperies en peau de phoque au tannage rudimentaire. Au-delà s'étend un étroit tunnel dégagé au milieu de gravats. Les tunnels latéraux qui le reliaient autrefois à des salles des étages supérieurs ont été scellés par les Choses Très Anciennes avec une sorte de « ciment », fait de rochers et de graviers mêlés d'eau glacée. Le passage restant mène à un profond puits circulaire, de 8 mètres de large, qui plonge à plus de 130 mètres.

À l'intérieur, une corniche d'un mètre de large, sans rambarde ni main courante, descend en spirale en suivant une pente de 30 degrés. Des rainures croisées régulières, tous les trente centimètres ou un peu moins, sont la seule concession à la sécurité ; mais ils sont si érodés qu'ils ont parfois complètement disparu. La rampe n'est pas utilisée très souvent par les Choses Très Anciennes, qui peuvent voler, mais des empreintes de pas sur les bords du puits indiquent clairement que les créatures passent fréquemment par là.

L'air se réchauffe à mesure que les investigateurs descendent dans le puits. Trente mètres sous la surface, la température est supérieure à 0°C ; l'eau saumâtre au fond du puits est à 10°C.

Les rêves de la Cité n'atteignent pas les salles du repaire, ni aucune autre plus bas.

Premier niveau : la résidence

Après que la rampe ait accompli six tours complets, une arcade vient perturber la courbe harmonieuse du mur. L'arche mesure trois mètres de haut, un peu plus d'un mètre de large, et arbore ce qui ressemble à un arc brisé gothique très haut et étroit.

Cette arcade, qui ne présente aucune trace de porte ou de gonds, était à l'origine grande ouverte. À présent, un rideau d'épaisses fibres végétales a été suspendu de la voûte jusqu'au sol. Le rideau n'est pas accroché sur les côtés et s'écarte facilement dans un bruissement d'herbe séchée.

Derrière le rideau, l'arcade se poursuit sur un long vestibule rectiligne, aussi haut et étroit que l'arche. Tous les six mètres, des renflements, apparemment les cintres de la voûte, rendent le passage encore plus étroit. À ces endroits, le couloir ne fait qu'un mètre de large.

La température a chuté d'au moins six degrés par rapport au puits central. L'air est lourd de la puanteur des Choses Très Anciennes.

Une alcôve située peu après l'arche d'entrée contient le manteau d'une Chose Très Ancienne soigneusement plié, ainsi qu'un Sceptre à Shoggoth (voir leurs descriptions dans « Trouvailles uniques » plus tôt dans cette Annexe).

Le vestibule possède six embrasures : trois de chaque côté, se faisant face, tous les quinze mètres environ. Chaque encadrement est habillé du même rideau sommaire qui obstruait l'entrée du tunnel. Ces embrasures mènent chacune à des pièces différentes, de dix mètres de côté et de six mètres de haut en leur centre. Elles sont de formes pyramidales, l'entrée débouchant dans l'un des coins de la base.

Ces chambres constituent les logements des Choses Très Anciennes subsistantes. Elles sont très similaires pour un œil humain. Chaque pièce habitée comporte un grand et lourd casier fait de cuir, d'ossements humains et de ligaments, qui ressemble vaguement à une grande desserte de laboratoire, d'un mètre et demi de haut. On y trouve aussi des tables de dimensions variables, des coupelles lumineuses (voir « Trouvailles uniques ») et des manteaux utilisés par les Choses Très Anciennes.

Des ustensiles et autres objets utiles, tels que couteaux, raclettes ou aiguilles, généralement faits de pierre peuvent être trouvés ici et là. Ils ont été habilement façonnés et ne laissent apparaître aucun indice visible quant à la technique utilisée. Il y a aussi plusieurs ardoises (voir « Trouvailles uniques » pour leur description).

Une ou plusieurs Choses Très Anciennes peuvent se trouver dans la résidence 10 % du temps. Si les humains descendent dans le puits et tentent d'entrer quand les créatures sont présentes, ces dernières défendent leur équipement sans aucune pitié.

Chambre n° 1 (la chambre du meneur des Choses) : elle contient de nombreuses tables, de petite taille et d'aspect irrégulier, ainsi que d'étroites niches creusées profondément dans les murs. Le sol de la pièce a été balayé avec soin. Il n'y a aucun désordre, bien que les tables et les niches soient encombrées de multiples objets. Une demi-douzaine de coupelles lumineuses projette sur l'ensemble une faible lueur verdâtre.

Deux des murs de la chambre sont recouverts d'inscriptions. Ce sont pour la plupart des frises de pointillés propres aux Choses Très Anciennes et des dessins géométriques étrangement anguleux. En revanche deux grandes cartes, méticuleusement tracées au fusain à même le mur, trônent juste en face de l'entrée. La première s'étend sur près d'un mètre et demi, et représente le Cité, les montagnes Miskatonic et les régions adjacentes. Elle se prolonge jusqu'à la côte antarctique, et reproduit clairement des rivages inconnus de l'homme, une partie de l'arc des côtes de la mer de Ross, et la plupart des terrains mitoyens.

Si les investigateurs décident de regarder la carte de plus près, ils remarquent que plusieurs endroits sont indiqués par des petits symboles et des arcs de ces énigmatiques poin-

tillés. Parmi eux se trouvent le Camp de Lake et le point d'atterrissage de Starkweather. Un autre symbole a été tracé sur la côte, à l'endroit où Lexington avait accosté en premier lieu. Un test réussi d'**Écriture des Anciens** permet de transcrire certains d'entre eux, mais le résultat n'en apprend pas beaucoup plus aux investigateurs (« Travailleur » pour les sites d'atterrissage, « Cavernes » pour le Camp de Lake, etc.).

La seconde carte est aussi grande que la première, mais dépeint la Cité sur environ cinquante kilomètres de tous côtés, avec le repaire au centre. Les montagnes, rivières et terrasses sont dessinées avec le trait habituel. Le camp de l'E.S.M. est clairement indiqué sur la grande place (*un test réussi d'**Écriture des Anciens** permet de comprendre que l'endroit est appelé « Travailleurs étranges ». Les camps de l'E.A.L. et de l'E.B.F. ne sont pas indiqués, bien qu'ils soient plus proches du repaire*). D'autres lieux sont indiqués et nommés sur la carte, dont quelques-uns ont un certain intérêt pour les investigateurs et apparaissent sur la carte destinée au gardien :

Rampe ouverte vers l'Abîme	nommé « Les Shoggoths veillent ici »
Obélisque blanc	marqué avec un nouveau symbole pour les investigateurs, qui ne peut être traduit même en cas de réussite du test. Neuf autres localisations sur la carte portent le même symbole, tous à au moins quinze kilomètres de là. Si le groupe choisit de vérifier, tous sont des obélisques blancs, comme celui du site n° 18.
Entrée/falaise stygienne	« falaise de pêche »
Consulat	« Communicateur »
Gare	« Tunnel déménageur »
Repaire et ferme	« Maison »
Chambre froide	« Coffre »
Site de construction	« Motif de contrôle »
Refuge de Danforth	« Ouvrier rêveur »
Labyrinthe magnétique	« Centre énergétique »
Carrière	« Carrière »
Jardin de verre	« Danger »
Fours	« Fours »
Salle d'étude de l'E.B.F.	« Salle de classe »
Serre	« Maison chaude »
Cénote	« Ferme des cristaux »

En réussissant un test de **Trouver Objet Caché**, les investigateurs peuvent découvrir plusieurs autres objets d'intérêt parmi les niches :

- Un grand nombre de petites roches, de types extrêmement variés. Un test de **Sciences de la Terre : Géologie** réussi indique qu'il est impossible que ces roches proviennent de la même région, et qu'elles doivent avoir été collectées sur divers sites épars.
- Un curieux assemblage d'éclats de cristal et de bobines de fil isolant, placé sur un cadre tordu en os sculpté. Cette construction mesure vingt centimètres de haut, et pèse approximativement un kilo et demi. Lorsqu'elle est secouée ou déplacée, elle émet un gémissement strident et profondément dérangeant.
- Un ensemble de quatre petits cylindres fabriqués en métal vert et inaltérable, possédant un cœur cristallin. Chaque cylindre fait huit centimètres de long et un peu plus de deux centimètres de large.
- Une ardoise d'écriture, vierge.
- Des cartes d'origine humaine, soigneusement repliées. Certaines, de facture professionnelle, sont des tirages du *National Geographic*, représentant divers continents. Une autre, tracée à la main avec soin, est une carte aéronautique indiquant un itinéraire depuis la côte de la mer de Ross jusqu'au sommet du glacier Beardmore, et au-delà vers le pôle Sud. Une petite signature est visible dans un coin de la carte : « P. Lake ».
- Un certain nombre d'autres objets d'origine humaine, incluant un sextant, un compas, quelques boîtes de conserve vides et broyées, une Bible à laquelle il manque de nombreuses pages, un *Manuel du Géologue* abîmé, et un Zippo. Ce dernier, dépourvu d'essence, ne fonctionne pas.

Chambre n° 2 (la chambre du Premier Disciple) : cette pièce ne contient que deux tables, mais elles sont lourdes et volumineuses. Elles sont faites de dalles de schiste finement taillées et polies. Des fibres végétales séchées couvrent le sol. Elles exhalent une odeur aigre quand on les foule du pied.

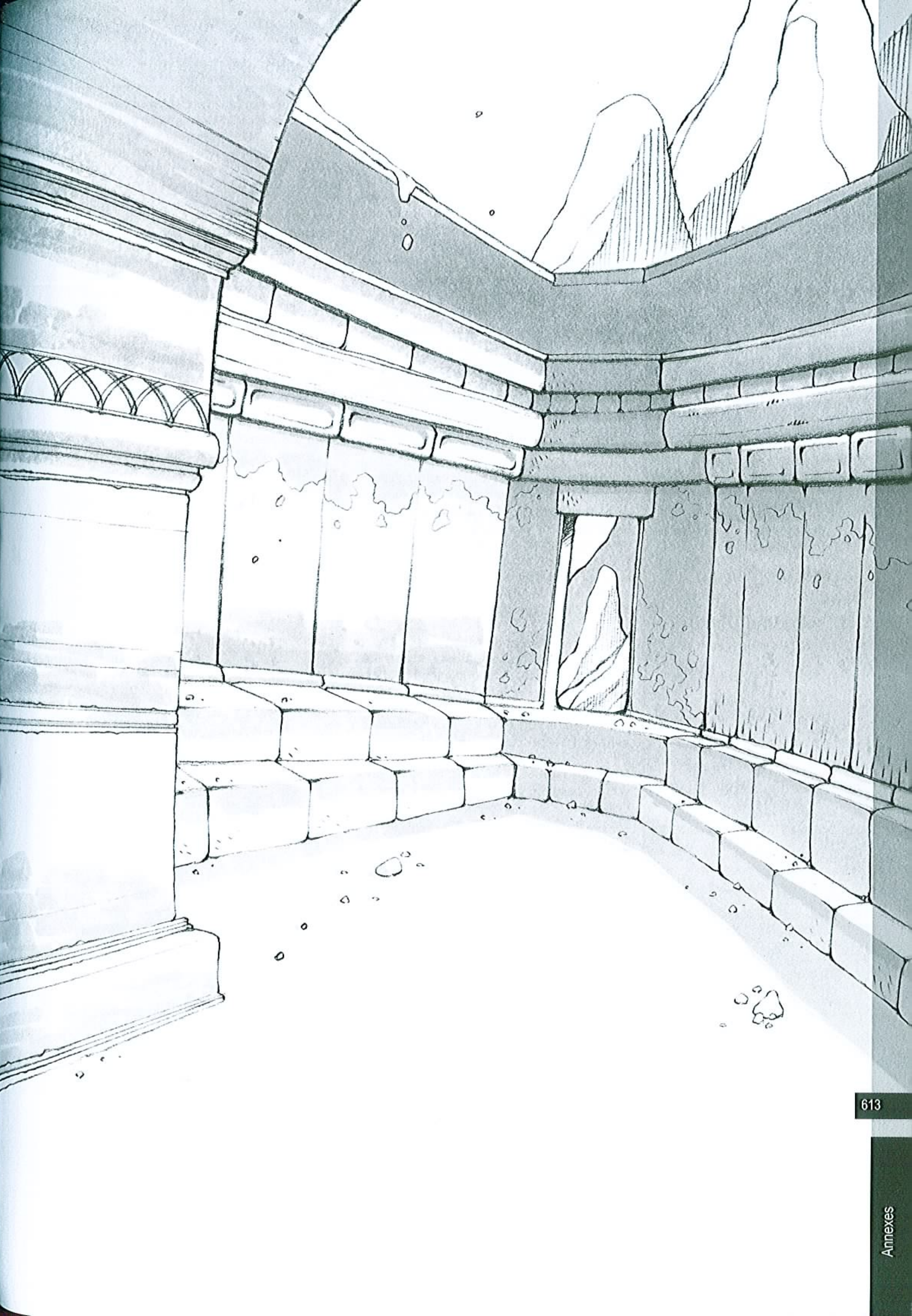
Les tables sont recouvertes de bols et d'outils en pierre, en verre et en cristal, qui donnent à la pièce des airs de laboratoire de chimie. Près du mur de gauche, une fosse profonde est creusée dans le sol, et recouverte d'un couvercle en cuir. En soulevant ce couvercle, on peut voir que la fosse est remplie de blocs et d'éclats de glace.

Si les investigateurs décident de creuser dans la glace, ils découvrent trois petits récipients en pierre scellés. Chacun contient un petit Shoggoth au stade embryonnaire. Avec une nourriture et des soins appropriés, il va grandir… et grandir encore… jusqu'à atteindre sa taille adulte, dans environ cinq ans.

Chambre n° 3 (la chambre du Second Disciple) : cette pièce est pourvue d'une seule grande table, et de deux plus petites, toutes faites de fibres solides, tressées sur des armatures en os. Des morceaux de peaux d'animaux sont éparpillés sur le sol et les tables, et accrochés au casier central. De longues aiguilles en os sont plantées dans un lourd bloc de fibres. Des chapelets de viscères pendent mollement du casier jusqu'au sol. La scène est faiblement éclairée par des coupelles lumineuses. Les bouts de peau et l'odeur aigre donnent l'impression que la pièce est une salle de torture primitive.

L'inspection de la chambre et un test d'**Intuition** réussi suggèrent que cette chambre est dédiée à la confection de vêtements. Le manteau d'une Chose Très Ancienne, presque achevé, est plié dans l'une des niches du mur.

Chambre n° 4 (la chambre du Troisième Disciple) : mis à part le casier central, les niches murales et une petite table, cette pièce ne contient pas de mobilier. Une coupelle unique perce à peine l'obscurité. Trois ardoises d'écriture sont empilées dans une niche ; deux sont vierges, la troisième couverte de petits points. Un test réussi d'**Écriture des Anciens**



Le meneur des Choses

Bande gris argent sur le torse

CON	24	Endurance	99 %
DEX	17	Agilité	85 %
FOR	34	Puissance	99 %
TAI	25	Corpulence	99 %
INT	18	Intuition	90 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées
Impact + 3D6
Points de Vie 25
Protection 7 (peau épaisse)
Mouvement 8/9/10 nage/vol

Compétences
Culture artistique : poésie 50 %
Dissimulation 15 %
Athlétisme 55 %
Orientation 75 %
Vigilance 40 %

Attaques
• Tentacules (x5) 40 %
dégâts 3D3 de constriction, une nouvelle attaque par round
• Perturbateur 50 %
dégâts 2D10

Sortilège
Enchanter un Perturbateur

Perte de SAN : 0/1D6

Troisième Disciple

Plis et taches sombres sur le torse

CON	15	Endurance	75 %
DEX	20	Agilité	99 %
FOR	35	Puissance	99 %
TAI	34	Corpulence	99 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées
Impact + 3D6
Points de Vie 25
Protection 7 (peau épaisse)
Mouvement 8/9/10 nage/vol

Compétences
Culture artistique :
- bas-reliefs de style Mature 95 %
Métier :
- électronique dimensionnelle 60 %
Sciences formelles : physique 65 %
Dissimulation 15 %
Athlétisme 60 %
Vigilance 45 %

Attaques
• Tentacules (x5) 40 %
dégâts 3D3 de constriction, une nouvelle attaque par round
• Lance 30 %
dégâts 1D6 + 3D6

Perte de SAN : 0/1D6

permet à l'explorateur de la déchiffrer en partie, assez pour comprendre qu'il s'agit d'une liste de matériaux ou d'objets (« troisième pierre grise ; fibres de ?? ; cristal clair / ?? » etc.), mais pas pour déterminer sa raison d'être ou la destination des matériaux.

Le mur de droite présente des traits notables. Il est recouvert d'ombres et de textures évoquant les sculptures murales de la période Mature. L'œuvre est inachevée, mais il apparaît clairement qu'elle dépeint la Cité telle qu'elle était autrefois. Des tours s'élèvent, intactes, à des hauteurs impensables, percées de minces disques et d'aiguilles à des angles impossibles. De vastes places sont parcourues d'arbres à plumes, et d'innombrables choses ailées planent dans le ciel.

Même ainsi, la composition du tableau est impressionnante. Une fois achevé, ce sera un chef-d'œuvre, à même de rendre compte de perspectives insensées et de motifs extraterrestres.

Chambre n° 5 (le salon) : cette pièce est vide, à l'exception d'une table et d'une rangée de bassins en pierre ressemblant à de la porcelaine. Le sol est couvert de nombreux petits tapis marron, faits de fibres végétales tressées. De hautes structures effilées, faites de verre, reposent sur de lourds socles de pierre à chaque coin de la pièce. La salle n'est pas éclairée.

Sur la table reposent deux objets : une Pierre de Localisation, similaire à celle de la grotte du Camp de Lake (voir le Chapitre Huit pour sa description), et le Perturbateur que les Choses utilisent contre le groupe resté en arrière dans la Cité (voir le Chapitre Quatorze pour sa description).

De longs lambeaux de viande séchée sont accrochés aux murs ; d'autres trempent dans des bassines de pierre (*c'est de la viande de phoque, bien qu'on ne puisse en être sûr à moins d'être un spécialiste en biologie, par exemple. Laissez l'imagination des investigateurs travailler*). Un autre récipient en pierre semble servir de four ; il est chauffé par un appareil en céramique placé sous lui, rempli de graisse de phoque.

Sur le mur opposé, un symbole en spirale, grand et complexe, a été tracé au fusain. Un test de **Mythe de Cthulhu** réussi indique aux investigateurs qu'il fait partie d'un sort magique, mais sa fonction exacte demeure inconnue. S'ils se rendent ensuite au site de construction de Danforth (site n° 47), ils reconnaîtront ce même motif en spirale.

Chambre n° 6 (la chambre d'exercice) : la vacuité de cette pièce dégage une vague impression de tristesse. Les murs sont obscurcis de lichen vieilli. Le sol, bien qu'il ait été grossièrement nettoyé, est en piteux état, poli par un usage fréquent.

Cette salle est utilisée par les Choses Très Anciennes pour instruire les jeunes aux arts du mouvement, comme le vol ou le combat.

Second niveau : l'atelier

Trois tours de plus le long de la rampe en spirale du puits central amènent les investigateurs à une autre arcade. Comme précédemment, un rideau de plantes tressées y est suspendu, mais l'arche est ici deux fois plus large que celle de l'étage supérieur, s'étendant sur deux mètres et demi d'un côté à l'autre.

Derrière l'arche, un vaste corridor s'incline en pente douce. Les murs sont là aussi striés, de même que le sol. L'air est plus frais que dans le puits central, un peu moins de 0°C.

Une quinzaine de mètres plus loin, le tunnel arrive à un nouveau rideau tressé. De l'autre côté se trouve une longue salle rectangulaire au sol légèrement courbé. Le mur du fond est droit, et se situe à un peu moins de vingt mètres de distance. La salle est remplie de dalles de pierre tenant lieu de tables, et d'imposants blocs cristallins. Il n'y a aucune lumière, mais un faible bourdonnement sans origine distincte ronronne aux oreilles des investigateurs. L'air est frais (un peu moins de 2°C).

Les tables et les mastodontes de cristal alternent de chaque côté de la salle, quatre de chaque, ne laissant qu'une travée étriquée en son milieu (moins d'un mètre de large). Les deux tables les plus proches de l'entrée sont encombrées de petits disques de pierre plats, de bols peu profonds et de deux engins composés de pierre, de fil de cuivre tordu et de cristal. Quand on les touche ou si on les agite, ces objets craquètent et sifflent faiblement, et toute personne à moins de deux mètres a la chair de poule et les cheveux qui se hérissent. Il n'y a pas d'autres effets.

Les autres tables sont couvertes de travaux en cours. C'est là que les Choses Très Anciennes fabriquent les Sceptres à Shoggoth. Une douzaine de longs manches en céramique, couverts d'un vernis verdâtre, sont empilés sur les tables ; de petites échardes de mica et de cristal sont stockées dans des bols taillés dans des crânes d'animaux. Tous les sceptres sont loin d'être achevés.

Les cristaux géants mesurent presque deux mètres de haut, et pèsent plusieurs tonnes. Ils sont constitués de pierre entrelacée de veines de cristal, qui scintillent faiblement dans le faisceau des lampes des investigateurs. Ils n'ont pas de commande apparente, et aucun indice ne permet de deviner leur raison d'être. Cependant, s'ils viennent à être touchés à mains nues, le léger bourdonnement se transforme pendant quelques secondes en un sifflement sonore et complexe, puis revient à son niveau initial. Rien d'autre ne change.

Le mur du fond est profondément creusé et troué, comme si quelque force inconnue avait ramolli la pierre puis y avait enfoncé ses doigts colossaux. Entre ces cavités peu profondes, on peut apercevoir trois orifices cylindriques qui perforent le mur horizontalement. Ils sont fermement colmatés avec des bouchons de fibres végétales sur un mètre de profondeur.

Si les investigateurs débarrassent les orifices de cette matière végétale, ils découvrent que les

conduits courent sur au moins six mètres dans la pierre. De l'air froid émane de ces conduits, et de la glace est visible six mètres plus loin.

Note au gardien : *ces trous étaient des « capsules temporelles » qui contenaient des germes de Shoggoth et quelques autres productions utiles à la technologie des Choses Très Anciennes. C'est la raison pour laquelle elles ont installé leur repaire ici. Les trous sont maintenant vides.*

Troisième niveau : la pépinière

La rampe en spirale prend fin à la troisième arcade, située un demi-tour après le tunnel de l'atelier. Les explorateurs tombent à nouveau sur une grande arche, elle aussi revêtue d'un rideau de végétaux tressés. Mais cette fois, il est attaché aussi bien en haut qu'en bas, maintenu au sol par cinq lourdes pierres à fond plat.

Le rideau donne accès à un court tunnel, d'environ sept mètres de long, dont l'extrémité s'ouvre sur une fraîche obscurité. Encore une fois, l'air est humide et lourd de la puanteur des Choses Très Anciennes.

Au bout du tunnel, le sol et les murs s'élargissent en une série de terrasses, mesurant chacune un mètre de haut environ. Des amoncellements de matières faiblement luminescentes sont éparpillés entre l'entrée et le mur opposé, qui se situe presque trente mètres plus loin et neuf mètres plus bas. La salle est saturée d'innombrables petits bruits : bruissements, éclaboussements et grincements. De temps à autre, des silhouettes indistinctes passent devant les amas lumineux, trop rapidement pour que leur apparence puisse être cernée précisément.



Si les explorateurs utilisent leurs propres lampes pour éclairer l'endroit, ils le discernent plus en détail. La salle, en forme d'éventail, contient des centaines de rejetons de Choses Très Anciennes. Ils s'agglutinent en troupeaux et gambadent en tous sens, comme le feraient des poulets dans une basse-cour, allant et venant en contrebas des investigateurs, tandis que des grappes d'yeux vitreux s'ouvrent et se ferment dans le clair-obscur.

Un instant plus tard, les petites choses remarquent les intrus, et les bruissements sont étouffés par un chœur assourdissant de cliquetis et de sifflements flûtés. « *Kli ! Kli ! Kli !* » hurlent-elles, sur un millier de tons et d'accords différents. Ce puissant cri suraigu, insoutenable, accompagne la brise fétide que provoque le déploiement de centaines de membranes alaires, tandis qu'une vague d'yeux et de bouches, appartenant aux plus téméraires de ces Choses, se met à escalader les terrasses à la rencontre des humains.

Les investigateurs témoins de cet assaut aussi soudain que terrifiant perdent 2/1D6 + 1 points de **SAN**, autant pour la scène que pour le choc.

Mais avant que l'un des rejetons n'atteigne la dernière terrasse, les adultes attaquent.

Deux Choses Très Anciennes adultes sont là 75 % du temps, occupées à nourrir et à éduquer leur progéniture. Il leur faut un round complet pour voler à pleine vitesse de la plus basse des terrasses à la plus haute. À leur arrivée, ils cherchent immédiatement à chasser, désarmer, ou tuer les intrus, sans penser une seconde à leur propre sauvegarde ou à préserver certaines parties du corps des humains (voir l'encadré « Les Choses de la pépinière » ci-contre, pour une description des Choses Très Anciennes, adultes et juvéniles).

C'est la seule circonstance dans laquelle des Choses Très Anciennes adultes ne battront pas en retraite, mais au contraire lutteront jusqu'à la mort. Elles n'ont d'autres armes que leurs membres, mais ils leur seront probablement suffisants. Si les humains se retirent, les Choses Très Anciennes les harcèlent et les repoussent jusqu'à la surface, les chassant du repaire ; si le groupe reste pour combattre, les Choses frappent sans aucune hésitation ni considération pour leur propre sécurité.

Les deux Choses adultes se situent dans les plus sombres et lointains recoins de la salle, et il y a déjà plus d'un détail qui capte l'attention des humains. Il est recommandé au gardien de déterminer les actions futures des investigateurs avant de leur faire part de cette menace supplémentaire.

Chaque investigateur doit réussir un test de **Vigilance** pour remarquer les adultes avant

Rejeton de Chose Très Ancienne

Les jeunes Choses Très Anciennes mesurent un mètre de haut ou un peu plus, et pèsent entre treize et dix-huit kilos. Elles sont douées d'intelligence, mais sont immatures et manquent de prévoyance, comme tous les jeunes.

CON	15	Endurance	75 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	05	Corpulence	25 %
INT	06	Intuition	30 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	10
Protection	3
Mouvement	8/7 nage

Compétences

Athlétisme	60 %
Crier à l'Aide	80 %
Se Cacher	25 %

Attaques

Les attaques des tentacules des Rejetons de Chose Très Ancienne ne font aucun dégât, mais peuvent entraver un ennemi, celui-ci ne pouvant attaquer pendant un round.

qu'ils n'arrivent. Même ainsi, il n'a que le temps de prévenir ses compagnons, mais au moins le groupe ne sera pas pris par surprise.

36. La chambre froide (surface)

À huit kilomètres à l'ouest de la grande place, une structure basaltique plate et ramassée, ressemblant à un bunker, émerge de la glace comme le dos d'un cétacé. À l'intérieur et en dessous s'étend un réseau de bâtiments et de puits, la plupart comblés et inaccessibles. Jadis, il s'agissait d'une sorte d'entrepôt ou d'armurerie, mais son contenu a disparu depuis longtemps.

Note au gardien : *il s'agissait d'un refuge, construit par et pour les bâtisseurs de la Cité pour échapper aux attaques des Mi-Go. Les matériaux utilisés protégeaient ceux qui s'y réfugiaient de toutes sortes d'énergies, y compris les ondes radios, les radiations et la magie. Tous ceux qui se trouvent dans les pièces de la chambre froide ne peuvent être atteints par les rêves de la Cité.*

La capsule temporelle

Si les investigateurs explorent les niveaux inférieurs du bunker, un test réussi d'**Intuition** leur permet de trouver une pièce renfermant une « capsule temporelle ». On entre dans cette salle pentagonale de dix mètres de large, aux murs de marbre noir, par un trou au milieu de son plafond bas.

Les cinq murs inclinés de la salle portent tous un ensemble de glyphes à huit points (ils sont difficiles à déchiffrer ; un test réussi d'**Écriture des Anciens** permet de déterminer qu'ils représentent certainement des nombres complexes). Cependant, trois des cinq murs ont été fondus et déchiquetés, effaçant les glyphes et révélant plusieurs salles aux formes diverses, vides désormais.

Il ne reste aucune trace de ce qui se dissimulait jadis derrière les panneaux de marbre disparus. Les deux derniers murs sont néanmoins intacts. Cachent-ils des trésors ?

Si le groupe souhaite briser les panneaux restant, ils sont constitués de marbre dense, de huit centimètres d'épaisseur. Il faut obtenir 30 points de dégâts pour percer l'un d'entre eux, en utilisant un outil lourd, comme une barre à mine ou une pioche.

Mur n° 4 : derrière ce mur se trouve une alcôve elliptique d'environ 2 m 40 de large sur autant de profondeur, mais d'un peu plus d'un mètre de hauteur seulement. Elle est à demi remplie de pierres de stéatite en forme de croissant, de dix centimètres de long, à la teinte vert pâle. Ces pierres ne portent aucune marque et il est impossible de déterminer leur usage.

Mur n° 5 : derrière ce mur, on a creusé 25 trous cylindriques. Chacun fait 12 centimètres de diamètre et 1 m 80 de profondeur ; ils sont fermés avec des bouchons de stéatite plus légers et plus tendres, de 35 centimètres de long. Un test réussi de **Métier : mécanicien** est nécessaire pour retirer chacun des bouchons. Un échec signifie que le bouchon est coincé et qu'on ne peut le retirer qu'en le forant.

Si les investigateurs retirent ou cassent les bouchons, ils trouvent dans chaque trou un cylindre de cristal, de section pentagonale, de 30 centimètres de long et de huit centimètres de diamètre. Ils contiennent une sorte de vapeur opaque qui tourbillonne un peu à la manière des lanternes en verre de Pym ; mais ils ne sont pas lumineux et ne volent pas de points de magie quand on les touche.

Les matériaux contenus dans ces cylindres ne sont pas « vivants » comme les vapeurs des lanternes, mais ils sont extrêmement toxiques. Si l'un des récipients est brisé, traitez le contenu comme un poison de **VIR** 14, qui affecte tous ceux qui l'inhalent ou le touchent.

37. Le cul-de-sac (surface)

Ce sont les ruines d'un grand édifice en forme d'étoile, soutenu par cinq contreforts. La majeure partie des étages supérieurs s'est effondrée, mais le rez-de-chaussée et les sous-sols sont intacts, et enveloppés d'une épaisse couche de glace. Une entrée large et sombre mène à une immense salle centrale, qui occupe presque tout l'intérieur du bâtiment. De massives colonnes retiennent ce qui reste du toit. Les extrémités de chacune des cinq branches de l'étoile sont occupées par des petites salles latérales, dépourvues d'ornements et à moitié emplies de gravats.

Au centre de la salle principale, une série de larges rampes incurvées descendent jusqu'à une énorme salle souterraine, pour l'essentiel épargnée par la glace. Les vestiges de cartouches élaborés ornent les murs, bien qu'ils aient perdu leurs couleurs avec le temps. Une lourde arche de pierre trône au centre de la salle, encadrant une nouvelle rampe qui descend abruptement vers les ténèbres.

Note au gardien : *cette rampe est l'une des entrées vers la Mer Engloutie, empruntée par l'hôte des investigateurs durant leur « voyage » au Pléistocène, et dans laquelle ils se retrouvent coincés dans l'aventure « Dans les profondeurs » au Chapitre Dix-C.*

38. Les temples dans la montagne (surface)

La Cité des Choses Très Anciennes n'est pas cantonnée au plateau. Des bâtiments très anciens s'accrochent aux plus bas contreforts des montagnes Miskatonic, comme à leurs pics les plus élevés. Et d'innombrables entrées de profondes cavernes laissent penser que les Choses ont construit autant à l'intérieur des montagnes que sur leurs parois.

Les investigateurs n'ont aucun moyen d'explorer l'intérieur des montagnes ou les pics les plus hauts. Mais quelques-uns des grands « temples » troglodytes décrits par Dyer sont accessibles.

Les temples montagnards sont reliés à la Cité par de grandes avenues droites qui montent directement du plateau aux terrasses et aux contreforts. Il n'existe pas deux temples identiques. Tous sont immenses et chacun marque



l'extrémité d'une avenue. Les sculptures murales des périodes Mature et Décadente montrent clairement que les bâtisseurs de la Cité montaient à pied et non en volant vers les temples. La raison pour laquelle les Choses Très Anciennes marchaient, alors qu'elles pouvaient voler et n'utilisaient les routes que pour transporter les charges les plus lourdes, reste mystérieuse.

***Note au gardien :** les temples dans les montagnes avaient de nombreuses fonctions. Il semble qu'ils étaient utilisés lors de cérémonies ou de liturgies religieuses, bien qu'on ne sache pas quels Dieux les Choses Très Anciennes vénéraient (et même, si elles en vénéraient). Les temples étaient aussi le seul lieu de réunion entre deux groupes de Choses bien séparés : celles qui vivaient dans la cité plane et celles qui passaient leur vie dans les pics les plus élevés des montagnes Miskatonic. Enfin, les temples contenaient jadis de puissantes machines qui densifiaient et renouvelaient l'air de la Cité, la rendant fertile malgré l'altitude. Toutes ces machineries ont maintenant disparu, apparemment détruites par les Choses Très Anciennes elles-mêmes.*

Explorer un temple

Atteindre l'un des temples à flanc de montagne n'est pas une tâche aisée. Grimper sur plus de 300 mètres à cette altitude est épuisant. Le plus simple est d'emprunter la route directe ; elle peut faire deux kilomètres et accuser un angle d'élévation constant de 20 degrés. Il faut porter des masques à oxygène tout au long de l'ascension.

Éléments extérieurs

Chaque temple est creusé dans une paroi abrupte. Chacun possède une douzaine de grandes pièces et de larges porches faisant face à l'ouest, en surplomb de belles promenades en terrasse. Les personnages qui réussissent un test d'**Intuition** remarquent que les temples sont tous à la même hauteur – aux alentours de 400 mètres au-dessus du plateau de la Cité.

En dehors de ces éléments, les temples sont tous d'aspect différent. Certains possèdent des dômes, d'autres des tourelles ; certains sont sinistres, d'autres arborent des ornements élaborés, bien qu'abîmés par le temps. Tous ont été construits pour durer et la plupart sont de fait bien préservés.

La salle centrale

Au plus profond de chaque temple se trouve une salle cylindrique, de 15 mètres de diamètre et de 25 mètres de hauteur, avec un plafond en voûte et un sol irrégulier. Les seules entrées sont des arches situées dans les hauteurs de la pièce ; la plus basse est à sept mètres au-dessus du sol. Il n'y a ni échelles ni poignées ; les personnages doivent utiliser une corde et réussir un test d'**Athlétisme : escalade** pour parvenir en bas. Les murs de la salle sont lisses, sans ornement, texte ou bas-relief. Des bandes décolorées sur les murs les plus bas ainsi que de fines couches de sédiments indiquent que la salle accueillait jadis un objet volumineux, sans doute en métal, depuis longtemps disparu. De légères volutes de brume s'élèvent constamment du sol et s'échappent par les ouvertures vers les niveaux supérieurs.

Le sol de la salle a été profondément creusé et rainuré, comme si la roche avait été à moitié fondue et violemment remuée. Un trou irrégulier, d'environ trois mètres de large, s'ouvre au centre de la salle. La brume sort de là : elle est légèrement plus chaude que la pièce et exhale une odeur vaguement chimique.

Le trou donne sur un puits de plusieurs centaines de mètres de profondeur. On ne peut en apercevoir le fond depuis ses rebords.

Les galeries supérieures

Au contraire de la salle centrale, les galeries supérieures de tous les temples sont recouvertes de bas-reliefs colorés et de longues frises dans le style de la fin de la période Mature. Les plus anciens et les plus proches des sorties ont été lissés par des éons d'intempéries et de vent, mais certains des plus profonds sont remarquablement conservés.

Les galeries des temples dépeignent des scènes différentes de celles de la Cité. Ici les bâtiments de la Cité et la vie de ses résidents ne sont pas décrits. Les panneaux montrent à la place les Choses Très Anciennes construire d'immenses structures à l'intérieur des montagnes, en creusant des tunnels, agrandissant et aménageant des cavernes naturelles, remplissant tous les espaces de machines immenses et mystérieuses dont la raison d'être reste inconnue. À de nombreuses reprises, les sculptures murales montrent les bâtisseurs mourir aux côtés de leurs constructions, être emportés et honorés en suivant leurs usages, avant que d'autres ne prennent leur place pour continuer le travail. Encore et encore, les œuvres s'étirent sur des milliers de kilomètres et des milliers d'années.

L'un des éléments les plus frappants dans les bas-reliefs est le contour des montagnes. Sur les panneaux les plus anciens, les montagnes sont plus petites qu'elles ne le sont aujourd'hui ; elles grandissent au fur et à mesure, précédées de cônes et de flèches irrégulières, comme si les Choses Très Anciennes avaient délibérément élevé les montagnes Miskatonic jusqu'à leur taille actuelle.

Des détails plus précis peuvent être obtenus par l'examen attentif des sculptures murales et un test d'**Intuition** avec un modificateur variable, comme indiqué dans « Comprendre les bas-reliefs », dans cette même annexe. Comme précédemment, pour chaque série de trois bas-reliefs examinés, l'investigateur perd 1 point de **SAN**, mais cette fois, pas plus de 4 points de **SAN** peuvent être perdus à cause des bas-reliefs des temples. Les règles d'augmentation de la compétence **Écriture des Anciens** sont identiques.

39. Le pentacombe (surface)

Cette large zone de la Cité est couverte sur de nombreux hectares par des murailles de cinq mètres de haut et de près de deux mètres d'épaisseur, de la forme d'anneaux de cellules ou d'alvéoles pentagonales, désormais presque

Indices	Malus au test d'Intuition
La cité actuelle fut fondée au début du Crétacé (**Sciences de la Terre : Géologie**)	-20 %
• Et de nombreux « temples » furent construits dans les pics non loin	-20 %
• Qui servaient à garder la terre verte et fertile	Réussite spéciale
• En fournissant un air enrichi dans la cuvette du haut plateau	Réussite critique
Les « temples » exerçaient une sorte de force sur la Cité	-20 %
• Ils la protégeaient et la préservaient, elle et son contenu, des changements	Réussite critique
• En tirant leur énergie des vents constants	-20 %
• Et en étant connectés à un autre grand ouvrage, vers l'ouest, qui n'est jamais représenté	Réussite spéciale
Les hauts pics furent érigés et remplis par les Choses Très Anciennes	+ 0 %
• Les versants supérieurs de la chaîne sont tous artificiels	-20 %
• De nombreuses Choses vivaient et travaillaient uniquement dans les hauteurs	-20 %
• Ne rencontrant les habitants de la cité que dans les temples	Réussite spéciale
• Les habitants des pics y descendaient en volant, tandis que les citadins montaient à pied	Réussite spéciale
À un moment, au début de la période Décadente, tous les habitants des pics moururent	-0 %
• Les citadins continuèrent à venir aux temples	-10 %
• Mais les temples ne conservèrent pas les terres fertiles et vertes	-20 %
• Les habitants des pics se suicidèrent tous	Réussite critique
• Les citadins détruisirent systématiquement le contenu des temples	Réussite critique

complètement remplis de neige et de glace. Les anneaux s'entremêlent, chacun d'eux partageant deux cellules avec chaque anneau adjacent ; les alvéoles sont larges de six mètres, et la zone centrale à dix côtés au milieu de chaque anneau est large d'une vingtaine de mètres. Vus de plus loin, les anneaux de cellules s'organisent en bouquets et en courbes qui couvrent toute la zone. Les explorateurs peuvent évaluer le nombre d'alvéoles à plus de dix mille.

Note au gardien : *il s'agissait autrefois de pépinières destinées aux jeunes Choses Très Anciennes. Dans les temps de la maturité de la Cité, les spores grandissaient ici, dans des jardins protégés jusqu'à ce que les rejetons aient environ six mois, âge où il leur était permis de rejoindre les enclos centraux pour jouer et se socialiser. Dès deux ou trois ans, les jeunes Choses étaient libérées et placées sous la responsabilité de tuteurs qui les éduquaient et les entraînaient.*

*Si les investigateurs ont vécu le rêve de « naissance » dans le Chapitre Dix, ils peuvent effectuer un test d'**Intuition** pour reconnaître l'endroit comme étant les « pépinières » dans lesquelles les jeunes étaient conduits. Cette prise de conscience coûte 1 point de **SAN**.*

Notez que, durant les heures où la Cité « rêve », ces enclos semblent grouiller de jeunes Choses Très Anciennes.

40. Le labyrinthe magnétique

(surface, niveaux supérieurs)

À mi-chemin entre la grande place et le serpentin, trois grands crocs de pierre blanche jaillissent de la glace à un angle de 45 degrés. Ces dents, de la même pierre dure et pâle que l'obélisque blanc, font plus de 20 mètres de long. Entre chaque, et derrière elles, les Choses très Anciennes ont fondu une rampe descendante dans la glace.

La rampe descend une dizaine de mètres jusqu'à une chambre voûtée de treize mètres de long. Les panneaux muraux de la salle sont couverts de motifs géométriques qui se répètent. Le sol est inégal ; il est constitué d'épaisses dalles de mica translucides, dans lesquelles on aperçoit vaguement des traces plus sombres. Une rampe munie des habituelles nervures descend vers le sud.

Au-delà de cette salle se trouve un labyrinthe de passages au sol en mica qui serpentent et se contorsionnent sans raison apparente sur cent mètres dans toutes les directions, montant et descendant sur près de cinq mètres de dénivelé. Les passages font deux mètres quarante de large et trois mètres de hauteur. Toutes les surfaces sont couvertes de mica clair ; il est très facile de se perdre dans ce labyrinthe (les personnages doivent réussir un test d'**Orientation** pour chaque tranche de dix minutes qu'ils y passent, sous peine d'être désorientés (à moins qu'ils ne laissent une trace derrière eux). Il n'existe pas de sortie au labyrinthe, en dehors du passage par lequel ils sont entrés.

Au plus profond du labyrinthe se trouvent quatre pièces, très éloignées les unes des autres. Chacune possède cinq côtés, une largeur de huit mètres et des murs sans ornement, ainsi qu'une sortie étroite vers le labyrinthe.

Ces pièces contiennent un champ magnétique variable si fort qu'il est potentiellement mortel pour les explorateurs. Les investigateurs qui s'approchent à moins de trois mètres des arches d'entrée peuvent sentir leurs objets en fer ou en acier se mettre à vibrer et à se balancer violemment en direction de la pièce ; si ces objets sont lancés ou portés dans la pièce, ils sont attirés en son centre et commencent à tournoyer sur eux-mêmes, comme s'ils étaient tenus par une **FOR** de 20. Même les objets non-magnétiques sont affectés, comme par une **FOR** de 6 ; leur température augmente considérablement après quelques secondes dans le champ.

Les humains dans la pièce sont aussi affectés. Ils sentent leurs muscles trembler, ils sont pris de spasmes et ont des difficultés à se concentrer et à penser (**Intuition** -20%). Des flashs de couleur viennent distordre leur vision. Même s'ils ne portent pas d'objets en métal, avancer dans la pièce s'apparente à s'enfoncer dans du sirop ; l'air lui-même semble coller à la peau et les attirer au centre. C'est particulièrement dangereux pour les explorateurs qui ont des broches de métal dans leurs os ou des plombages aux dents ; ils deviennent de plus en plus chauds et douloureux.

41. La galerie solaire (surface)

Aux limites du pentacombe (site n° 39), à cinq kilomètres au nord-ouest de la grande place, un monticule bas, d'une centaine de mètres de large, se dresse hors de la glace. Au sommet de cette butte se trouvent plus de 300 aiguilles anguleuses de mica et de cristal, d'un à trois mètres de haut. Les sculptures murales des bâtiments proches indiquent que cette structure date du début de la période Décadente ; avant cela, le monticule était une surface dégagée seulement couverte de cycadées et de fougères.

Les nombreuses échardes de cristal capturent les faibles rayons du soleil et les transforment en innombrables arcs-en-ciel changeants, qui dansent et glissent avec une beauté saisissante. Durant les heures où la Cité rêve, les arcs-en-ciel forment des vagues de couleur qui semblent pulser et jouer les unes avec les autres comme si elles étaient vivantes.

Les investigateurs qui souhaitent contempler la galerie solaire du dessus doivent grimper au sommet d'un bâtiment proche. On trouve deux endroits parfaits, le sommet d'un cône en terrasse d'un noir brillant, à une centaine de mètres à l'ouest, et les vestiges éboulés et en porte-à-faux d'une dalle de granite autrefois immense, à une centaine de mètres au nord. Depuis ces deux endroits, un test réussi de **Vigilance** permet aux investigateurs de noter que le jeu d'ombres et de lumière forme une lente séquence d'images et de glyphes qui changent avec les heures.

Il y a 25 images différentes en tout. Il faut réussir un test d'**Écriture des Anciens** pour déchiffrer l'une d'entre elles. Pour chaque série de cinq images décryptées, les investigateurs ont un bonus de + 10 % à ajouter à leur test leur permettant de comprendre le message complet, qui est à peu près le suivant :

La perfection n'est pas toujours plaisante
La beauté n'est pas toujours éternelle
Il faut détruire pour grandir
Il n'y a pas de vie sans mort
Nous mourons ; n'en sommes-nous pas plus beaux ?

42. Le nœud aquatique

Située à six kilomètres à l'ouest de la grande place, de l'autre côté du pentacombe (site n° 39), non loin du fleuve, cette sculpture extérieure remarquable est incroyablement bien conservée. Avec près de trente mètres de haut et deux fois plus large, le nœud est un enchevêtrement de neige et de glace qui s'étend aussi loin sous la surface qu'au-dessus, comme un lacet noué encore et encore des dizaines de fois – un lacet de plus de deux mètres d'épaisseur.

Les explorateurs qui s'approchent à quelques dizaines de centimètres de la sculpture découvrent que la gravité y est modifiée – les surfaces des cylindres sont toujours « en bas ». Il est possible, en faisant attention, de grimper « le long » de la sculpture pour apercevoir la Cité depuis de nouvelles perspectives. Cette expérience dérangeante coûte 0/1 point de **SAN**.

Note au gardien : *cette sculpture n'est pas vraiment constituée de glace, mais de forces invisibles pour les humains. Jadis, elles charriaient de l'eau à haute vélocité ; il était possible pour les habitants de la Cité d'y entrer et de s'y amuser. L'eau a disparu depuis longtemps, mais les tubes d'attraction sont restés. La « substance » matérielle apparente du nœud est simplement de la neige déposée par le vent et de la glace, accumulées là depuis d'innombrables millénaires.*

43. La carrière (surface)

À trois kilomètres au sud du fleuve, là où le terrain commence à s'élever vers les contreforts, la neige et la glace des terrasses les plus basses ont été profondément creusées, mettant la pierre à nue sur une soixantaine de mètres. La roche sombre est striée d'épaisses bandes de mica et d'autres impuretés.

Une grande quantité de roche a été excavée et écrasée ou fendue pour récupérer les feuilles de mica ; les gravats subséquents forment une pile de près de dix mètres de long et de deux mètres de haut. Le sol est couvert d'empreintes de Choses Très Anciennes ; une piste creusée mène jusqu'aux ruines d'une tour trapue à vingt mètres de là.

L'intérieur de la tour a été transformé en un atelier rudimentaire. Des ciseaux et des marteaux en céramique verte reposent sur de lourdes tables faites de pierres grossièrement taillées ; des feuilles de mica de longueur variables, de trois à trente centimètres, ont été soigneusement empilées d'un côté.

De l'autre côté se trouvent une quinzaine de barres en céramiques, attachées entre elles par des fibres végétales tressées. Les barres font plus de deux mètres de long et, par bien des aspects, ressemblent aux Sceptres à Shoggoths (voir « Trouvailles uniques ») qui se trouvent dans le repaire (site n° 35), en dehors du fait qu'elles ne possèdent pas d'extrémité évasée.

Note au gardien : *les investigateurs qui reconnaîtraient ces objets peuvent se demander ce qu'un nombre aussi restreint de Choses Très Anciennes peut bien faire avec tant de Sceptres à Shoggoth. La réponse est qu'ils s'en servent pour entraîner leurs jeunes à les utiliser ; voyez l'aventure « Retour », dans le Chapitre Dix-B, pour plus d'informations.*

44. Le jardin de verre

Dix kilomètres au nord-ouest de la grande place, la splendeur délabrée de la Cité a donné naissance à un paysage étrange et magnifique. Sur une bande de terrain irrégulière d'environ 400 mètres de longueur, les gris et les noirs habituels de la pierre ont été remplacés par de superbes bleus et violets, dans des teintes allant du bleu cobalt à l'indigo, comme si le sol et la roche avaient été remplacés par des verres colorés. La couche de neige et de glace qui couvre le tout ne fait qu'ajouter à la beauté du lieu. Des murs et des bâtiments de verre bleu émergent hors de la glace ici et là, leurs contours arrondis par des siècles de vent et de froid.

Au centre de cette région bleue, un cratère de cinquante mètres de diamètre creuse le paysage sur six mètres de profondeur. Ni la glace ni la neige ne se sont accumulées là, et le terrain inégal de verre violet est à ciel ouvert. Des statues de plantes, d'animaux et même de Choses Très Anciennes entourent un espace central dégagé, de six mètres de large.

Les explorateurs qui descendent dans le cratère découvrent que l'air y est 20 degrés plus froid qu'au-dessus, et que le verre des statues est à -50°C.

Note au gardien : *ce n'est pas l'œuvre des Choses Très Anciennes, mais le résultat d'un tir d'une ancienne arme des Hommes-Serpents sur la Cité il y a plus de 50 000 ans. Depuis, les effets de l'arme se sont lentement étendus et ont transformé, molécule après molécule, le terrain et ses habitants en verre bleu et dense. À l'heure actuelle, la zone de verre s'enfonce à plus de 100 mètres de profondeur sur une bande longue de 400 mètres.*

L'eau, la neige et la glace ne sont pas affectées par le sort, mais tout ce qui est plus complexe l'est. Toute matière entrant en contact avec le verre commence à se transformer elle-même en verre. Un gant en laine ou un outil simple se transforme en quelques minutes ou en quelques heures ; les êtres vivants pourvus de leur propre chaleur interne se transforment en quelques minutes seulement.

Les investigateurs qui touchent le verre avec leurs gants ou des outils doivent réussir un test de **Vigilance** pour remarquer la morsure du verre bleu. Un gant en fourrure est percé jusqu'à la peau nue en l'espace d'une quinzaine de minutes. Une fois la chair atteinte, le personnage se transforme en verre à la vitesse d' 1 Point de Vie par minute.

Ce n'est pas une maladie ; il n'existe aucun remède. La chair changée en verre restera ainsi à jamais. Néanmoins, la transformation cesse de progresser dès que les êtres ou les objets infectés quittent le jardin de verre. Si les investigateurs n'y pensent pas, ils pourront profiter du spectacle de leurs camarades se transformant doucement en verre.

45. Les fours (niveaux supérieurs)

Au pied du bâtiment en terrasses (site n° 2), à mi-chemin entre le refuge de Danforth (site n° 31) et le fleuve, on trouve une entrée de bâtiment à moitié enterrée dont la silhouette festonnée ressemble aux arches de l'opéra moderne de Sydney. L'intérieur du hall est constitué de cinq hautes salles sous voûtes, reliées par d'immenses arches gothiques et une salle centrale surélevée.

Chaque salle contenait jadis deux grands fours très profonds aux portes lourdement ornementées, utilisés pour préparer les matériaux pour la construction et divers projets. Aujourd'hui, les portes ont disparu, tout comme le reste de la machinerie ; il ne reste que des traces et des marques indiquant qu'on trouvait ici du métal et d'autres substances.

L'un des fours a été remis en service par les Choses survivantes. Un petit fourneau de pierres soigneusement assemblées au mortier a été construit à l'intérieur de l'une des grandes salles ; il est encore chaud au toucher, plusieurs heures ou jours après sa dernière utilisation. L'intérieur du fourneau contient des alvéoles longues et étroites, séparées par des briques. Un soufflet en cuir fait circuler l'air chaud. Les investigateurs qui réussissent un test de **Métier : métallurgie** ou de **Sciences de la Terre : géologie** reconnaissent là un four similaire à ceux utilisés pour durcir l'acier.

On trouve là une longue barre de céramique et deux lourdes jarres en verre. Chaque jarre contient environ 10 centilitres de très fine poudre d'argent (utilisée pour vernir les baguettes cuites dans le fourneau). La poudre n'a aucune propriété chimique inhabituelle et son ingestion n'est pas dangereuse ; néanmoins, si elle est chauffée à plus de 315°C, elle se liquéfie en un vernis vitrifié d'un vert profond qui devient extrêmement dur en refroidissant. Une fois durci, le vernis ne peut pas être refondu et garde la forme qu'il a prise. Les objets recouverts du vernis sont presque impossibles à détruire et peuvent blesser les créatures qui ne sont vulnérables qu'aux armes enchantées. Le vernis est plutôt épais, comme du sucre fondu.

46. La salle d'étude de l'E.B.F. (niveaux supérieurs)

Au contraire de la salle d'étude de Dyer (site n° 28), ce bâtiment en ruine, jadis un dôme orné de 80 mètres de diamètre, était une véritable école destinée à éduquer les jeunes. À l'intérieur se trouve une spirale de pièces de plus en plus petites à mesure qu'elles s'approchent du centre, comme les compartiments de la coquille d'un nautile. Les pièces ont toutes la même forme en V, alignées les unes derrière les autres le long de la courbure extérieure de la spirale. Les empreintes à l'intérieur et dans les environs suggèrent que les Choses Très Anciennes sont venues ici récemment.

Malheureusement, le bâtiment est presque totalement écroulé. Les niveaux supérieurs, et ce qu'ils contenaient, ont été entièrement perdus par l'action du temps et les niveaux inférieurs sont complètement pris dans la glace ; des dizaines de « salles de classe » du rez-de-chaussée, il n'en reste plus que cinq des plus excentrées, à ciel ouvert et à moitié engoncées dans la glace. Ces cinq-là sont néanmoins dignes d'intérêt. Elles servaient jadis à enseigner des matières différentes aux rejetons des Choses.

Anatomie : cette salle était vouée à la biologie et à l'anatomie des Choses Très Anciennes elles-mêmes. Les murs sont couverts de bas-reliefs détaillés, plus grands que nature, montrant des corps d'adultes et de juvéniles à divers stades de dissection. Après les avoir étudiés, les investigateurs peuvent apprendre les faits suivants en réussissant les tests d'**Intuition** appropriés. (cf encadré page suivante)

Indices	Malus au test d'Intuition
	-0 %
Les Choses Très Anciennes ont trois stades distincts dans leur cycle de vie	-10 %
Le premier stade est une forme végétale sessile	Réussite spéciale
• Qui croit à partir de spores semées dans le sol ou sur des nutriments	Réussite critique
Chaque adulte peut produire des milliers de spores à la fois	Réussite critique
• Et n'a pas besoin d'un autre adulte pour se reproduire	
Le second stade ressemble à un adulte en miniature, avec de petites ailes incapables de le porter et plusieurs autres organes non encore développés	-10 %
• Certains de ces organes, dont ceux de la tête, sont des organes sensitifs	-20 %
La troisième forme est celle des adultes et possède au moins deux sens dont les humains ne disposent pas	-20 %
• L'un d'entre eux leur permet de percevoir les champs électriques ou magnétiques	Réussite critique

Mathématiques : cette salle était consacrée à l'étude précoce des nombres. La plupart des concepts et des formules inscrits sur les murs sont familiers aux étudiants en arithmétique, ce qui rend les sculptures murales étonnamment faciles à interpréter ; néanmoins, les Choses passent soudainement de nombres vrais aux vecteurs et aux matrices de calcul d'une manière qui perd tous ceux qui ne réussissent pas un test de **Sciences formelles : mathématiques**, puis continuent dans des zones conjecturelles impliquant des égalités partielles et des états quasi dimensionnels qu'il est impossible de suivre sans une compréhension avancée des théories initiales. Quelques années passées à étudier les équations de cette pièce feraient la fortune et la carrière d'un mathématicien. Et pourtant, tout ceci n'est qu'une première approche. Une pensée qui donne à réfléchir.

Agriculture terrestre : les bas-reliefs de cette salle parlent des techniques de culture et d'élevage, pour la nourriture et pour d'autres objectifs moins évidents. Les exemples donnés appartiennent tous à la fin du Crétacé et dépeignent plusieurs espèces inconnues des hommes. Les Choses Très Anciennes exploitaient aussi bien les terres que les mers ; les processus d'aquaculture sont novateurs et fascinants.

Musique et danse : ici, les bas-reliefs sont assez difficiles à interpréter. La plupart montrent des Choses Très Anciennes dans toutes sortes de poses stylisées. D'autres sont emplies de textes en points, ainsi que d'une nouvelle notation inconnue jusqu'à présent, qui ressemble à certains des schémas géométriques de la salle de mathématiques. Un test réussi d'**Écriture des Anciens** révèle au lecteur qu'il s'agit d'une forme de musique, mais les relations précises entre les notes et les postures restent peu claires.

Architecture : les murs de la salle sont couverts de motifs structurels de la fin de la période Mature. Les arches, les colonnades, les rampes, les piliers et les encorbellements abondent, ainsi que des formes moins précises. Les textes qui les accompagnent parlent de résistance des matériaux, de joints et de l'utilisation que l'on peut faire de tous ces éléments. Il faut réussir un test d'**Écriture des Anciens** pour déchiffrer chaque sculpture murale (on en trouve 25 différentes, mais seules 18 sont encore lisibles).

Rencontre : un peu de savoir

Les explorateurs qui approchent de la salle d'architecture pour la première fois peuvent entendre, avec un test réussi d'**Écouter**, de faibles bruits qui en proviennent. Un test réussi de **Discrétion** permet de s'en approcher sans se faire remarquer.

À l'intérieur de la salle se trouve l'une des Choses Très Anciennes, le Troisième Disciple. Voyez la « pépinière », dans le repaire (site n° 35), pour sa description. Il se tient près de l'un des murs, étudiant l'une des sculptures murales avec beaucoup d'attention et de vifs mouvements de sa tête en forme d'étoile. Il tintinnabule doucement pour lui-même, passant plusieurs de ses « mains » à quelques centimètres de la surface du mur, comme le ferait un aveugle lisant du braille, mais sans que ses doigts ne la touchent jamais. Ses mouvements sinueux et ophidiens sont hypnotiques et quelque peu désagréables pour la plupart des spectateurs ; les mouvements de sa tête donnent une impression de précision, d'intelligence et de concentration.

Laissée à elle-même, la Chose médite sur le bas-relief durant une dizaine de minutes, prend quelques notes sur une ardoise d'écriture (voir « Trouvailles uniques »), puis s'envole par le toit ouvert, en direction du repaire.

Si les explorateurs ratent leur test de **Discrétion** ou dérangent la Chose dans ses études, elle sort de sa rêverie et se tourne vers eux. Elle ne semble pas précautionneuse ou hésitante, mais marche doucement en direction des explorateurs avec des pas lents et légers, sifflant doucement, comme si elle tentait d'apaiser un animal.

La Chose s'arrête à cinq mètres des humains. S'ils ne font rien en retour, elle les étudie pendant une minute, hochant doucement la tête, puis siffle un puissant accord. Les investigateurs qui ont voyagé jusqu'au Pléistocène (dans l'aventure « Piège temporel » dans le Chapitre Dix-B) peuvent tenter un test d'**Intuition** pour reconnaître l'accord comme l'un de ceux utilisés par les Choses pour commander aux hominidés. Si les humains ne répondent toujours pas, elle se détourne et s'en va par le plafond ouvert.

La rencontre peut se passer différemment si les humains réagissent. Si le Troisième Disciple est attaqué, il répond aussitôt, concentrant tous ses efforts sur l'humain le plus dangereux. Il continue jusqu'à ce que celui-ci tombe, que les humains reculent ou que lui-même encaisse 5 points de dégâts ou plus. Il s'en va alors comme indiqué plus haut.

La Chose ne reconnaît ni ne répond à aucune tentative de communication, à moins que les humains n'utilisent intelligemment l'écriture des Anciens. Cela semble le perturber ; il lève ses bras, souffle lourdement, inscrit deux sym-



boles dans la glace avec l'un de ses membres puis s'en va en toute hâte pour ne pas revenir. Les symboles peuvent être déchiffrés grâce à un test réussi d'**Écriture des Anciens** : ce sont des glyphes qui signifient, selon l'angle de lecture, « Départ » ou « Retour » pour l'une et « Danger », « Contrôle » ou « Apprentissage » pour l'autre.

Si quelqu'un pense à examiner le mur qui intéressait la Chose Très Ancienne, le bas-relief représente des tuyaux et des conduites acheminant de l'eau et de l'air.

47. Le site de construction

(surface)

L'aspect de ce site dépend de la fuite ou non de Danforth après qu'il ait attaqué *l'Enderby*. Si Danforth a été capturé ou tué durant l'attaque, le site de construction n'est qu'une place circulaire de trente mètres de diamètre, vide, recouverte de pavés lisses et entourée de petites reproductions de l'obélisque blanc (site n° 18) d'un mètre de hauteur seulement. La surface de la place est à un peu plus de deux mètres sous la surface de la glace environnante, mais aucune neige ne la recouvre. Des pierres vernies de la couleur du sang séché forment un motif de spirale irrégulière dans les dalles. La spirale, particulièrement remarquable, couvre un peu plus de la moitié de la place. Les investigateurs ont déjà vu des spirales équivalentes par le passé, en miniature ; le motif est utilisé comme décoration occasionnelle sur les bâtiments de la période Mature, dans les plafonds des temples des montagnes et – si le groupe s'y est rendu – il a été peint par l'une des Choses Très Anciennes dans une pièce de la résidence, dans le repaire (site n° 35).

En dehors de sa propreté et de l'absence de glace, rien ne suggère ici que la spirale est autre chose qu'un élément de décor ; néanmoins, les investigateurs qui se tiennent en son centre peuvent essayer d'obtenir une réussite spéciale en **Volonté** pour ressentir les phénoménales énergies qui tourbillonnent dans le motif. Les Pierres de Localisation amenées ici s'échauffent à la température du corps humain ; en dehors de cela, la spirale est inerte.

Si Danforth est vivant et s'est échappé, il a été très occupé ici, et la place est loin d'être vide. D'étranges et fines constructions de papier, de fils, de cristaux et d'os s'élèvent ici et là autour de la spirale, tenues entre elles par des morceaux de pemmican dégelés et recongelés, comme de fantastiques sculptures faites d'objets de récupération. Des draperies de fils et de ligaments flottent dans le vent et s'entremêlent autour des sculptures. Des fragments de pierres, soigneusement disposés sur le sol, complètent le motif.

Si Danforth est en liberté, toute personne qui se tient au centre de la spirale peut effectuer un test de **Volonté** à -20 % pour sentir une profonde source d'énergie qui jaillit tout autour d'elle et part dans toutes les directions. Un test d'**Intuition** suggère que la destination de ces courants énergétiques est le grand Obélisque blanc et d'autres lieux identiques. Un test réussi de **Trouver Objet Caché** permet aussi de remarquer des empreintes de bottes un peu partout. Une piste distincte va de la place au refuge de Danforth (site n° 31).

Si Danforth est libre, il est présent ici durant toute la durée des heures du Rêve, étrange silhouette sauvage qui erre entre les sculptures, ajustant minutieusement leurs éléments d'une main assurée, puis grimpe au centre et actionne le dispositif. Il ne prête aucune attention aux investigateurs, mais défend distraitement ses constructions de tous ceux qui s'en approchent. Il utilise la machine elle-même, ainsi que ses mains et ses pieds, mais ne dégaine pas son pistolet – il semble avoir oublié qu'il en transporte un. Danforth ne peut pas être assommé. Dans son état, il semble ne pas ressentir la douleur et continue à attaquer jusqu'à ce qu'il meure.

48. La serre (surface)

À quelque 800 mètres au nord de la ferme (site n° 34), les explorateurs tombent sur des éléments inattendus : de nouvelles constructions. Les Choses Très Anciennes qui sont revenues ont érigé des murs de neige et de glace pour constituer une douzaine de bâtiments identiques. Seul l'un d'eux est, pour l'instant, achevé : la serre. On trouve des empreintes de Choses partout autour de ces constructions.

Une piste à peine marquée mène au sud vers le repaire (site n° 35).

La serre forme un coin orienté vers le nord, de 33 mètres de long et de 10 mètres de large, aux murs de neige tassée et de glace. Le mur nord, le plus bas, ne fait qu'un mètre de haut ; au sud, le mur s'élève à cinq mètres au-dessus de la glace. Le toit de la serre est constitué de fines plaques de mica, orientées de manière à capturer les rayons du soleil durant la majeure partie du jour éternel.

La serre ne compte qu'une seule pièce, assez grande. L'air est plus chaud ici qu'à l'extérieur, à 2°C, et il est lourd de l'odeur reconnaissable de la chair en décomposition. Disposés en rangées nettes et couvrant le sol, on trouve effectivement les carcasses de centaines de grands manchots albinos, dépouillés, leurs yeux aveugles tournés dans toutes les directions.

Des fleurs à la tige épaisse poussent au centre de chaque corps.

Les investigateurs qui ont voyagé dans le Pléistocène reconnaissent ces fleurs. Ce sont les mêmes pétales blancs et gras qui remplissaient les jardins du consulat à cette époque lointaine. Un test réussi de **Sciences de la vie : biologie** permet aux investigateurs de constater que ces fleurs, et particulièrement leurs épais pétales en forme d'étoile, ne sont pas tout à fait normales. Un test d'**Intuition** suggère plus encore : ces fleurs partagent une ressemblance étrange avec la tête à cinq pointes des Choses Très Anciennes.

C'est ici, dans la serre, qu'une toute nouvelle génération de Choses Très Anciennes prend le

La machine de Danforth

Cette collection inhabituelle de morceaux de pierre, de cristal, de métal et de tissus organiques est soigneusement disposée en forme de spirale. Elle ne semble pas être capable de faire quoi que ce soit, mais c'est pourtant le cas : quand Danforth se place au milieu de la spirale et agite les bras d'une certaine façon, l'ensemble commence à produire une sorte de faible gémissement, rappelant un crissement d'ongles sur un tableau noir. L'air chauffe en l'espace de quelques instants, jusqu'à atteindre une température tropicale ; autour de la spirale, la glace et la neige se mettent à fondre et des petites pousses vertes émergent du sol, entre les dalles et les gravas, à une vitesse inquiétante.

Tous ceux qui se tiennent dans le périmètre du site de construction doivent résister avec leur **POU** contre un **POU** de 15. Le gardien doit effectuer un tirage avec 1D100 dans la table suivante pour chaque investigateur qui rate son test.

01-10	Vertiges, nausées. Tous les tests de perception et de manipulation à -20 %
11-25	Migraines épouvantables et tâches devant les yeux. Tous les tests de perception visuelle à -25 %
26-35	Migraines épouvantables et cécité presque complète. Tous les tests de perception visuelle à -75 %
36-45	Faiblesse soudaine et grande fatigue. **FOR** -3 et **DEX** -3
46-55	Stupeur perplexe. **INT** -8
56-60	Paralysie. Incapable de bouger ou de parler
61-00	Inconscience. Tant que le personnage est inconscient, il sent des vagues d'énergie irradier du centre de la spirale et s'enfoncer dans la terre. Ici et là, en des dizaines – des centaines – d'endroits sous la glace, les vagues atteignent des horreurs. Comme des éponges, elles absorbent l'énergie, suppliant qu'on leur en donne plus, et commencent à s'agiter. Et, à quelque distance de là, leur agitation éveille quelque chose d'immense, qui se rapproche de plus en plus de la conscience et de la liberté.

Le personnage se réveille avec une étrange intuition : la Cité est froide aujourd'hui, prise par les glaces, parce que les Choses Très Anciennes le voulaient. Elles ont choisi de la laisser mourir dans le gel afin d'empêcher ces horreurs endormies – et leur immense parent – de se réveiller.

Tous les effets durent dix rounds, après quoi les investigateurs peuvent effectuer un nouveau test de résistance. La machine continue de fonctionner jusqu'à ce que Danforth baisse les bras ou quitte le centre de la spirale.

Toute tentative de déplacer ou d'enlever une partie du dispositif de son emplacement actuel casse le mécanisme. La machine ne fonctionnera plus, même si la partie est méticuleusement remise en place.

soleil. Si les investigateurs comprennent en les voyant pousser la raison d'être de la douzaine d'autres serres en construction, ils perdent 1/1D3 points de **SAN**.

49. Le cénote

(surface, niveaux supérieurs et inférieurs)

Seize kilomètres au nord de la grande place, la surface du plateau est percée d'un puits cylindrique colossal, de 120 mètres de diamètre, qui descend verticalement sur au moins 200 mètres. Les murs du puits semblent naturels, et non pas travaillés, ce qui fait ressembler l'endroit à l'un des *Cénotes* d'Amérique Centrale. Jadis, un mur d'environ dix mètres de haut faisait le tour du puits ; il s'est depuis écroulé, laissant entrer la glace. Aujourd'hui, le sol glacé à l'intérieur du puits n'est qu'à une quinzaine de mètres sous la surface environnante.

Des tunnels proches, à la fois dans les niveaux supérieurs et inférieurs, traversaient le puits, de même qu'un pont couvert. Tous sont maintenant remplis de glace et inutilisables.

Néanmoins, les Choses survivantes ont creusé ici il y a peu. Elles ont laissé leurs empreintes dans la neige à l'intérieur du puits et ont fondu un trou d'un peu plus de deux mètres de large grâce à leur Perturbateur. Des investigateurs courageux ou curieux qui pénètrent dans le trou découvrent un tunnel glissant, de près de 2 mètres 40 de hauteur et de moins d'1 mètre 50 de large, qui descend en spirale sur plusieurs centaines de mètres dans la glace, les gravats et la roche, jusqu'à déboucher dans une cavité en T. L'un des bras du T, de près de vingt mètres de long, est à demi bouché par des gravats et des débris de roche ; l'autre suit un tracé irrégulier et descend sur une douzaine de mètres. C'est à l'évidence le chemin qui a été suivi.

Le passage incliné remonte soudainement à son extrémité, puis plonge de nouveau en s'évasant en une salle grossièrement taillée à l'aide d'outils (et non dissoute par la machine). La salle, sans forme précise, fait huit mètres de large et il y fait plus froid qu'à l'extérieur. Les murs sont en pierre, mais striés ici et là d'une matrice en verre sombre. Au centre de la pièce, un bassin profond, plein d'un liquide épais et pâle qui siffle et bouillonne, laisse échapper une vapeur blanche rasant le sol.

Au centre du bassin s'élève une masse irrégulière de verre sombre, de deux mètres de haut et d'un de large. D'innombrables filaments cristallins s'échappent de la masse et percent la surface du liquide, semblant tenir l'ensemble en place. Des centaines de vers flasques et blanchâtres, d'environ dix centimètres de long, montent et descendent avec apathie le long des filaments et sur le verre, dont la surface est couverte de leurs traces.

Le liquide et le brouillard sont incroyablement froids (-70°C). Tout matériau touchant la surface est instantanément gelé – la chair subit 1D4 points de dégâts localisés. La chair gelée peut éclater sous le choc et les membres affectés sont irrémédiablement perdus. Les vers blancs ne semblent pas affectés par le froid.

La masse de verre pèse plus de 900 kilos et est vraiment solide. Cependant, un filament peut être cassé par un coup unique infligeant 12 points de dégâts ou plus, le brisant en fragments de cristal d'un demi-centimètre d'épaisseur et de quinze à vingt centimètres de longueur, qui ressemblent à des crayons non taillés à section pentagonale. Les investigateurs qui ont vu la salle des cristaux, au consulat (site n° 29) constatent qu'ils sont très similaires aux cristaux qui s'y trouvent, bien que de taille plus modeste.

Note au gardien : *cette masse glacée est le cœur d'une machine qui pourra, un jour, aider à réchauffer la Cité et à densifier son atmosphère. Les vers sont une forme de vie rudimentaire utilisée pour construire la masse de verre, couche après couche, à partir des substances présentes dans le*

qu'aux températures très basses du liquide nourrisseur et meurent rapidement, réduits en gelée, dès qu'on les déplace dans un endroit plus chaud – même la surface de l'Antarctique est trop chaude pour eux.

Les cristaux sont des accumulateurs énergétiques pour les Choses Très Anciennes, réglés pour simplement tenir au froid le liquide et l'atmosphère environnante. 1D4 esquilles restent fonctionnelles si les filaments sont brisés ; elles peuvent emmagasiner 1D3 points de magie, utilisables plus tard par celui qui les y a placés. Tant qu'elles contiennent des points de magie, elles sont extrêmement froides et leur manipulation et leur transport sont très dangereux.

50. Le château de glace

(surface, niveaux supérieurs)

Le château de glace est une anomalie. Il se dresse sur la terrasse, à environ cinq kilomètres au nord de la grande place. C'est de toute évidence une structure artificielle, constituée de blocs et de couches de glace pris dans les environs ; elle semble très différente des tours massives des Choses Très Anciennes.

Le château est un ovoïde de glace irrégulier et grossier, de quinze mètres de largeur et s'élevant à une douzaine de mètres au-dessus du niveau du sol. Sa forme rappelle une ruche d'abeilles. Deux flèches massives s'élèvent quelques mètres au-dessus, où s'ouvrent des petites fenêtres ovales. Des ouvertures semblables permettent de pénétrer dans l'édifice au niveau du sol. Le château tout entier semble particulièrement abîmé.

Des empreintes de pas de Choses Très Anciennes cerclent autour du château à quelque distance, mais ne s'approchent pas à moins d'une dizaine de mètres.

Les portes et les fenêtres du château font un mètre vingt de haut et un mètre et demi de large, ce qui est bien trop petit pour les Choses Très Anciennes. L'intérieur est un labyrinthe de passages étroits, sans logique apparente, qui percent la ruche et le sol en dessous. Huit salles, à peine plus grandes que des cavités, se trouvent aux intersections des tunnels. Seule la salle 8, la salle la plus basse, est assez haute de plafond pour qu'un humain puisse s'y tenir debout. Les salles sont décrites ci-dessous.

Note au gardien : *le château de glace n'a pas été construit par les Choses Très Anciennes mais par un groupe d'extraterrestres d'un monde lointain qui vint explorer rapidement la Cité, 500 ans plus tôt. L'identité et le destin de ces explorateurs sont laissés à l'appréciation du gardien.*

Salle n° 1

Une salle irrégulière d'un mètre et demi de large à l'intérieur de la flèche sud. La salle n'est pas connectée aux autres zones du château et on ne peut y pénétrer que par la fenêtre extérieure. Les surfaces intérieures sont très abîmées désormais, mais elles montrent des traces d'entailles verticales et d'alcôves de tous côtés – rien de tout ça n'a d'utilité évidente.

Au centre de la pièce, un petit objet fragile est à demi enterré dans l'une des alcôves. Brun noir, en forme de huit asymétrique et d'environ dix centimètres de long, il est fait dans un matériau qui s'effrite aisément. S'il est réchauffé, il dégage une odeur particulièrement désagréable.

Salle n° 2

Une salle irrégulière d'un mètre et demi de large à l'intérieur de la flèche nord. La salle n'est pas connectée aux autres zones du château et on ne peut y pénétrer que par la fenêtre extérieure. Les surfaces intérieures sont très abîmées désormais, mais elles montrent des traces d'entailles verticales et d'alcôves de tous côtés – rien de tout ça n'a d'utilité évidente.

Au contraire de la salle n° 1, il n'y a rien ici.

Salle n° 3

Un ovale bas, de trois mètres de large et d'un mètre vingt de plafond, situé au centre de la ruche à environ dix mètres au-dessus du sol. Les murs de la pièce sont peints avec une sorte de substance organique luisante qui court en longues bandes, comme si une colle ambrée avait été projetée sur les surfaces et laissée à sécher. Des traces de cette même substance apparaissent ici et là dans les tunnels, mais elle n'est nulle part ailleurs appliquée aussi largement sur toutes les surfaces.

Note au gardien : *il s'agissait de la salle de communication du groupe. La « colle sèche » est une sécrétion naturelle qui permet à tous les explorateurs de partager directement leurs sens et leurs impressions. Les humains qui se retrouvent couverts de cette substance ou qui l'ingèrent subissent des troubles hallucinogènes et tombent violemment malades une ou deux heures plus tard ; les hallucinations peuvent inclure des « glissements » momentanés dans les sens de ceux qu'ils touchent.*

Salle n° 4

Un puits quasiment vertical qui sinue dans la partie est de la ruche, reliant les salles n° 3 et n° 5. Les marques sur les murs indiquent que quelque chose était attaché ici, courant le long du mur intérieur – quoi que ce fût, il a disparu depuis longtemps.

Salle n° 5

Une large salle occupant l'essentiel du rez-de-chaussée. Le plafond n'est qu'à un mètre et demi ; le sol est creusé et décoloré, comme si différents fluides avaient été répandus ici il y a longtemps.

Salle n° 6

Une galerie étroite, abrupte et glissante, descendant à quinze mètres sous la surface du sol. Il faut réussir un test d'**Athlétisme** ou un test d'**Agilité** afin d'éviter de glisser et de tomber au fond du trou pour 1D6 points de dégâts.

Salle n° 7

Une salle basse de plafond, dix mètres sous la surface, directement sous la ruche. Elle contenait jadis le portail qui reliait l'expédition à son monde d'origine. Au centre de la pièce se dresse un cadre de métal tordu – le portail – aminci par la corrosion, qui ressemble à un encadrement sans sa toile.

Note au gardien : *le portail est inactif, mais peut être restauré par des investigateurs qui s'y connaissent. L'activation nécessite le sacrifice de 9 points de* ***POU*** *(et non de points de magie) au bénéfice du cadre de métal ; en cas de succès, le cadre se remplit d'un liquide luminescent.*

Une fois activé, le portail peut être utilisé par toute personne qui passe au travers du cadre. Le passage coûte 1 point de ***SAN*** *et 9 points de magie. Le voyageur arrive dans une large étendue ouverte loin sous la surface de la lune Europa – la résidence aujourd'hui abandonnée des explorateurs. Le reste de l'aventure est laissé à l'imagination du gardien.*

Salle n° 8

Une large caverne irrégulière de trente mètres sur vingt, avec un plafond haut de plus de deux mètres, et située vingt mètres sous la surface. Elle était jadis utilisée pour faire pousser de la nourriture pour l'expédition, et est maintenant remplie de filets de champignons duveteux, très secs et depuis longtemps morts. S'ils sont dérangés, les filaments tombent en fine poussière colloïdale et en spores.

Les filaments et les spores brûlent joliment.

Note au gardien : *les personnages présents dans la salle quand les champignons s'effritent doivent réussir un test d'Agilité pour éviter d'inhaler la poussière. Tous ceux qui la respirent doivent réussir un test d'Endurance ou contracter une méchante infection pulmonaire. Chaque semaine, tant qu'elle n'est pas soignée, la victime perd un point de CON permanent puis peut retenter le test.*



Annexe 8 :

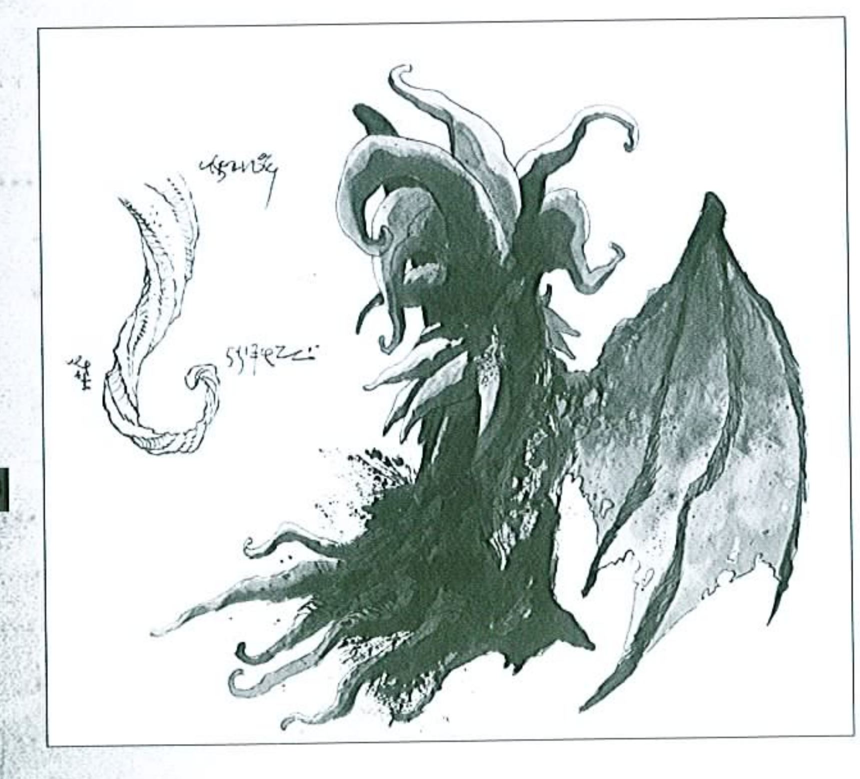
Bestiaire

A. Choses Très Anciennes

Les Choses Très Anciennes (les « Anciens » de Percival Lake) ne sont pas nées sur notre planète mais y vivent depuis plus d'un milliard d'années. Elles sont pourtant plus semblables aux humains que beaucoup de créatures du Mythe.

Les Choses Très Anciennes affirment être à l'origine de toute vie sur Terre, et avoir façonné et élevé d'innombrables formes de vie primitives. D'après elles, la vie vint d'abord des proto-créatures, l'Engeance d'Ubbo-Sathla, que les Choses avaient apportées avec elle sur Terre. Plus tard, elles travaillèrent directement avec les formes de vie terrestres, en croisant et en diversifiant les espèces pour trouver celles qui répondraient à leurs besoins. Les Choses Très Anciennes possédaient autrefois une technologie hautement sophistiquée, mais elles l'abandonnèrent pour se consacrer aux arts de la biologie. Seules quelques bribes de cette science antédiluvienne demeurent, sous la forme de mécanismes de cristal et de matériaux artificiels aux propriétés inhabituelles.

Extrêmement intelligentes et avisées, les Choses Très Anciennes ne sont pas guidées par les mêmes passions que l'Homme, ou autres mammifères. Leur esprit est plus calme, plus froid, et est structuré par des règles biologiques et une éducation différentes. Les Choses Très Anciennes n'ont pas de désir impulsif de s'accoupler, et ne connaissent aucune structure similaire à la famille humaine. Bien qu'elles soient farouchement possessives et attachées à leur territoire, elles ne sont généralement pas violentes ; quand elles attaquent quelqu'un ou quelque chose, c'est toujours pour une raison rationnelle, du moins de leur point de vue.



Physiologie

Le manuscrit de Dyer contient une description détaillée des Choses Très Anciennes. Vous pouvez aussi consulter le livre de base de la 6ème édition française, page 222. Un spécimen normal pèse entre 150 et 250 kilos et mesure 2,40 mètres de haut.

Les Choses partagent à la fois des caractéristiques avec les animaux et les végétaux, mais ne sont en fait ni l'un ni l'autre. Elles sont extrêmement résistantes, capables de survivre sans protection à plus de 7 000 mètres d'altitude, sous l'eau à plus de 200 mètres de profondeur, et à des températures allant de 0 à presque 50°C.

Bien qu'elles ne soient plus capables de voyager seules dans l'espace, leurs fines ailes membraneuses leur servent à la fois à voler et à nager rapidement ; leur peau lisse et solide les protège des dégâts. Les Choses sont ectothermes : leur température corporelle s'adapte rapidement à leur environnement. Malgré cela, elles préfèrent les climats chauds, car leurs mouvements sont moins entravés, et leur corps et leur esprit sont généralement plus réactifs.

Si elles sont affamées ou asphyxiées, les Choses adultes entrent dans une stase proche de la mort, grâce à laquelle leurs corps peuvent survivre presque indéfiniment, jusqu'à ce que les conditions soient plus clémentes.

Les Choses Très Anciennes sont des prédateurs omnivores ; elles tendent à avoir un régime riche en viande, mais peuvent aussi se satisfaire d'autres aliments.

Sens et communication

Les Choses Très Anciennes adultes possèdent cinq sens principaux, similaires aux nôtres, et deux modes de perception extra-sensoriels, qui sont :

- une forme de « vision ultrasonique », qui leur permet de voir assez précisément sur de longues distances, sous l'eau ou dans le noir, ainsi qu'à l'intérieur de certains volumes solides, dont les corps d'humains et d'animaux.
- une ultra-sensibilité aux champs électriques et magnétiques.

Les Choses emploient ces deux sens dans leur vie de tous les jours. Leurs conventions artistiques, qui recourent aux impressions issues de ces deux perceptions non-humaines, pourraient troubler plus d'un explorateur. De

même certaines formes d'art ou de divertissement, telles que l'avenue « dansante » du Serpentin (site n° 19 dans le Guide de la Cité), ou les salles souterraines du labyrinthe magnétique (site n° 40), reposent fortement sur ces sens, et sont incompréhensibles pour des êtres humains.

Les Choses Très Anciennes communiquent avec des sons, de la même manière que nous. Leur tête en forme d'étoile possède cinq orifices tenant lieu de bouches, avec lesquels elles sont capables d'émettre des sifflements complexes et des ultra-sons de fréquence très élevée. Les sons composant leur langage sont constitués d'accords d'au moins deux notes sifflées en séquences rapides. Chaque accord peut contenir jusqu'à cinq notes, ce qui rend cette langue particulièrement lapidaire, et permet beaucoup de « mots » distincts à une seule syllabe. Les Shoggoths, anciens esclaves des Choses Très Anciennes, utilisent une forme primitive et simplifiée de ce langage.

La langue écrite des Choses, mentionnée ici sous le nom d'**Écriture des Anciens**, est une transposition directe de leur langue orale. Des points espacés avec précision autour d'un centre commun figurent chaque note de l'accord concerné (voir l'Annexe 3 pour plus d'informations sur leur langage écrit).

Étapes de la vie

Les Choses Très Anciennes se reproduisent par sporulation. Leurs spores sont minuscules et peuvent se disperser très loin, mais requièrent un environnement chaud et « nourrissant » pour pousser, comme un jardin ensoleillé ou, mieux encore, un cadavre pourrissant. Avec de la chaleur, de la moisissure et suffisamment de nutriments, les spores prennent racine et se transforment en quelques semaines en tiges pâles et charnues parées de grandes fleurs en forme d'étoile. Ces tiges se ramifient et grandissent pendant environ un an, jusqu'à atteindre un mètre de haut et peser entre sept et dix kilos (la majeure partie de la tige correspond alors à la tête).

À ce stade, le rejeton encore sessile commence à bouger et à réagir à son environnement. Après quelques semaines de plus, il se déracine et commence à explorer les environs. C'est à ce moment que les jeunes Choses sont les plus vulnérables ; le corps grandit de jour en jour, mais leur esprit n'est pas encore totalement conscient. Les Choses adultes viennent alors les chercher et s'occupent d'elles ; elles les éduquent pendant les dix ans qui suivent. À l'issue de cette période, ils atteignent 1,80 mètre, pèsent 140 kilos, et sont devenus des individus conscients et intelligents. Leurs ailes ne sont pas complètement formées, et leur perception de l'électricité n'est pas encore développée.

L'adolescence des Choses Très Anciennes se déroule entre leur dixième et leur vingtième année. Elles prennent peu à peu leur forme adulte, c'est-à-dire 2,40 mètres de haut et plus de 150 kilos. Malgré cette corpulence impressionnante, elles peuvent voler à plus de 100 km/h, et plonger sans difficulté dans des abysses aphotiques.

Les Choses adultes relâchent des spores quand elles le veulent. La sporulation est une expérience peu agréable qui laisse la Chose dans un état faible et apathique. Des centaines de milliers de rejetons peuvent être engendrés par une seule Chose adulte de cette façon. Les rejetons ne sont pas des clones de leur géniteur, mais lui ressemblent énormément.

Les Choses Très Anciennes ont une grande longévité. À moins qu'elle ne se blesse ou qu'elle n'ait un accident, une Chose adulte peut espérer vivre des centaines, voire des milliers d'années. Les Choses entrées en stase ont de grandes chances de se réveiller même après un sommeil long de plusieurs millions d'années.

Évolution

Bien que l'espèce des Choses Très Anciennes évolue très lentement, et ne semble pas soumise aux lois de la sélection naturelle, elle a tout de même connu quelques changements. Durant les dernières centaines de millions d'années, la race s'est adaptée à l'environnement terrestre. Les Choses Très Anciennes d'aujourd'hui sont légèrement plus petites que leurs aïeuls d'il y 500 millions d'années. Elles ont perdu leur capacité à survivre dans l'espace, mais elles supportent mieux les profondeurs sous-marines. Leur civilisation, leur technologie et leur culture ont elles aussi décliné, mais il est difficile de déterminer si cela est dû à une diminution de leur intelligence.

Jusqu'au retour des quatre Choses réveillées au Camp de Lake, la Cité n'avait abrité aucun de leurs congénères depuis longtemps. Néanmoins, d'autres Choses vivent encore dans des communautés implantées loin sous l'océan Austral. Elles ont continué à réparer le Complexe durant des milliers d'années, jusqu'à ce que la voie qui y menait soit détruite par Arthur Pym et Peters au XIXème siècle. Ces Choses sont primitives, voire arriérées, acclimatée et attachée à la vie océanique, incapables de voler et peut-être moins intelligentes que leurs lointains ancêtres.

Les rescapées du Camp de Lake sont d'une génération antérieure ; elles se sont mises en hibernation il y a plus de trente millions d'années, aux derniers temps de la période Mature. Elles sont éduquées, et ont la ferme intention de rendre à leur espèce sa place dominante, dès que le Complexe sera convenablement réparé et que l'avenir de la race sera assuré. Une fois le Piège Divin consolidé, elles veulent réchauffer le climat autour de la Cité et élever une nouvelle et puissante génération de Choses, à même de réaffirmer leur suprématie sur le monde.

Les Choses qui sont revenues à la Cité n'ont toutefois pas encore compris que celle-ci avait été abandonnée pour une bonne raison : leurs semblables avaient été incapables d'endiguer l'expansion des Animalcules libérés par le Dieu Inconnu. Mais les nouveaux venus ont dormi durant plusieurs millions d'années, et n'ont jamais été témoin de l'évolution des Graines. Ils ne savent pas non plus que des centaines d'immenses Animalcules sont enterrés dans d'anciens puits disséminés dans la Cité, et dans les terres occidentales. Si le climat venait à se réchauffer, ces redoutables créatures ressusciteraient en masse (voir la description des Animalcules plus loin dans cette annexe).

Choses Très Anciennes

Premiers constructeurs de la Cité

Carac.	Dés	Moyennes
CON	3D6 + 12	22-23
DEX	3D6 + 6	16-17
FOR	4D6 + 24	38
TAI	8D6	28
INT	1D6 + 12	15-16
POU	3D6	10-11

Valeurs dérivées

Impact moyen	+ 8
Points de Vie	25-26
Protection	7 (peau épaisse)
Mouvement	8/9/10 nage/vol

Attaques

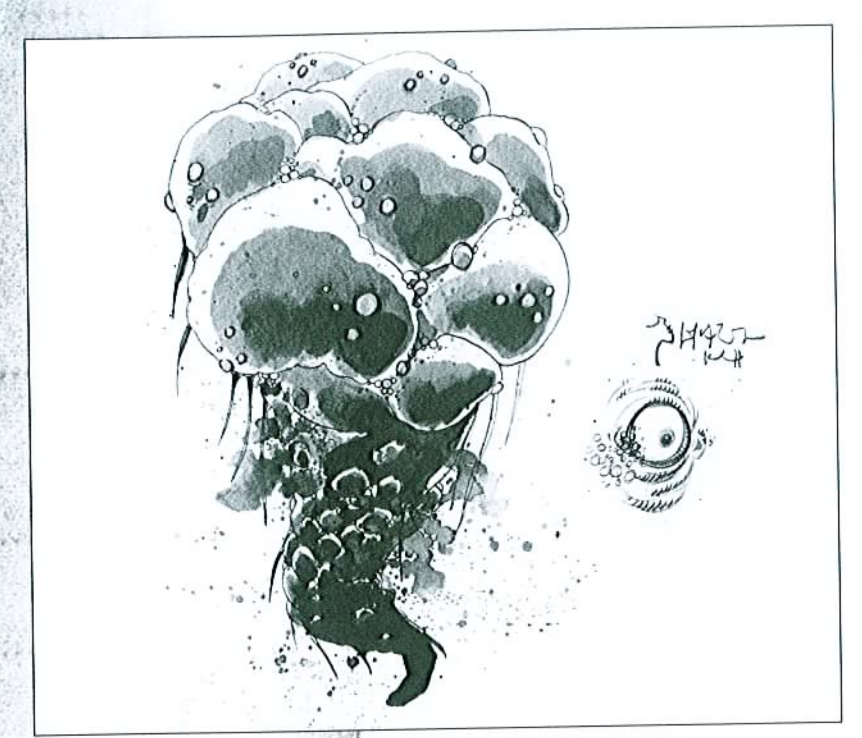
- Tentacule 40 %

En combat au corps à corps, une Chose Très Ancienne peut utiliser simultanément ses cinq tentacules, mais elle ne peut alors en employer que trois au maximum par adversaire. Une fois qu'un tentacule a atteint sa proie, il s'y fixe et lui délivre des dégâts de « constriction » équivalents à la moitié de l'Impact de la créature.

Sortilèges

Une Chose Très Ancienne a une chance égale à son **INT x3** de connaître 1D4 sortilèges

Perte de SAN : 0/1D6



B. Shoggoths

Les Shoggoths sont d'immenses et terribles êtres créés par les Choses Très Anciennes pour leur servir d'esclaves ; ils ont renversé leurs maîtres et règnent à présent sur l'Abîme situé sous la Cité.

Les Shoggoths ont été créés à partir de formes de proto-vie (l'Engeance d'Ubbo-Sathla) il y a des millions d'années. À l'origine, ils étaient des êtres exclusivement aquatiques, mais ces quelques millions d'années d'évolution leur ont apporté l'intelligence, une plus grande taille et la capacité de survivre hors de l'eau durant de longues périodes. Leur foyer originel est cependant toujours sous l'eau.

Les générations qui ont vécu après la destruction des Choses Très Anciennes dans l'Abîme ont développé leur propre langage et leur propre culture, sur le modèle de leurs maîtres disparus. La société des Shoggoths est terrible, brutale, et basée sur le culte d'Ubbo-Sathla, la Source Éternelle (plus d'informations sur Ubbo-Sathla sont disponibles dans le *Malleus Monstrorum*).

Physiologie

Le corps des Shoggoths est énorme, mais efficace. Ils sont capables de se manger entre eux et de dévorer à peu près n'importe quoi, animal ou végétal. Leur métabolisme peut être ajusté en vitesse rapide ou lente, selon les besoins ; un Shoggoth au repos est relativement froid, ne consomme presque rien et a besoin de peu d'oxygène et de nourriture, tandis qu'un Shoggoth en activité est chaud, souffle lourdement et doit se nourrir souvent.



De manière générale, un Shoggoth actif a faim un tiers de son temps. Aussi, un Shoggoth sur trois que rencontreront les investigateurs peut avoir faim et les attaquera certainement. La respiration des Shoggoths mérite un commentaire. Les Shoggoths n'ont ni poumons ni branchies ; ils consomment l'oxygène de l'air et de l'eau à l'aide d'un processus d'aspiration constant, le faisant passer dans leur corps, et le rejetant, à travers les milliers de minuscules orifices qui tapissent la surface de leur masse. La surface d'un Shoggoth, même au repos, n'est jamais immobile ; l'ouverture et la fermeture de ces sphincters respiratoires donne l'impression que leur chair est en état d'ébullition permanent, et l'exhalation des rejets provoque cette odeur fétide si caractéristique. Quand un Shoggoth bouge, travaille, ou combat, il respire en conséquence.

Les Shoggoths ne sont donc jamais silencieux. Quand ils se reposent, leur souffle est un murmure de petites bulles qui éclatent ; quand ils s'activent, il peut devenir aussi fort et sifflant qu'une horde hurlante de tuyaux d'orgues. C'est un bruit horrible à entendre.

Les Shoggoths n'ont aucun sixième sens mystérieux, comme les Choses Très Anciennes ; ils se contentent des mêmes sens que les humains. Ils ont été conçus pour vivre dans les océans les plus profonds ; leurs sens les plus aiguisés sont ceux de l'ouïe et du toucher, au travers de leur peau. La vue des Shoggoths n'est pas très affûtée ; elle leur sert à repérer la lumière et les mouvements à distance, mais pas à observer attentivement.

Shoggoths et santé mentale

Les Shoggoths, tout comme les Choses Très Anciennes, vivent en grand nombre dans la Cité et aux alentours, et les investigateurs en rencontreront beaucoup dans cette campagne. Manifestement, appliquer une perte de 3/1D20 points de **SAN** à chaque vision mettra un terme prématuré à la campagne. Il est donc conseillé au gardien de changer les règles de **SAN** concernant les Shoggoths comme suit :

Le gardien doit garder un décompte précis du nombre de points de **SAN** perdus par chaque investigateur durant la partie. À chaque fois que l'un d'entre eux est confronté à un Shoggoth, il doit effectuer son test habituel de **SAN** ; néanmoins, il ne pourra perdre qu'un maximum de 20 points de **SAN** face aux Shoggoths tout au long de l'aventure (le maximum que la vision d'un seul Shoggoth peut faire perdre). En outre, les pertes de **SAN** déjà accumulées suite aux précédentes confrontations de l'investigateur avec un Shoggoth, doivent être déduites de la perte de **SAN** que subit l'investigateur au cours de la confrontation actuelle (que le test de **SAN** soit réussi ou non). Si le résultat final est inférieur ou égal à 0, l'investigateur ne subit pas de perte de **SAN** suite à cette nouvelle rencontre.

*Exemple : si un investigateur, qui a déjà perdu 11 points de **SAN** suite à une précédente confrontation avec un ou plusieurs Shoggoth(s), doit affronter une nouvelle vision de ces créatures abominables, il devra effectuer un test sous sa **SAN**. En cas d'échec au test, il perdra 1D20-11 points de **SAN**. Si le résultat est inférieur ou égal à 0, il ne subira aucune perte. De même, en cas de réussite au test, il ne subira aucune perte (3-11 = -8).*

De cette manière, les personnages qui survivent aux premières rencontres ont plus de chances de « s'habituer » aux monstres et de quitter l'Antarctique en vie.

Les Shoggoths libres

La Cité des Choses Très Anciennes est le lieu de naissance des Shoggoths. Les parties suivantes décrivent plus en détail les comportements, la société, les attitudes et la religion des Shoggoths libres.

Les Shoggoths sont agressifs, solitaires et attachés à leur territoire. Ce ne sont ni des artistes, ni des philosophes, et ils ne connaissent ni la gentillesse ni la douceur. Ils sont capables de parler, dans un dialecte rattaché de loin à celui des Choses Très Anciennes, mais n'ont aucun langage écrit. Ils possèdent ce qu'on pourrait appeler un sens de l' « art » ou de la « beauté », mais il est inextricablement lié à leur besoin de s'imposer à leur environnement. Pour les Shoggoths, quelque chose n'est « beau » que s'il a été complètement façonné ou contrôlé par leur volonté.

Les Shoggoths ont une grande et unique aspiration : dominer leur environnement. Chaque Shoggoth est une créature indépendante et pensante dès qu'il se sépare de son géniteur. Son premier désir est alors de survivre, et son second de conquérir. Le pouvoir est un concept qu'ils comprennent : le pouvoir sur eux-mêmes, le pouvoir sur leurs semblables, le pouvoir sur le monde.

Les Shoggoths sont des êtres amphibies. Bien qu'ils puissent passer beaucoup de temps hors de l'eau, la Mer Engloutie est leur demeure. Les Shoggoths que l'on trouve ailleurs, comme dans les tunnels exempts d'humidité sous la Cité, sont généralement des individus de rang inférieur qui ont été chassés de meilleurs territoires ou bannis par leurs supérieurs. Un Shoggoth de rang inférieur en exil qui protège un territoire est bien plus agressif et hostile qu'un Shoggoth en mission. Même les Shoggoths des rangs les plus inférieurs ne s'aventurent pas volontairement sur la glace.

Les Shoggoths ne haïssent pas plus qu'ils n'aiment, mais ils sont absolument implacables dans leur désir d'accorder le monde à leur dessein. À l'époque où les Shoggoths ont détrôné les Choses Très Anciennes, il y a des milliers d'années, ils ont systématiquement effacé leur art, leurs symboles et leurs écrits sur l'ensemble de leur domaine, ne gardant que ce qui pouvait servir et recouvrant le reste d'éléments de leur composition. Ce processus de remodelage continue encore aujourd'hui.

Pour un Shoggoth, tout ce que le monde contient peut être divisé en cinq larges catégories :

- Les choses qui ne sont pas utiles mais qui ne représentent pas de menace, comme les parois des cavernes ou les meubles.
- Les choses et les personnes utiles, qui doivent être utilisées pour ce qu'elles sont, comme les animaux que l'on peut manger.
- Les personnes qui peuvent être dominées et contrôlées, et qui deviennent donc utiles.
- Les personnes qui ne peuvent être dominées ou contrôlées, et qui sont donc des rivaux à éliminer.
- Les personnes qui sont tellement supérieures qu'on ne peut les éliminer et qui sont, par la force des choses, en position de régner.

La société Shoggoth est organisée selon un ordre hiérarchique simple, où chaque Shoggoth teste sans cesse ses rivaux et est éprouvé par eux. Les Shoggoths se défient pour de la nourriture, des territoires et la préséance, mais uniquement entre eux. Cette hiérarchie est assez stable ; elle ne change que rarement, par accident ou parce que de plus jeunes prennent le pouvoir.

Malgré cette stabilité, les défis constants font que les interactions entre Shoggoths sont toujours violentes. À tout moment, deux Shoggoths peuvent se jeter l'un sur l'autre, en duel, avec des conséquences dévastatrices, jusqu'à ce que chacun reprenne ses activités. En de rares occasions, de tels affrontements peuvent s'étendre à d'autres individus : l'épuisement d'un Shoggoth peut être vu comme une opportunité pour de nombreux autres. Un déchaînement de sauvagerie peut soudain éclater, et disparaître tout aussi vite.

La physiologie des Shoggoths joue un grand rôle dans la manière dont ils se considèrent face au monde :

- Les Shoggoths ne possèdent pas de sexe, et sont immortels à moins qu'on ne les détruise. Ils se reproduisent en faisant éclore de leur corps un nouvel individu. Cet individu peut être aussi grand et puissant que le désire le parent, mais cette scission réduit la taille du parent et son pouvoir, le rendant vulnérable aux défis de Shoggoths inférieurs. C'est donc quelque chose qu'ils évitent ou qu'ils pratiquent avec précaution ; un Shoggoth ne se reproduit pas sans avoir une idée précise de ce que son rejeton doit accomplir.
- Les Shoggoths sont protéiformes, capables de former des organes temporaires avec leur masse pour accomplir à peu près n'importe quelle tâche. De tels organes peuvent contenir des « nodules cérébraux », doués de pensée et de mémoire. Les Shoggoths n'ont pas un seul cerveau ; leur corps contient un grand nombre de ces nodules, et ils peuvent en créer de nouveau si besoin, bien que cela n'augmente pas leur intelligence. Un parent Shoggoth utilise ces nodules pour implanter des connaissances et des souvenirs à son jeune, décidant ainsi de ce qu'il transmet ou non à son rejeton. En théorie, un jeune Shoggoth pourrait posséder tous les souvenirs de son géniteur, depuis l'origine de la race. En pratique, les Shoggoths les plus vieux assurent leur supériorité en empêchant les nouveaux venus d'avoir accès à ces informations.
- Durant un combat entre Shoggoths, ils peuvent tenter de manger des morceaux de leur adversaire afin de gagner en masse et en puissance, voire des souvenirs et des connaissances s'ils sont assez chanceux pour avaler un nodule cérébral. De tels échanges peuvent aussi être volontaires, en tant que rituels de soumission à un Shoggoth plus puissant.

Cette compétition n'existe qu'entre Shoggoths. Les humains ne sont guère différents d'autres animaux à leurs yeux : une chose que l'on peut utiliser ou manger, ou une vermine à

Shoggoths

Carac.	Dés	Moyennes
CON	12D6	42
DEX	1D6	3-4
FOR	18D6	63
TAI	24D6	84
INT	2D6	7
POU	3D6	10-11

Valeurs dérivées

Impact moyen	+ 18
Mouvement	10
Points de Vie	63

Attaques

- **Écrasement** : 99 %, dégâts égaux à l'Impact.
- **Aspiration** : en combat, il aspire toute personne se trouvant dans une zone de même diamètre que lui (5 mètres en moyenne) si elle ne parvient pas à résister en opposant sa **FOR** à celle de la créature sur la Table de Résistance. Un Shoggoth qui s'attaque de cette manière à plusieurs adversaires à la fois fractionne sa Puissance entre eux. Un individu emprisonné dans la masse noire d'un de ces monstres ne peut lutter qu'au cours des rounds où il parvient, au préalable, à réussir un test de **Puissance**. Chaque round, une victime ainsi aspirée encaisse des dégâts équivalant à l'Impact du Shoggoth, sous forme de blessures dues à l'écrasement, fractures des membres, etc.

Protection

Aucune, mais le feu et l'électricité ne leur font que la moitié des dégâts normaux. Les armes physiques ne leur infligent que 1 seul point de dégâts, quelle que soit la qualité de réussite. De plus, les Shoggoths régénèrent 2 points de dégâts par round

Perte de SAN : 3/1D20 points

écraser. Ils ne voient aucun intérêt à coopérer, à discuter avec eux ou à les aider.

Les Choses Très Anciennes sont considérées un peu différemment. Tous les Shoggoths se « rappellent » avoir été les esclaves des Choses, et ils les considèrent comme des parasites dangereux qu'il faut détruire ou repousser à tout prix.

Religion

Les Shoggoths furent utilisés par les Choses Très Anciennes pour garder les grottes grises durant des milliers d'années. Après la chute des Choses, ils prirent conscience de leur parenté avec l'Engeance d'Ubbo-Sathla. Désormais, ils vénèrent le dieu et ses rejetons avec une ferveur aveugle.

Pour les Shoggoths, le rang d'Ubbo-Sathla est, paradoxalement, à la fois le plus haut (car il ne peut être dominé ou conquis) et le plus bas (car il ne produit rien d'utile pour les Shoggoths). Il est révéré comme un dieu, bien qu'il n'ait ni esprit ni volonté propre.

L'entrée vers les grottes grises est désormais le centre de leur culte et la région préférée des Shoggoths, réservée aux spécimens de plus haut rang. Les Shoggoths ont abattu une section de la barrière qui séparait les cavernes intérieures et les grottes grises. Des fidèles privilégiés sont sélectionnés par le meneur des Shoggoths (le Shoggoth Rex) pour entrer dans la faille, aller combattre l'Engeance d'Ubbo-Sathla, et les dévorer. Cette bataille constante est la manière dont les Shoggoths vénèrent leur dieu et les proto-créatures, leur nourriture préférée.

Le Shoggoth dominant est une créature énorme, couverte de formes de proto-vie parasite, qui occupe le passage vers les grottes grises en combattant et en mangeant sans arrêt. Les fidèles doivent littéralement traverser le corps de leur chef pour atteindre les cavernes, tout en lui payant un tribut pour le droit de passage (voir le Chapitre 10-C pour la description des grottes grises et du Shoggoth Rex).

C. Animalcules

Cela fait 120 millions d'années que le Dieu Inconnu peut bouger, et se répandre petit à petit hors des murs de sa prison. Mais le processus est si lent que ces fragments ont commencé à se libérer il y a seulement quelques millions d'années. Les éléments qui ont pu s'extraire ont pris la forme de minuscules graines ressemblant à de petites opales noires et mates, anormalement froides au toucher. Elles restent en contact avec le Dieu prisonnier et lui transmettent de la chaleur. Plus il y en aura à l'air libre, plus elles grossissent et plus le Prisonnier se réchauffe, se rapprochant ainsi de la liberté.

Physiologie

Quand une Graine atteint une température proche de celle du corps humain, elle se dissout et prend la forme d'un solvant moléculaire, absorbé par la pierre ou le verre mais qui peut



être contenu dans du métal. Les Graines ne peuvent être détruites par des moyens physiques, ni sous forme fluide, ni sous forme solide. Elles absorbent les acides et les caustiques, mais préfèrent la chaleur, le **POU** ou l'électricité dont l'excédent est transmis au Prisonnier. Seul le froid peut en venir à bout. Une température proche ou inférieure à zéro solidifie ce liquide et le transforme en une sorte de bitume congelé. Il est donc préférable de les manipuler sous cette forme car la matière organique qui entre en contact avec une Graine fluide est dissoute et absorbée par elle.

Lorsque le solvant atteint une certaine masse (plus gros qu'une grappe de raisin), il se transforme en Animalcule capable de se déplacer. La forme qu'il prend dépend de la structure physique de la créature qui constitue le plus gros de sa masse. La première transformation prend une heure, les suivantes sont plus rapides. Un Animalcule possède une température inférieure de 10°C à son environnement, car il est en contact continu avec le Prisonnier. Il n'a pas d'intelligence et peut seulement ressentir la douleur et rechercher de la chaleur ou un hôte. Les Animalcules atteignant la taille d'un chien peuvent présenter une certaine forme de ruse – assez pour, par exemple, tendre une embuscade à une proie. Un Animalcule est capable de causer des blessures de la même manière que son modèle. Lorsqu'il est détruit, il reprend sa forme liquide et commence immédiatement une nouvelle transformation. Les fragments détachés du corps principal retrouvent leur forme de solvant.

Caractéristiques

Les Graines et les Animalcules n'acquièrent jamais une véritable intelligence, quelle que soit leur taille. Ils ne peuvent lancer de sortilèges, mais résistent aux attaques magiques comme le ferait leur procréateur, avec un **POU** incalculable.

Caractéristiques des Animalcules selon leur taille

TAI	1	2 – 3	4 – 6	7 –15	16 – 30	Par tranche de 10
S'agripper	20 %	40 %	60 %	80 %	90 %	90 %
Dégâts d'ingestion	1D2	2D3	2D4	4D4	6D4	+ 2D4
Perte de SAN	0/1D3	0/1D4	1/1D6	1D3/1D8	1D4/2D6	+1/+2 SAN
Points de Vie	8+2xTAI	8+2xTAI	8+2xTAI	8+2xTAI	8+2x TAI	8+2x TAI
Mouvement	2	4	8	10	10	10
Spécial	–	–	Stupéfier	Stupéfier	Appeler	Appeler

*Note : pour les Animalcules gelés, utilisez la moitié de leur taille pour déterminer leurs capacités spéciales et la perte de **SAN**. Ainsi, un Animalcule de **TAI** 25 entraîne une perte de 1D4/2D6 points de **SAN** lorsqu'il est actif, et de seulement 1D3/1D8 lorsqu'il est inerte. De la même manière, un Animalcule de **TAI** 25 peut **Appeler** des humains lorsqu'il est actif, mais ne peut que les **Stupéfier** lorsqu'il est gelé, et ce à plus courte distance.*

Plus un Animalcule grossit, plus son lien avec le Dieu Inconnu est important. Il peut ainsi lui transmettre de plus en plus d'énergie ; cela renforce aussi l'influence maligne du Dieu dans l'entourage de l 'Animalcule. Cette aura inspire une peur viscérale à tout être vivant et provoque d'horribles cauchemars (à moins d'un mètre, le dormeur doit faire un test de **POU** contre la **TAI** de l'Animalcule sur la table de résistance) et des pertes de santé mentale (voir la table ci-dessus).

Stupéfier : Dans certains cas extrêmes, l'aura de l'Animalcule provoque une fascination malsaine chez sa victime, ce qui peut en faciliter la capture. Une personne dont le **POU** est inférieur à la **TAI**/2 de l'Animalcule doit effecteur un test de **Volonté** à chaque round qu'elle passe à moins de **TAI**/2 mètres de la créature, et en contact visuel avec elle. Un échec signifie que la victime est **Stupéfiée** par l'Animalcule et qu'elle ne fera rien d'autre que de le regarder avec une fascination mêlée de dégoût, même s'il l'attaque.

Appeler : Une fois que la **TAI** de l'Animalcule a dépassé 16, il devient plus dangereux. La stupéfaction provoquée par son aura est doublée d'un appel hypnotique, beaucoup plus puissant. Une personne dont le **POU** est inférieur à la **TAI**/2 de l'Animalcule doit réussir un test de **Volonté** à chaque round qu'elle passe à moins de **TAI**/8 mètres de la créature, et en contact visuel avec elle. Un échec signifie que la victime est **Appelée** par l'Animalcule, et qu'elle fera tout son possible pour l'approcher et le toucher. De plus, toutes les personnes dont le **POU** est inférieur à la **TAI** (et non plus à la **TAI**/2) de ces grands Animalcules peuvent aussi être **Stupéfiées**.

Les Choses Très Anciennes et les Shoggoths, qui peuvent aussi succomber aux appels des Animalcules, les craignent et s'évertuent à les détruire ou à les maîtriser dès qu'ils en rencontrent.

La seule attaque de l'Animalcule consiste à ingérer sa proie. Par contre, plus il gagne en taille et en rapidité, mieux il **S'agrippe** et dévore ses victimes, améliorant d'autant la transformation. En termes de jeu, les caractéristiques de l'Animalcule dépendent de sa **TAI** (voir table ci-dessus).

Menace

Le plus grand danger serait qu'une Graine se retrouve plantée dans un sol fertile, dans un environnement tropical, où elle pourrait grandir dans le sol, se renforçant et plongeant ses racines profondément, si bien qu'il serait impossible de l'en déloger. En l'espace de quelques années, elle arriverait à transmettre au Prisonnier un torrent d'énergie – à tel point que la matière composant le Dieu pourrait être plus présente hors du Piège que dedans. Il pourrait alors aisément se libérer.

La région entourant le Piège Divin n'a heureusement pas connu de climat tropical depuis des millions d'années. Même aux derniers temps de la civilisation des Choses Très Anciennes, lorsque d'immenses Animalcules vagabondaient en totale liberté dans les contrées occidentales, il ne faisait plus réellement chaud. En détruisant leurs machines génératrices de climat et en abandonnant à la Glace les niveaux supérieurs de la Cité, les Choses Très Anciennes se sont assuré que la semence du Dieu Inconnu ne puisse plus libérer leur horrible géniteur.

Quand le scénario commence, presque tous les rejetons du Dieu Inconnu sont encore sous forme de Graines. L'Antarctique est trop froid. Les Choses Très Anciennes connaissent leur existence, savent qu'elles proviennent du Piège Divin et qu'elles ne peuvent pas être détruites (mais elles ne savent pas que la chaleur les transforme en Animalcules). Elles les récupèrent avec l'intention de les réintroduire dans le Gouffre Gelé avant d'achever les réparations du Complexe.

Les Graines ne deviendront fluides que si leur température est portée à celle du corps humain, ce qui ne peut se produire que si quelqu'un en ramasse une et la garde au chaud dans ses vêtements pendant une heure ou deux (elles sont trop froides pour être gardées au contact de la peau), ou l'emmène dans des contrées au climat équatorial (avec une température ambiante de 30°C ou plus).

Les conduits thermiques du Complexe sont également un environnement favorable aux Animalcules depuis que Pym et Peters ont endommagé le conduit principal. On trouve de nombreux Animalcules dans les sombres étendues souterraines, transmettant au compte-

Si un investigateur devient temporairement ou définitivement fou à cause d'un Animalcule, il a les visions suivantes :

- Cet Animalcule n'est qu'une toute petite partie de quelque chose de bien plus énorme, et ancien, et horrible, pris au piège et cherchant à s'échapper. L'Inconnu s'évade grâce aux Animalcules. Tout ce qui est touché par l'Inconnu devient l'Inconnu – substance, **POU**, énergie. Petit à petit, simplement par leur présence, les Animalcules transforment le monde en Inconnu. Un jour, l'entité sera forte à nouveau et elle sera libre, libre de dévorer la création.
- Mais la transformation elle-même demande de l'énergie, et celle-ci provient des choses qui sont absorbées. Quand les Animalcules ne peuvent plus se nourrir, ils entrent en torpeur et sommeillent.
- Pour empêcher l'Inconnu de se libérer, il suffit d'affamer les Animalcules. Les empêcher de toucher ce qu'ils peuvent dévorer, les éloigner de la chaleur, de la lumière et d'autres sources d'énergie jusqu'à ce qu'ils redeviennent immobiles. Ce n'est qu'ainsi que la menace peut refluer.
- Il y a un autre danger ; une fois qu'un Animalcule atteint une certaine taille – un peu plus grande que celle d'un homme – il peut atteindre ses cibles à distance, attirant ses proies à lui au travers d'implacables rêves démentiels. Si cela arrive, la bataille est perdue d'avance.

Proto-créatures mineures

TAI 0 à 1 (3 à 20 cm)
FOR 1D3
CON 3D6

Points de Vie 1-5

Attaques
• Diverses attaques 60%
une par tour, dégâts 1 à 1D3

Spécial
Les proto-créatures sont immunisées contre les impacts, les projectiles et les armes coupantes. Le feu, les sortilèges et les armes enchantées les blessent normalement.

Perte de SAN 0/1

gouttes la chaleur vitale au Dieu Inconnu et l'aidant à regagner des forces. Beaucoup d'autres, dont certains assez grands, attendent sous la glace de la Cité ; ils ont jadis été emprisonnés dans des fosses par les Choses, et gelés sur place à l'aide de l'eau du grand fleuve. Si jamais la Cité se réchauffe, ils seront libres et pourront croître à nouveau.

E. Proto-vie

La proto-vie est une autre manière de désigner les créatures protéiformes dégorgées de la masse d'Ubbo-Sathla depuis les débuts de l'histoire terrestre. Les Choses Très Anciennes ont utilisé des tissus de proto-créatures pour façonner la vie terrestre sous toutes ses formes, dont leurs serviteurs Shoggoths, il y a des millions d'années.

Les proto-créatures résidaient originellement dans les « grottes grises », loin sous la glace antarctique, mais se sont petit à petit répandues dans la Mer Engloutie. Au cours de ces millions d'années, elles ont donné vie au riche et étrange écosystème de l'Abîme, unique au monde (voir la description des autres formes de vie peuplant l'Abîme ci-après).

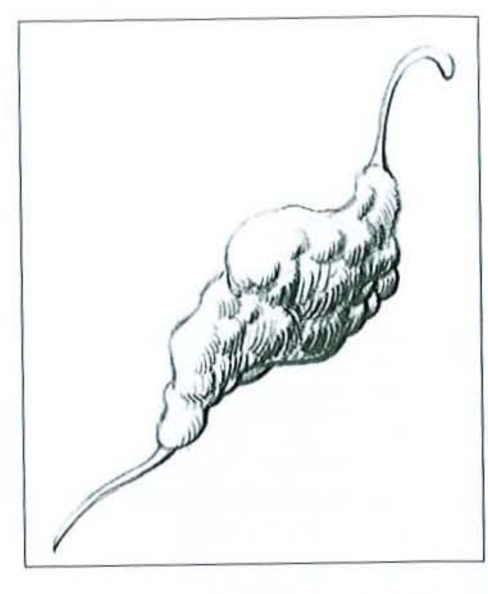
Physiologie

Il n'y a pas deux proto-créatures identiques. Leurs corps, informes au point de ressembler à des sacs, sont blanc, gris ou vert jaunâtre. Leur taille varie de trois à vingt centimètres, et leur poids de quelques grammes à un kilo. Certaines ont des tentacules, d'autres ont de courtes pattes ; certaines ont des bouches et des dents, d'autres ont de longues langues poisseuses pour attraper leurs proies, et d'autres encore enroulent simplement leur corps autour de leurs victimes et les digèrent lentement.

Les proto-créatures se battent entre elles dès leur naissance ; leur besoin impulsif de manger, et d'éviter de se faire manger par leurs congénères, les pousse à modeler leur corps pour former des membres et des organes, comme autant de moyens d'attaque et de défense. La formation de ces appendices organiques peut prendre des heures, voire des jours ; une fois utilisables, ils sont conservés ou abandonnés, selon l'envie de la proto-créature.

Les proto-créatures ne se reproduisent pas, au sens habituel du terme ; par contre, durant leurs combats incessants, des parties de membres ou de tissus d'une proto-créature peuvent être séparées de son corps. Parfois, ces morceaux meurent ; parfois ils survivent, et se mettent à lutter pour leur propre compte.

Si on l'examinait sous un microscope, la vraie étrangeté de la proto-vie serait révélée. Les « cellules » des proto-créatures ressemblent à de très grandes cellules souches ; elles manifestent un comportement à la fois coopératif et compétitif, s'aidant et se nourrissant les unes les autres, jusqu'à ce qu'un équilibre soit trouvé qui permette de nourrir convenablement toutes les cellules d'une colonie ou d'un organe. Seule une colonie de cellules bien nourries arrête de se modifier.



Grâce à cette recherche permanente de l'équilibre, l'organisme des proto-créatures est extrêmement résistant aux dégâts. Les coups et les entailles peuvent endommager ses tissus, mais il s'adapte et se soigne lui-même presque instantanément. Le feu, l'acide, la magie et les armes enchantées lui infligent des dégâts normaux. De par cette adaptabilité et cette résistance extrêmes, les formes de proto-vie ont tendance à se hisser au sommet de la chaîne alimentaire, où qu'elles soient.

Cette hégémonie est tempérée à l'échelle micro-organique ; les habitants des régions de l'Abîme ont tous développé une résistance aux infections des grandes cellules des proto-créatures, qui ne sont que relativement toxiques pour eux. Néanmoins, à cause de la présence d'endoparasites dans les tissus de ces hôtes, les explorateurs doivent prendre toutes les précautions nécessaires au moindre contact avec les formes de vie de l'Abîme, et bien les cuire s'ils leur servent d'aliments (dans le cas contraire, voir les maladies et infections du lac englouti dans le Chapitre Huit, et la Mort Lente à la fin du Chapitre Dix-C).

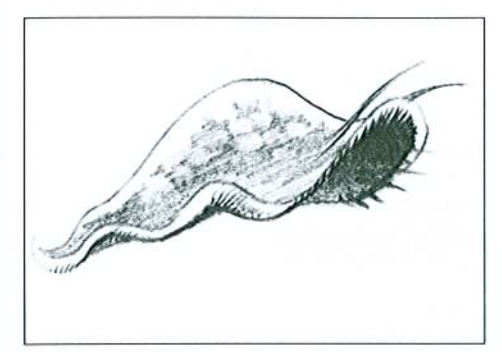
Note au gardien : *toutes les formes de proto-vie, où qu'elles soient, peuvent être contrôlées par la volonté d'Ubbo-Sathla à n'importe quel moment. Cependant, Ubbo-Sathla n'étant pas intelligent et n'ayant pas de plan précis, cela n'arrive que très rarement. Mais si les investigateurs en viennent à constituer une menace pour Ubbo-Sathla au sein même de sa caverne, toutes les proto-créatures présentes partout peuvent se rallier à lui pour le défendre, avec des conséquences imprévisibles mais violentes.*

Voir le Chapitre 10-C et le Malleus Monstrorum pour la description d'Ubbo-Sathla et des plus impressionnants spécimens de son Engeance.

F. Autres formes de vie de l'Abîme

Peu d'animaux ou de plantes peuvent survivre dans la Cité ; les rares espèces qui supportent le climat vivent toutes sur les bords

ou dans les profondeurs de la Mer Engloutie. L'écosystème de la mer souterraine est scientifiquement d'un grand intérêt : outre les proto-créatures et les Shoggoths qui pullulent à cette profondeur, on compte toute une diversité de champignons étranges et uniques et de créatures de petite taille descendant de la vie aquatique d'il y a cinq millions d'années. Rien de ce que l'on y trouve ne vit naturellement à la surface de la Terre.



- ***Limaces bossues :*** de grosses limaces d'un gris verdâtre, de quatre à huit centimètres de long, qui vivent sur les rivages de la Mer Engloutie, se nourrissant de champignons et d'algues. Le corps des limaces bossues est pourvu d'un gros bourrelet en son centre, ce qui leur donne cette apparence « bossue ». Leur tête ronde mal dégrossie est plus pâle que le reste du corps, et arbore quatre courts pédoncules oculaires.

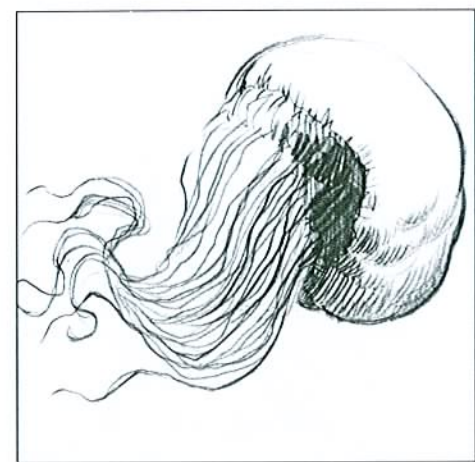
Les limaces de mer, une espèce similaire mais à respiration aquatique, vit dans la Mer Engloutie.

TAI	0 (4 à 8 cm)
Points de Vie	0
Perte de SAN : aucune	

- ***Manchots albinos :*** ces citoyens pacifiques de la Cité parmi les mieux connus sont présents principalement sur les berges de la Mer Engloutie. Mesurant un à deux mètres de hauteur, et pesant jusqu'à 70 kilos, cette antique race est d'un blanc immaculé, à l'exception de tâches gris pâle sur le dos ; les membres de l'espèce sont tous aveugles et dépourvus d'yeux. Le bec du manchot albinos est plus court que celui de son cousin, le manchot empereur, et ses jambes sont plus épaisses et plus arquées.



CON	3D6
FOR	2D6+2
TAI	2D4+6 (8-14)
Points de Vie	10-12
Attaques	
• Bec	40 %
dégâts 1D4-1	
Perte de SAN : aucune	



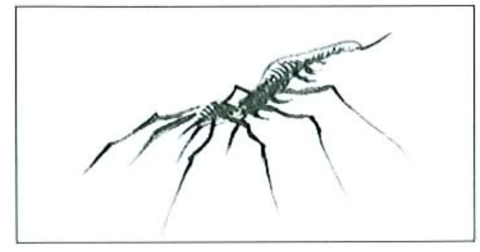
- ***Méduses de la Mer Engloutie :*** la Mer Engloutie abrite plusieurs types de méduses uniques au monde. Elles sont généralement petites (entre deux et cinq centimètres de diamètre) et inoffensives, bien que certaines puissent atteindre 80 centimètres de long.

Ces méduses se nourrissent exclusivement des formes de vie et de proto-vie microscopiques contenues dans la Mer Engloutie. Elles sont mangées par de plus grandes proto-créatures, des limaces de mer et des poissons vipères.

TAI	0 (2 à 5 cm)
Points de Vie	0

- ***Phasmes :*** de petites créatures noires, de deux à quatre centimètres de long, pourvues d'un corps longiligne et dur, et de huit à douze pattes. Elles se déplacent à la surface de l'eau. Leur tête sans yeux est surmontée de gerbes d'antennes rouges d'aspect rebutant, qui tressautent et sondent devant elles sans arrêt. Les phasmes se nourrissent exclusivement de tapis d'algues et de champignons. Ils sont donc inoffensifs pour les humains, mais ils ont l'air malfaisant et dangereux.

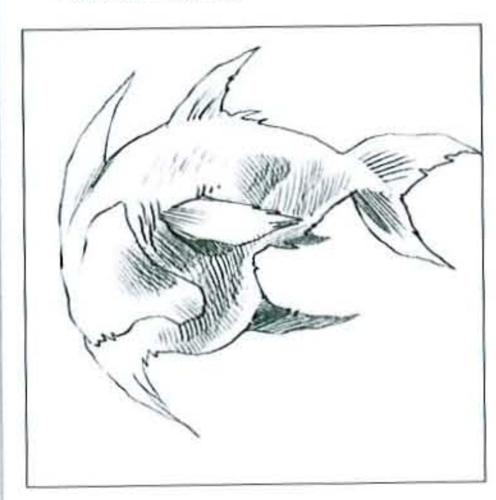
De nombreux phasmes parcourent la surface du lac englouti. Des spécimens légèrement différents, munis d'antennes plus courtes, sont présents en moindre quantité sur la Mer Engloutie.



TAI	0 (2 à 4 cm de long)
Points de Vie	0
Attaques	
• Aucune	
Perte de SAN	0/1 la première fois qu'ils sont examinés de près.

• ***Phoques aveugles :*** ces phoques à la fourrure brillante ressemblent à leurs compagnons de la mer de Weddell pour ce qui est de la forme et de la taille, bien qu'ils aient une tête plus grande, le front haut et qu'ils soient totalement dépourvus d'yeux. On les rencontre uniquement dans la Mer Engloutie, où ils se nourrissent de créatures aquatiques.

CON	3D6
FOR	2D6+6
TAI	2D6+18 (20-30)
Points de Vie	16-20
Attaques	
• Charge dégâts 2D4+2	80 %
• Morsure dégâts 1D3	40 %
Perte de SAN : aucune	

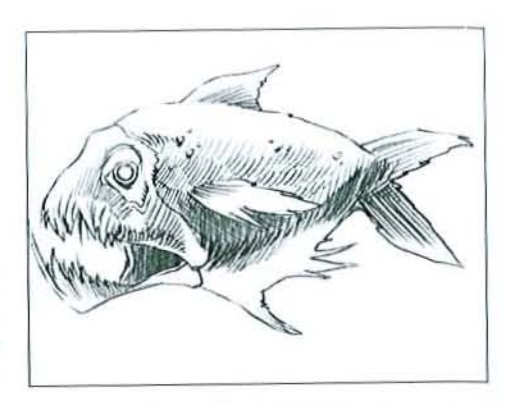


• ***Poissons aveugles :*** de petits poissons primitifs, de 10 à 25 centimètres de long, qui se nourrissent d'algues et de leurs propres congénères. Ils sont gris pâle, possèdent un corps épais, une tête plate et de puissantes mâchoires tombantes. Les poissons aveugles n'ont pas d'yeux, mais perçoivent sans peine tout mouvement dans l'eau, et flairent l'odeur du sang. Ils se déplacent seuls ou en groupes (jusqu'à huit poissons). Ils se nourrissent en mordant et grignotant leur proie pour 1D2 de dommages, puis fuient une fois la bouche pleine de nourriture.

Si le groupe d'explorateurs pêche un poisson aveugle, notez que la plupart contiennent des endoparasites semblables à des sangsues : des vers d'un à trois centimètres de long, dont certains sont mobiles et rapides, et qui chercheront de nouveaux hôtes s'ils sont dérangés.

TAI	0 à 1 (10 à 25 cm)
Points de Vie	1
Attaques	
• Morsure dégâts 1D2 (note : les vêtements comptent pour 1 point de protection)	40 %

• ***Poissons vipères :*** la plus grande et la plus rapide des espèces de poisson de la Mer



Engloutie ; ces petits carnassiers sont à peine plus longs qu'un avant-bras humain, et se reconnaissent à leur gueule large et à leurs dents longues et aiguisées. Ils chassent principalement les nombreuses sortes de méduses et de limaces de mer qui peuplent ces eaux.

De la même manière que les poissons aveugles, la plupart des poissons vipères contiennent des endoparasites.

CON	3D6
FOR	1D3
TAI	0 à 1 (5 à 30 cm)
Points de Vie	1
Attaques	
• Aucune sur des humains	
Perte de SAN : aucune	

• ***Tapis d'algues :*** des masses de champignons jaune pâle qui peuvent se mouvoir avec lenteur. Ils n'existent qu'autour du lac englouti, et dans la salle n° 13 du zoo cauchemardesque (voir le Chapitre Dix-C). Ils flottent tels du limon croupi ou s'accrochent aux autres champignons dans les lieux humides. Ils sont omnivores ; ils se nourrissent en s'implantant lentement dans ce à quoi ils sont attachés. Les phasmes et les champignons en cônes constituent leur principale source d'alimentation, mais ils s'agripperont volontiers aux vêtements d'un passant, où ils se frayeront un chemin, entre plis et interstices, pour se nourrir.

TAI	0 (5 à 10 cm)
Points de Vie	0

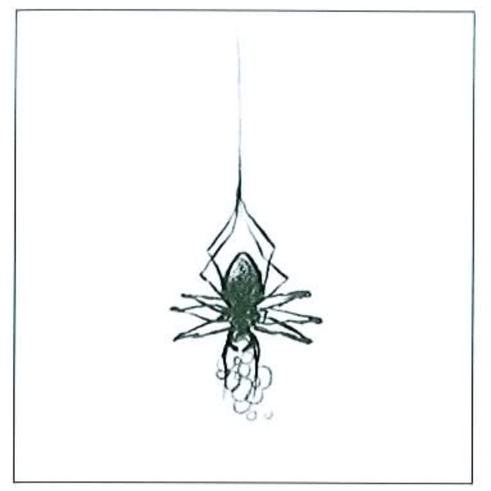
Attaques

S'enracine sur les vêtements ou la peau, provoquant des brûlures et le gonflement des tissus. Les racines peuvent s'enfoncer jusqu'à un centimètre de profondeur. Elles doivent être coupées et retirées, ou les algues poussent et s'étendent à nouveau. On peut les déloger sans problème avant l'enracinement.

Perte de SAN	0 en le voyant ; 0/1D3 en le voyant arrimé à un membre du groupe.

• ***Tisseurs :*** ces insectes à dix pattes, ressemblant à des araignées, feraient le bonheur de tout entomologiste. Ils n'existent que dans l'Abime.

Comme l'araignée, le tisseur produit des filaments épais et collants. Mais contrairement à elle, il ne l'utilise pas pour piéger ses proies ; il reste attaché à son fil, attendant que la proie s'y accroche et le traîne derrière elle. Il n'a alors plus qu'à remonter le fil et injecter un poison engourdissant et légère-



ment paralysant dans le corps de l'animal imprudent, avant de se repaître de sa chair et de son sang.

En général, les tisseurs mangent jusqu'à satiété, puis se laissent tomber et recommencent l'opération. Les morsures de tisseurs sont larges, à vif, et s'infectent facilement ; quand elles deviennent douloureuses, le tisseur est normalement déjà parti.

Les morsures de tisseurs ne sont en soi pas dangereuses pour les humains, mais les tisseurs peuvent parfois transporter des maladies, et se faire mordre à de multiples reprises sur une courte période de temps peut entraîner empoisonnement, coma ou même arrêt cardiaque.

TAI	0 (1 à 3 cm)
Points de Vie	0

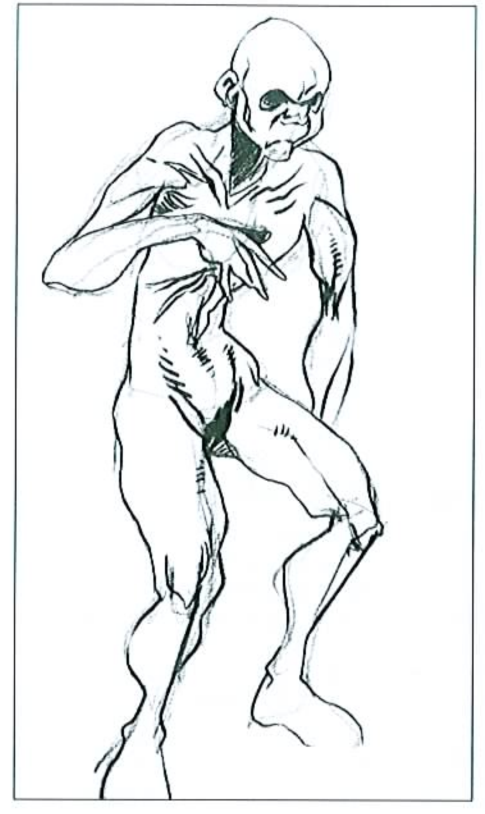
Attaques
Morsure, équivaut à un poison de **VIR** 1. Les morsures espacées de moins d'une heure s'additionnent. La victime doit tester la **VIR** contre sa **CON** sur la Table de Résistance ; un échec signifie qu'elle devient confuse et engourdie ; une maladresse entraîne l'arrêt du cœur et la mort.

Perte de SAN : aucune

G. Formes de vie au Pléistocène

• ***Hominidés :*** lointains ancêtres de l'Homme, distincts d'Homo erectus, les hominidés de la Cité étaient utilisés pour la nourriture et, étant intelligents et dociles, pour des tâches simples. Les Choses Très Anciennes les contrôlaient par le dressage et la suggestion hypnotique.

Carac.	Dés	Moyennes
CON	3D6	10-11
DEX	3D6	10-11
FOR	3D6+1	11-12
TAI	3D4+2	9-10
INT	2D4	5
POU	3D6	10-11
Points de Vie	10	



• ***Macrauchenias :*** des herbivores du Pléistocène, qui vivaient sur le continent sud-américain mais sont à présent éteints. Dans la Cité, ils étaient utilisés comme bêtes d'attelage ou de charge. Leur corps évoquant le chameau mesure en moyenne un mètre et demi à l'épaule pour trois mètres de long. Ils possèdent un cou long et flexible, ainsi qu'un museau semblable à une courte trompe.

Carac.	Dés	Moyennes
CON	3D6	10-11
DEX	3D6	10-11
FOR	3D6+1	11-12
TAI	4D6+1	15
Mouvement	12	
Points de Vie	12-14	

Attaques
Ruée 30 %, dégâts 1D3+2. Le Macrauchenia préfère fuir plutôt que combattre.



Annexe 9 :

Documents déstinés aux joueurs

Nouvelles compétences

La plupart des compétences décrites ci-dessous sont enseignées durant la traversée, au Chapitre Cinq. Pour savoir dans quelle classe les apprendre, reportez-vous à l'encadré « Les bénéfices de l'enseignement » page 116.

Athlétisme : escalade (15 %)

L'escalade libre (escalade à mains nues) requiert un test d'**Athlétisme : escalade** tous les 3 à 10 mètres d'ascension, suivant le nombre et la solidité des prises, le vent, la visibilité, l'adhérence, etc.

Si un investigateur souhaite grimper discrètement, lancez un D100 contre son score d'**Athlétisme : escalade** et de **Discrétion** sur la Table de Résistance. Si le test d'**Athlétisme : escalade** réussit et que celui de **Discrétion** échoue, il grimpe bruyamment. Dans le cas inverse, il tombe sans bruit.

Un investigateur avec un score de 60 % ou plus en **Athlétisme : escalade** sait escalader une paroi rocheuse à mains nues et maîtrise les principes et l'équipement de l'escalade artificielle. Un score élevé en Escalade est donc similaire à l'alpinisme : bien que ce soit un sport répandu dans les années 90, il est rare à la fin du XIX[ème] siècle et dans les années 20.

Bagarre (DEX x2 %)

Permet à un personnage de se défendre d'une attaque physique en interposant un objet qu'il a en main. Un tabouret, un fusil vide, un tuyau, une branche d'arbre – tout ce qui peut logiquement être tenu à la main pour parer un coup peut être utilisé conjointement avec cette compétence. Un test de **Bagarre** réussi signifie que l'objet a encaissé le coup.

Si les dommages infligés par l'attaquant excèdent les Points de Vie de l'objet, il se brise ou échappe des mains du défenseur. Ce dernier perd un nombre de Points de Vie égal aux dommages excédentaires.

Comme pour l'**Athlétisme**, la compétence **Bagarre** augmente avec les tests réussis. Il ne remplace pas la capacité à parer les armes de corps à corps, telles que les épées.

Conduite : traîneau (20 %)

Connaître les traditions et les usages du voyage en traîneau à chiens, et comprendre le comportement des chiens de traîneau. Le personnage apprend à soigner, éduquer et diriger des attelages ; à réparer les traîneaux et les harnais ; à charger et à manœuvrer divers types de traîneaux ; et à choisir l'itinéraire le plus adapté au voyage.

Un personnage doté d'un score de 60 % ou plus en **Conduite : traîneau** possède automatiquement des attelages de chiens calmes, efficaces et obéissants. Mais tout spécialiste qu'il soit, il est toujours sujet aux difficultés et aux dangers du voyage et de la survie polaires.

Écriture des Anciens (00 %)

Sans fresque murale à disposition, le score de base est de 00 %. Les personnages ayant l'occasion de comparer en détail des fresques des Choses Très Anciennes et les bandes de pointillés qui les légendent commencent à remarquer que certains schémas d'écriture se répètent, en association avec les concepts picturaux qui les illustrent, tels que « catastrophe », « guerre », « espoir », « Shoggoth », etc. Avec le temps, ces correspondances entre illustrations et glyphes se multiplient.

On peut toutefois affirmer sans exagération que le score d'un personnage humain en **Écriture des Anciens** est égal au nombre de notions qu'il peut traduire par un mot : 50 % équivaut à 50 mots. Les fresques murales des Choses Très Anciennes sont bien plus instructives.

Métier : explosifs (démolition) (00 %)

Le stockage, le transport et l'utilisation des explosifs courants disponibles à la vente, tels que poudre à canon, dynamite (ordinaire ou à basse température), nitroglycérine, trinitrotoluène, picrate d'ammonium, cordeau détonnant, etc, ainsi que mèches de mise à feu, détonateurs électriques, systèmes de retardement, allumages rotatifs, et des considérations de sécurité et météorologiques. Pour des projets de démolition à petite échelle (détruire des rochers, creuser un puits, prolonger un conduit de mine, chasser un Chthonien), un score de 60 % garantit automatiquement un succès, sauf en cas de 00 ou de l'utilisation d'explosifs artisanaux.

Si un investigateur veut démolir un grand bâtiment, un long tunnel, un barrage massif, un pont en acier, ou toute autre

structure aussi imposante, les chances de succès initiales sont soit égales à la moyenne arrondie de ses scores de **Métier : explosifs (démolition)** et de **Sciences formelles : ingénierie**, soit, s'il ne possède pas cette dernière compétence, à la moitié de son score de **Métier : explosifs (démolition)** (un démolisseur inexpérimenté rate généralement sa première démolition à grande échelle). À partir de la seconde tentative de démolition d'une structure spécifique, les chances de réussite sont égales à son score de **Métier : explosifs**, ou à ses scores de **Métier : explosifs** et de **Sciences formelles : ingénierie** combinés. Les personnages ayant appris **Métier : explosifs (démolition)** durant leur service militaire peuvent aussi utiliser cette compétence.

Métier : mécanique aéronautique (05 %)

La préparation des avions et de leurs moteurs en vue du décollage (visite prévol, chauffage des moteurs à l'aide de lampes à souder et remplacement de l'huile), et leur entretien après l'atterrissage. Cela inclut des connaissances et des techniques spécifiques à la conservation d'aéroplanes à des températures et dans des conditions climatiques extrêmes.

Le pourcentage gagné par l'apprentissage peut être utilisé dans cette compétence ou en **Conduite**.

Métier : opérateur radio (05 %)

Dans les années vingt, cette compétence inclut la transmission et la réception par ondes courtes, l'assemblage et la réparation d'un poste de radio, et des connaissances pratiques sur les procédures habituelles des radios bidirectionnelles à ondes courtes. Elle inclut également la capacité à comprendre et à retranscrire le morse avec plus ou moins de rapidité. À moins de 20 %, le score indique le taux par minute de retranscription par le personnage. Au-dessus de 20 %, il encode et décode à volonté. À ce stade, le personnage peut également demander une licence d'opérateur et posséder son propre émetteur radio à ondes courtes.

À 60 % et plus, le personnage peut faire fonctionner une station radio commerciale ou y travailler comme opérateur breveté. Il peut aussi fabriquer de l'équipement radio ou l'améliorer, concevoir et fabriquer ses propres tubes à vide, etc.

Orientation (10 %)

Permet au personnage de trouver son chemin par temps clair ou orageux, de nuit ou de jour. Avec un score de 20 % ou plus, il peut se guider en observant le soleil et les étoiles, les déviations magnétiques et les interférences radios, les tables de navigation, des cartes, des compas et des gyroscopes, les systèmes de pilotage automatique et de radionavigation, et des instruments tels que le sextant ou le GPS, suivant l'époque de jeu.

Un score de 60 % ou plus garantit automatiquement un succès dans des conditions normales, sauf sur un 00. Cette compétence permet aussi de faire le relevé topographique et la carte d'une région ; avec suffisamment de temps, il est possible de cartographier précisément des zones de centaines de kilomètres carrés.

N'importe qui doté d'une **INT** de 8 ou plus peut dresser un plan correct d'une pièce, d'un espace restreint ou d'un petit immeuble.

Sciences de la Terre : météorologie (00 %)

S'il connaît la température de l'air, le niveau d'ensoleillement et de précipitations, et la force des vents dominants et des vents d'altitude, le détenteur de cette compétence peut prévoir les conditions climatiques locales et régionales sur environ une semaine. De nos jours, les observations par satellite et les modélisations informatiques ont aussi de l'importance.

Les personnages possédant un score inférieur à 20 % en **Sciences de la Terre : météorologie** peuvent, en se basant sur la saison et quelques connaissances sur la région, prédire les conditions climatiques locales et certaines variables, comme l'apparition de brouillard. Ceux qui possèdent un score égal ou supérieur à 20 % peuvent, s'ils disposent de l'équipement adapté, prévoir les conditions climatiques locales et régionales sans se tromper 90 % du temps, de même que la température, les vents, etc. de zones restreintes. Ils se trompent rarement sur le niveau de précipitations et la vitesse du vent. Les personnages possédant un score supérieur à 60 % peuvent, à partir de mesures précises, établir des prévisions exactes, sauf en cas de 00.

Survie (milieu polaire) (00 %)

La connaissance des bases de la survie dans les contrées glacées et désolées qui entourent les pôles, ou à haute altitude. Cela englobe vêtements, abris, sommeil, techniques de sécurité, chasse, préparation de la nourriture, manque d'oxygène gelures, et autres problèmes de santé. N'effectuez de tests avec cette compétence qu'en cas de disparition de facteurs importants pour la survie.

Cette compétence permet également de connaître le comportement de différents matériaux à des températures inférieures à zéro : les produits chimiques tels que l'huile de graissage, l'essence et le kérosène, les métaux et alliages métalliques, les thermomètres et autres instruments scientifiques, les cartouches et explosifs, les carabines et autres armes mécanisées, les batteries et générateurs électriques, les radiateurs, etc.

Un personnage possédant un score de 60 % ou plus n'a besoin de faire de tests de **Survie (milieu polaire)** que dans les situations les plus extrêmes et dangereuses, par exemple s'il est perdu dans une tempête de neige.



« L'Antarctique sinon rien ! »

Un aventurier renommé tourne son regard vers les confins du globe

New York (AP) - L'aventurier James Starkweather, dont la réputation s'étend bien au-delà de nos frontières, a annoncé aujourd'hui qu'il conduirait une équipe de scientifiques et d'explorateurs dans les régions inconnues du continent antarctique, dès cet automne.

Starkweather, qui sera accompagné de William Moore, géologue de l'Université Miskatonic d'Arkham, Massachusetts, a l'intention de marcher sur les traces de l'expédition de l'Université Miskatonic, qui se déroula de 1930 à 1931, date de son tragique dénouement.

L'expédition Starkweather-Moore appareillera de New York en septembre prochain. À l'instar de leurs prédécesseurs, les membres de l'équipe emploieront des avions à longue portée afin d'explorer les terres vierges du grand Sud polaire, plus loin que n'importe qui auparavant.

« Atteindre le pôle Sud n'est pas notre préoccupation », a déclaré ce matin Starkweather durant une conférence de presse donnée depuis son hôtel new-yorkais. « De nombreuses personnes s'y sont déjà rendues. Notre intention est d'explorer des lieux que nul pied n'a jamais foulé, et d'y contempler ce qu'aucun homme encore de ce monde n'a jamais vu. »

L'expédition compte ne passer que trois mois en Antarctique. L'utilisation systématique d'aéroplanes pour la reconnaissance et le transport devrait permettre, selon Starkweather, de parcourir et de cartographier en quelques heures une étendue de territoire qui aurait demandé des jours d'exploration par des moyens traditionnels.

L'un des buts de l'expédition est de retrouver le camp avancé de l'expédition Miskatonic, dernière demeure du professeur Lake et de ses douze hommes. Ceux-ci furent les premiers à découvrir la chaîne des montagnes Miskatonic avant d'être décimés par une tempête foudroyante. Le relevé cartographique et l'ascension des sommets de cette chaîne, ainsi que la reconnaissance aérienne des territoires situés sur les versants opposés au Camp de Lake, constituent d'autres objectifs importants.

« Ces pics sont prodigieux », a déclaré Starkweather. « Ce sont les plus hautes montagnes du globe ! Ma mission est de conquérir ces sommets, d'en percer les secrets et de les partager avec l'humanité toute entière. »

« Nous avons le meilleur équipement que l'on puisse s'offrir. Nous ne pouvons que réussir. » Starkweather, âgé de 43 ans, est un vétéran de la Grande Guerre. Il a dirigé des expéditions dans les contrées sauvages de quatre continents. Il était présent à bord du vol transpolaire *Italia* dont le crash, peu avant la fin de son voyage au-dessus de la calotte glaciaire arctique, a été rapporté par les journaux du monde entier.

Moore, âgé de 39 ans, est professeur de géologie. Il occupe la Chaire Smythe de Paléontologie de l'Université Miskatonic, et possède une longue expérience des climats hostiles, acquise sur le terrain. Il a déjà pris part à des expéditions en Arctique ainsi que sur le plateau himalayen.

Aide de jeu P.2 : Pillar-Riposte - Édition de midi, 3 cents - 26 mai 1933

LE COMMANDANT DOUGLAS REJOINT L'EXPÉDITION

Le célèbre capitaine de retour dans les eaux antarctiques.

New York (UPI) – Le commandant J. B. Douglas, capitaine de la marine marchande réputé et ancien commandant du brick *Arkham*, retournera dans les eaux antarctiques à la fin de cette année.

James Starkweather, le célèbre explorateur et codirigeant de la prochaine expédition Starkweather-Moore à destination de l'Antarctique, a annoncé aujourd'hui que M. Douglas avait accepté de reprendre du service et de commander le navire de l'expédition durant son voyage vers le pôle.

« Le commandant Douglas apportera une contribution inestimable à notre expédition », a déclaré M. Starkweather. « Non seulement il a une connaissance personnelle de la plupart des dangers et des risques du pôle Sud, mais c'est aussi un explorateur et un aventurier accompli. L'expédition tirera un bénéfice considérable de son expérience des climats les plus rudes et de sa vivacité d'esprit. Je suis d'ailleurs impatient de pouvoir fournir aux scientifiques les plus remarquables de ce pays les moyens d'enrichir notre compréhension du monde. »

M. Douglas, après plus de 25 ans passés au service de la marine marchande, était le capitaine de l'*Arkham* lors de son désormais célèbre voyage en Antarctique avec l'expédition Miskatonic en 1930. Il était retraité de la marine depuis 1932.

Nous n'avons pu joindre le commandant Douglas pour qu'il réponde à nos questions. M. Starkweather nous a assuré qu'il organiserait des interviews avec le commandant dès le 7 septembre, sur rendez-vous.

Aide de jeu 1.1 : Edition du matin, 3 cents - 3 SEPTEMBRE 1933

Des explorateurs intrépides préparent leur expédition

(suite de la page 1)

« Nous y retournons », nous explique Starkweather. « Le travail n'est pas terminé. Nous y retournons, nous allons finir ce qui a été commencé, et partager tout cela avec le monde entier. Ce sera une grande aventure humaine, et une page glorieuse de l'histoire scientifique. »
Le professeur Moore, assis calmement à ses côtés, paraît moins exalté, mais tout aussi déterminé.

« Beaucoup de choses ont changé durant ces trois dernières années », nous soutient-il. « Nous avons maintenant accès à des technologies qui n'existaient pas à l'époque. Nos aéroplanes, par exemple, sont bien meilleurs : des Boeing du dernier modèle, plus robustes et plus sûrs. Les foreuses du professeur Pabodie ont été améliorées. Ces équipements de meilleure qualité nous permettront d'anticiper les difficultés, de même que des connaissances du terrain dont aucun des membres de l'expédition Miskatonic ne disposait lors de la préparation de leur voyage. Nous pouvons aussi nous appuyer sur la transcription des transmissions de Lake. Oui, bien sûr que je suis optimiste. Très optimiste. Nous allons atteindre nos objectifs. »
Lorsque nous leur demandons quels sont ces objectifs, les deux hommes échangent un regard rapide, puis Starkweather répond en se penchant en avant avec détermination.

« Jouer à saute-mouton, messieurs ! » dit-il en souriant. « Nous traverserons tout le continent à saute-mouton. Une base sur la plate-forme glaciaire de Ross, puis une autre au pôle Sud. Une sur l'ancien Camp de Lake, si nous parvenons à le retrouver. Et nous avons l'ambition, messieurs, de traverser ces fantastiques montagnes décrites par Dyer et par Lake, d'y installer nos instruments et de planter notre drapeau sur le plateau d'altitude ! Imaginez ! C'est comme disposer d'une piste d'atterrissage naturelle au sommet de l'Everest ! »
« Nous aurons le meilleur équipement possible, et des hommes de grande compétence. Des géologues, des paléontologues, le professeur Albemarle de l'université d'Oberlin qui vient étudier la météorologie. Des glaciologues, peut-être encore un ou deux biologistes…
L'équipe n'est pas encore au complet, bien sûr. Nous disposons encore de cinq mois avant le départ ! »

Moore ajoute : « Il est crucial de retrouver le camp du professeur Lake et de rapporter ici tout ce que nous pourrons recueillir dans les grottes qu'il a découvertes. La perspective de fonder des champs radicalement nouveaux de l'étude de la vie, de renouveler profondément la taxonomie communément admise, est très enthousiasmante. Il serait tout à fait décevant que nous ne soyons pas capables de retrouver ces vestiges qui ont déjà été découverts une fois. »
Les deux explorateurs projettent de débarquer avec trente hommes sur le continent austral, soit une dizaine de plus que l'expédition Miskatonic. Leur projet est financé par des fonds privés et ne dépend d'aucune université ou institution.

Aide de jeu P.3 : The Arkham Advertiser, 30 mai 1933

LEXINGTON MET LE CAP AU SUD

L'égérie blonde s'apprête à s'envoler pour le pôle

New York (INS) – Dans une surprenante déclaration faite aujourd'hui depuis sa résidence du Queens, l'industrielle millionnaire Acacia Lexington a annoncé à la presse son intention de troquer ses livres de comptes contre des fourrures en peau de phoques et des lunettes protectrices. Son but affiché : être la première femme à poser le pied sur les contrées les plus australes de notre monde.

Lexington, seule héritière de feu P.W. Lexington, citoyen émérite de notre ville, impressionne depuis des années amis et adversaires par ses manœuvres habiles dans les eaux troubles du monde de la finance. Elle est aujourd'hui sur le point de s'aventurer en territoire inconnu.

Accompagnée d'une équipe de journalistes, photographes et experts des climats extrêmes, tous triés sur le volet, la belle Acacia traversera les étendues désertiques de l'Antarctique à bord d'un aéroplane Northdrop Delta spécialement modifié pour ce voyage et d'un gyrocoptère Cierva C-30.
« Il est temps qu'une femme entreprenne ce voyage », a-t-elle déclaré à nos reporters. « Les femmes d'aujourd'hui sont capables de réaliser tout ce sur quoi leurs homologues masculins prétendent conserver la mainmise. Si j'ouvre la voie, d'autres auront le courage de m'imiter. »

Interrogée sur le fait que son expédition, programmée pour cet été, pourrait être affectée par la présence simultanée de pas moins de quatre autres groupes d'exploration sur la glace antarctique, Miss Lexington n'a pas souhaité faire de commentaire.

Aide de jeu 1.2 : Edition du matin, 3 cents - 4 SEPTEMBRE 1933

UNE ÉRUDITE VIENT RÉTABLIR L'ÉQUILIBRE DANS L'EXPÉDITION STARKWEATHER

New York (AP) – Le capitaine James Starkweather, codirigeant de l'expédition Antarctique Starkweather-Moore, a dévoilé aujourd'hui l'identité de la dernière recrue de son expédition vers le Pôle Sud. Miss Charlene Whitston, géologue diplômée avec mention par le Bowdoin College, vient de rejoindre son équipe.

Le capitaine Starkweather a rappelé à cette occasion sa conviction en faveur de l'inclusion de femmes intelligentes et talentueuses au sein d'entreprises scientifiques majeures, telles que son prochain voyage d'exploration, et a annoncé qu'il souhaitait ainsi contribuer au progrès des mœurs de notre époque.

« Valider la candidature de Miss Whitston en l'invitant à participer à notre expédition vers l'Antarctique était à la fois une évidence et un grand plaisir », a-t-il déclaré aujourd'hui à nos reporters depuis sa suite de l'hôtel Amherst. « Elle bénéficie d'une forte reconnaissance de ses pairs au sein de la communauté scientifique, et je suis certain qu'elle se révélera un membre de valeur au sein de l'équipe que nous avons rassemblée en vue de ce voyage. »

Le professeur William Moore, coresponsable de l'expédition, n'a pu être joint par notre rédaction.

Aide de jeu 1.3b : GLOBE - 4 SEPTEMBRE 1933 - DEUX CENTS

Cher Homme de Science.

Bientô t Vous descendrez loin vers le froid et la blanche glace et les choses si anciennes qui attendent et se meuvent et s' activent et manigancent. Renoncez ! Que Sainte Marie, bé nie soit-elle, m' entende Vous implorer de rester ici ! Ne ré veillez pas Celui Qui Dort là -bas. Ne franchissez pas les enceintes de la prison de glace blanche et noire où se fige le temps. La cage ne doit pas s' ouvrir ! Laissez les morts et les mourants maintenir les portes closes.

J' ai é couté ses rê ves. J' ai vu Sa forme à travers son esprit, parce qu' il L' a vu et qu' il sait qu' Il doit se libé rer et il Vous arrê tera si Vous y allez.

Rebroussez chemin ou nous mourrons tous.

Un ami.

Aide de jeu 1.4 : Premier avertissement

Une hôtesse du gotha new-yorkais rejoint Starkweather dans son voyage en Antarctique

Des sources proches de l'expédition Starkweather-Moore ont divulgué aujourd'hui le nom de la dernière recrue de l'expédition antarctique : Miss Charlene Whitston. Miss Whitston est connue du public pour ses élégantes réceptions, son inlassable curiosité pour les sciences, et ses charmants carnets de voyages dans des contrées exotiques de par le monde. Le compte rendu de cette excursion viendra certainement compléter au mieux ses précédentes publications sur les Jungles de l'Afrique et les plaines reculées de la Mongolie.

Aide de jeu 1.3a

RUBRIQUE NÉCROLOGIQUE

Commandant J. B. Douglas

Jeremiah Banes Douglas, commandant retraité de la marine marchande américaine, est décédé le 5 septembre dernier à New York, à l'âge de 50 ans.

Douglas a servi comme officier de la marine marchande durant la Grande Guerre. Il a pris sa retraite de la marine en 1926, après avoir atteint le grade de commandant et à l'issue de 25 années de bons et loyaux services. Il devint alors capitaine de son propre navire, l'*Arkham*, connu notamment pour son périple en Antarctique entre 1930 et 1931. En 1932, il prit définitivement sa retraite et se retira dans sa maison du New Hampshire.

Connu sous le surnom de « J. B. » par sa famille et ses amis, Douglas restera dans les mémoires comme un homme calme, droit, et vaillant. Il laisse un frère, Philip.

Le service funéraire se tiendra le 8 septembre à 11 heures du matin, au cimetière Sainte Brigitte de Brooklyn.

Aide de jeu 2.2

MEURTRE D'UN CAPITAINE AU LONG COURS

New York (AP) – J. B. Douglas, cinquante ans, a été repêché la nuit dernière non loin de Battery Park. Il a été ramené sur la berge par deux marins. Il avait perdu connaissance après avoir été agressé par une ou plusieurs personnes non identifiées.

Le commandant Douglas est mort durant son transfert à l'hôpital.

Il fut un officier estimé de la marine marchande pendant de nombreuses années, et restera dans les mémoires pour avoir été le capitaine du *SS Arkham*, le navire qui conduisit l'expédition Miskatonic en Antarctique en 1930.

D'après nos informations, Douglas était à New York pour rencontrer les responsables de l'expédition Starkweather-Moore, qui quitte la ville dans quelques jours et compte suivre l'itinéraire que le navire de Douglas avait emprunté trois ans auparavant.

Thomas Gregor et Phil Jones, deux marins résidant à New York, retournaient à leur bateau de pêche, le *Bristol*, lorsqu'ils ont entendu des cris étouffés. Ils se sont rués sur les lieux, et y ont aperçu un homme en fuite et du tumulte dans l'eau.

Tandis que Jones s'élançait à la poursuite du fuyard, Gregor a plongé dans les eaux froides et y a découvert un corps inanimé. Il a héroïquement tiré l'homme inconscient hors de l'eau, puis l'a ramené sur les docks, où il a essayé de le ranimer. Jones a entre-temps perdu de vue l'agresseur éventuel, et est revenu prêter main-forte à son partenaire.

La police a par la suite annoncé que le commandant Douglas avait reçu un coup de matraque sur la tête, et qu'elle se mettait à la recherche de ses meurtriers.

Toute personne possédant des informations sur ce crime grave ou sur l'emploi du temps de Douglas la nuit de sa mort est priée de contacter l'inspecteur Hansen au commissariat du quartier de Battery.

Aide de jeu 2.1 : Édition du matin, 3 cents - 6 septembre 1933

L'AUDACIEUX SAUVETAGE D'UNE HÉRITIÈRE !

Nairobi (I.N.S.) – Le Continent Noir, où les merveilles de la nature peuvent se retourner dangereusement contre l'Homme, a apporté à nouveau la preuve que partout où l'Européen pose le pied, la galanterie l'accompagne. Des dépêches nous arrivant des colonies belges d'Afrique rapportent le sauvetage audacieux de notre jeune première facétieuse, Acacia Lexington, par un vaillant officier britannique, le capitaine James Starkweather.

L'adorable Lexington savourait depuis quelques jours la visite des savanes de l'Afrique Noire dominées par le puissant lac Tanganyika. Les indigènes se battent quotidiennement avec des alligators plus grands qu'une Duesenberg*, afin d'assurer le passage du commerce dans cette région exotique et sauvage. En dépit des conseils de ses aînés, Lady Lexington insista pour se rendre dans la province d'Eyasi, fameuse pour sa concentration de couples de girafes avec leur progéniture. Sous la direction experte du capitaine Starkweather, l'expédition brava alors les étendues sauvages de l'Afrique pour parvenir dans les plaines dont les hautes herbes ondoyantes sont indispensables à la survie de ces animaux.

Les girafes, peu habituées à la présence de l'homme, furent pourtant adoucies par notre charmante Miss Lexington, au point de s'approcher à quelques mètres des hommes, le plus paisiblement du monde. La présence de la jeune Acacia était si fascinante que, lorsqu'elle tomba nez à nez avec un tout jeune girafeau dormant dans les herbes, celui-ci fut immédiatement apprivoisé et se laissa même étreindre brièvement avant de s'enfuir pour rejoindre son troupeau, faisant gagner à la jeune fille son surnom chez les sauvages : « Celle Qui Est Aimée Des Girafes ».

Lors du retour vers Nairobi, des pluies soudaines empêchèrent l'expédition de traverser un bras du puissant fleuve Nakuru. L'équipement fut presque perdu lorsque les sauvages furent pris de panique sous les assauts conjugués des flots et de l'averse. Le vaillant capitaine Starkweather rallia les autochtones et leur fit abattre des arbres afin de construire des radeaux destinés à passer les vivres en toute sécurité. La découverte par le capitaine d'un village voisin permit l'acquisition de suffisamment de canoës pour transporter les hommes sur l'autre berge. La traversée fut éminemment dangereuse mais, grâce à la supervision habile de Starkweather, l'expédition fut de retour en ville à temps pour l'embarquement de Miss Lexington sur le paquebot qui nous la ramène actuellement à bon port.

Nous ne remercierons jamais trop le capitaine Starkweather pour le retour de l'une des plus brillantes étoiles de notre saison, saine et sauve. Hourra pour le capitaine et hourra pour la galanterie !

(***NdT** : automobiles de luxe des années 1920 et 1930)

Aide de jeu 4.1 : N.Y. Pillar-Riposte, Édition anticipée, 3 cents - 20 octobre 1920

5 septembre 1933
New York

Cher Philip,

Comme tu le vois je suis arrive à New York, et je te rejoindrai dans quelques jours, plus tard que ce que j' esperais. Je t' envoie quelques effets personnels par train. Ils devraient arriver un peu avant moi. Prends-en soin et garde-les en securite pour moi. J' ai quelques affaires contrariantes à regler en ville avant d' etre en mesure de venir te voir.

Un homme du nom de Starkweather recrute du personnel pour un voyage en Antarctique. Il m' a harcele pendant des mois, par courrier et par telephone. Comme tu peux t' en douter, sa proposition ne m' interesse pas. J' ai jure que je ne retournerai jamais dans cet endroit infernal et je compte bien m' y tenir, avec l' aide de Dieu ! Mais cet individu veut que je sois le capitaine de son navire, et ne veut pas entendre mes refus. Je lui ai dit que je le rencontrerai quand j' arriverai à New York. Il comprendra peut-etre mieux mon point de vue quand je le lui aurai crie au visage.

-Tu peux imaginer mon agacement quand je suis arrive ici et que j' ai decouvert que cet imbecile avait dit à la presse que j' etais de ja embauche ! Nous nous voyons cet apres-midi, et j' ai bien l' intention de lui montrer ma determination.

Pour couronner le tout un Allemand à moitie fou qui reside dans le meme hôtel que moi me court apres depuis qu' il a entendu mon nom. Je n' arrete pas de tomber sur lui - par hasard -. Il est obsede par les contes de fees. A chaque fois, il me demande si je sais quelque chose à propos du folklore des mers du Sud, de grandes statues sur la banquise et de peuples insulaires engloutis. Je lui ai repondu que non, que je ne savais rien de Tsalal, des sauvages aux dents noires, d' un homme du nom de Pym, et de n' importe quoi de ce qui se trouve au-delà du Cercle Antarctique, si ce n' est la glace, les baleines, et la souffrance. Si jamais il m' accoste à nouveau, Dieu m' en garde, Philip, je te jure que je vais l' assommer !

Starkweather n' a pas seulement profite de mon nom en le repandant dans la presse. Il s' en est aussi servi pour appater d' autres hommes et les faire entrer dans son equipe. Il a meme reussi à engager certains des gars qui etaient sur l' Arkham et la Lady Margaret grace à mon nom.

Je ne sais pas comment il a reussi à convaincre des hommes de l' Arkham. Je doute que tous ceux qui ont fait partie du voyage puissent un jour oublier ce qui a ete dit sur les meurtres et les hurlements de Danforth, ce pauvre fou. Les choses qu' il m' a murmurees vers la fin, quand il a compris où il etait, reviennent encore me hanter. Dieu seul sait ce qu' il a raconte aux autres.

Je vais faire mon possible pour convaincre

Aide de jeu 2.3 – la lettre inachevée de J. B. Douglas à son frère Philip

L'Héritière Lexington revient sur ses déclarations

New York (AP) – Acacia Lexington, fille de l'industriel Percival Lexington décédé en début de semaine, est revenue aujourd'hui sur ses déclarations antérieures. À peine quelques jours après avoir affirmé par voie de presse qu'il s'agissait d'un meurtre abusivement classé comme suicide par les forces de l'ordre, Miss Lexington a offert aux journalistes présents, à l'issue de l'inhumation de son père, un récit en tous points différent.

« Le rapport du médecin légiste et l'accumulation de preuves matérielles me contraignent à accepter la triste vérité au sujet de la mort de mon père », a-t-elle déclaré.

Il y a quelques jours, Acacia Lexington avait affirmé que le décès de son père était lié à la disparition d'un manuscrit rare de la bibliothèque de celui-ci, installée dans la pièce où le corps a été retrouvé sans vie.

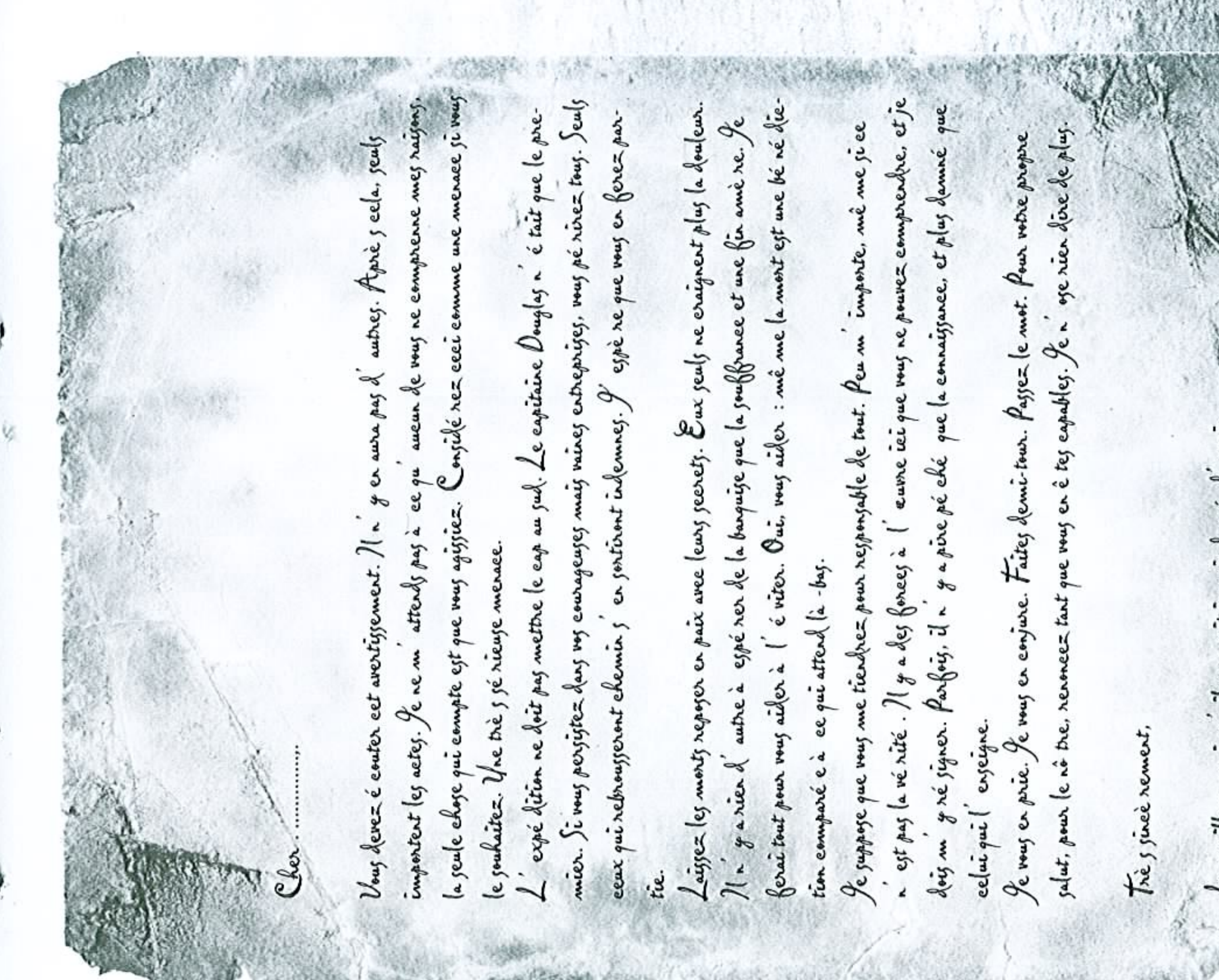
« Je pense que ce livre se trouve encore dans son cabinet de travail », a-t-elle répondu lorsque nous l'avons interrogée sur ses affirmations antérieures. « Je n'ai pas encore achevé le nécessaire inventaire des biens présents dans notre demeure familiale. Lorsque cela sera fait, je ne doute pas que je retrouverai cet ouvrage. »

« Nous savons que Miss Lexington traverse une période difficile », a déclaré le commissaire Ronald O'Meira qui a conclu au suicide dans cette affaire. « Les supputations qu'elle a pu avancer durant les journées écoulées s'expliquent évidemment par la tension nerveuse qu'elle a eue à subir. »

De nombreux amis et collègues de Percival Lexington ont tenu à lui rendre un dernier hommage, dont l'industriel John D. Rockfeller et le célèbre financier John Pierpont Morgan. À la suite d'une cérémonie donnée dans la plus stricte intimité, le corps a été inhumé dans la propriété familiale du comté de Suffolk.

Le testament et les dernières volontés du défunt seront dévoilés au cabinet de son avocat mercredi prochain. Sa fille unique Acacia devrait logiquement hériter de l'intégralité de la fortune familiale. On ne sait pas encore qui sera à l'avenir chargé de gérer l'entreprise et les investissements Lexington pour le compte de la jeune femme.

Aide de jeu 4.4 : N.Y. Pillar-Riposte. Édition du soir - 26 juillet 1921



Cher ....

Vous devez écouter cet avertissement. Il n'y en aura pas d'autres. Après cela, seuls importent les actes. Je ne m'attends pas à ce qu'aucun de vous ne comprenne mes raisons, la seule chose qui compte est que vous agissiez. Considérez ceci comme une menace si vous le souhaitez. Une très sérieuse menace.

L'expédition ne doit pas mettre le cap au sud. Le capitaine Douglas n'était que le premier. Si vous persistez dans vos courageuses mais vaines entreprises, vous périrez tous. Seuls ceux qui rebrousseront chemin s'en sortiront indemnes. J'espère que vous en ferez partie.

Laissez les morts reposer en paix avec leurs secrets. Eux seuls ne craignent plus la douleur. Il n'y a rien d'autre à espérer de la banquise que la souffrance et une fin amère. Je ferai tout pour vous aider à l'éviter. Oui, vous aider : même la mort est une bénédiction comparée à ce qui attend là-bas.

Je suppose que vous me tiendrez pour responsable de tout. Peu m'importe, même si ce n'est pas la vérité. Il y a des forces à l'œuvre ici que vous ne pouvez comprendre, et je dois m'y résigner. Parfois, il n'y a pire péché que la connaissance, et plus damné que celui qui l'enseigne.

Je vous en prie. Je vous en conjure. Faites demi-tour. Passez le mot. Pour votre propre salut, pour le nôtre, renoncez tant que vous en êtes capables. Je n'ose rien dire de plus.

Très sincèrement,

Le meilleur ami qu'il vous soit jamais donné d'avoir.

Un manuscrit rare lié à la mort de Lexington

(Envoyé Spécial) – Un communiqué provenant de la famille Lexington demande aux collectionneurs et vendeurs de livres anciens de signaler l'éventuelle apparition sur le marché d'un manuscrit volé pouvant être lié au décès récent de Percival Lexington.

Il s'agirait d'une version particulièrement rare du récit d'Edgar Allan Poe intitulé *Les Aventures d'Arthur Gordon Pym*. Cette épreuve d'imprimeur, d'un prix inestimable, aurait disparu du cabinet de travail où M. Lexington a été retrouvé mort hier.

« Le vol est un mobile possible », a déclaré le commissaire Ronald O'Meira. « Cependant, les pièces à conviction dont nous disposons nous orientent vers d'autres conclusions. Ce livre va probablement réapparaître d'ici quelques jours. Il est toujours très douloureux pour la famille d'accepter la perte d'un être cher dans de telles circonstances. »

Le communiqué a été rendu public par Acacia Lexington, la fille du défunt. La jeune femme avait déjà fait part de ses soupçons quant à la nature crapuleuse du crime, et mis en cause l'enquête policière.

« Ce manuscrit est unique. Je suis persuadée qu'il a quelque chose à voir avec l'assassinat de mon père », nous a-t-elle déclaré. « Cette épreuve diffère sensiblement de la version publiée. Il n'est pas impossible qu'un collectionneur ait eu recours au meurtre pour l'acquérir. »

Ce document devait être vendu aux enchères publiques aujourd'hui même, ainsi que plusieurs autres biens de grande valeur provenant de la collection personnelle de Percival Lexington.

Le rapport du médecin légiste est attendu pour demain. Une cérémonie ouverte au public, suivie d'un enterrement dans l'intimité, se tiendra ce vendredi. La cérémonie aura lieu en la cathédrale épiscopale Saint-Jean le Divin à 11 heures du matin.

Aide de jeu 4.3 : Daily Globe - 24 juillet 1921, 2 cents

4 septembre 1921
Philadelphie, Pennsylvanie

Cher Monsieur Boseley,

Je vous écris en réponse à votre courrier du 28 août.

C'est toujours avec peine que j'apprends le décès prématuré de quelqu'un, particulièrement celui d'un homme avec lequel j'ai entretenu des relations par le passé. Mes rapports avec Percival Lexington datent déjà d'il y a plus de vingt ans, cependant, et j'ignore quels profits vous pourrez tirer de mes souvenirs, si longtemps après les faits.

Comme vous ne l'ignorez pas, je suis un amateur d'antiquités. C'est en cette qualité que je fus en mesure d'acquérir le manuscrit ancien de Poe auprès d'un gentleman partageant ma passion, un collectionneur nommé Lionel White. L'ouvrage me fut livré en bon état et répondait parfaitement à la description qui m'en avait été faite. Je me souviens qu'il s'agissait de feuilles volantes, non reliées, et qu'un certain nombre de pages montraient quelques signes d'usure. Monsieur White y avait joint une notice résumant ses propres recherches concernant l'origine de l'ouvrage. Son avis, formel, était qu'il s'agissait d'une œuvre authentique. Je fus au regret, après diverses inspections, de me ranger à l'opinion contraire.

Vous êtes probablement conscient, monsieur, que le récit des Aventures d'Arthur Gordon Pym offre d'importantes différences stylistiques du reste de l'œuvre d'Edgar Allan Poe. Le manuscrit que j'ai acquis était, pour ce qui concerne ses vingt-cinq premiers chapitres, largement semblable à la version publiée de la même œuvre, y compris en ce qui concerne ces usages et tours de phrase inhabituels. Cependant, les cinq chapitres restants étaient sensiblement différents, en termes de style comme de contenu, du reste du manuscrit, et avaient manifestement été rédigés par un autre auteur.

Lorsque ce fait devint évident pour moi, je perdis tout intérêt pour l'ouvrage. Aussi astucieuse que fût l'imitation, il était clair qu'il s'agissait non pas de la fin du roman de Poe mais d'un hommage, voire d'une mystification délibérée. Je cherchai en conséquence quelque moyen de récupérer la somme payée pour ce faux. Monsieur Lexington se montra absolument ravi d'acquérir l'objet et je pus même en tirer un léger bénéfice qui me dédommagea de ma peine.

Je ne dissimulai rien de ce que je savais à monsieur Lexington lorsqu'il vint examiner le manuscrit. C'est ainsi que je règle toutes mes affaires. Il tira ses propres conclusions au vu de l'ouvrage et fut tout à fait content de son achat. Je lui donnai ma bénédiction. Si je m'en souviens bien, il me semble qu'il était excité par la possibilité que ce récit fût une collaboration inconnue de Poe avec un tiers, plutôt qu'une œuvre originale. Je ne cherchai pas à l'en dissuader.

Plusieurs autres amateurs se sont renseignés à propos de cet ouvrage ; je les ai tous renvoyés vers Lexington. Je pense n'avoir rien d'autre à vous apprendre au sujet de cet achat.

En ce qui concerne votre autre question, à propos de la teneur des chapitres supplémentaires, je crains de vous être de peu d'utilité. J'ai le souvenir d'un texte désagréablement spéculatif, plus macabre que nécessaire, et de commerces avec une tribu d'horreurs non-humaines vivant en Antarctique et pratiquant des sacrifices humains. C'est tout ce dont je me souviens.

Tout en vous souhaitant bonne chance dans la suite de vos recherches,
Cordialement,

Stanley Edgar Fuchs

Aide de jeu 4.5 : La lettre de Fuchs

Tragédie chez les Lexington

New York (*AP*) – Une scène macabre attendait aujourd'hui la police chez P. W. Lexington, le fameux avocat et industriel new-yorkais, qui se serait apparemment donné la mort dans sa résidence du Queens.

Percival Woodrow Lexington a été retrouvé mort dans son cabinet de travail, atteint d'une balle en plein crâne. La police a d'abord soupçonné une action criminelle en raison du désordre régnant dans la pièce.

« Nous avons par la suite découvert des traces de poudre concordantes sur le crâne et la main gauche de la victime », a déclaré le commissaire Ronald O'Meira. « De plus, la position du corps et de l'arme est également caractéristique d'un suicide. »

Acacia Lexington, la fille du défunt, n'est cependant pas de cet avis. « Papa n'aurait jamais commis un tel acte. Ces incompétents ont recours à une explication facile pour éviter d'avoir à remplir convenablement leur tâche », a déclaré la jeune femme en larmes. « Je jure que je trouverai les assassins de mon père et que je le leur ferai payer. »

D'autre part, une source anonyme à Wall Street a suggéré que les investissements de P. W. Lexington s'étaient dernièrement révélés dangereusement élevés.

Le ciel de la finance new-yorkaise est ce soir assombri, et les zones d'ombre entourant cette mort requièrent des investigations plus approfondies.

Aide de jeu 4.2 : N.Y. Pillar-Riposte, Édition du soir, 3 cents - 23 juillet 1921

Résumé des Aventures d'Arthur Gordon Pym

Le récit débute en juin 1827. À cette époque, d'après des indices laissés dans le texte, Pym a environ 18 ans. Il s'embarque clandestinement sur le trois-mâts *Grampus* avec l'aide d'Auguste Barnard, le fils du capitaine. Le navire part à destination des mers du Sud pour chasser la baleine. On n'entendra jamais plus parler du *Grampus*.

Des mutins assassinent le capitaine et la plus grande partie de l'équipage, et le navire est détourné loin de sa destination initiale, avant de faire naufrage à la suite d'une violente tempête. Pym et un membre d'équipage, Dirk Peters, sont les seuls survivants et seront repêchés le 7 août, avec difficultés, par la goélette *Jane Guy* (provenant de Liverpool et se dirigeant vers le Pacifique Sud). Ils accompagnent le navire dans ce voyage, passant au large de l'île du Prince Edouard le 13 octobre et arrivant aux Kerguelen le 18. Aucun débarquement n'est mentionné auparavant, et l'on ne sait pas si des nouvelles du sort de Pym et du *Grampus* sont parvenues aux Etats-Unis.

Le capitaine de la *Jane Guy* se comporte mystérieusement aux Kerguelen, laissant sans explication à terre, sur l'une des îles, des messages enfermés dans des bouteilles.

À l'issue de quelques semaines de séjour, ils reprennent leur voyage en novembre en direction des îles Tristan da Cunha, où ils déposent leur courrier et procèdent à divers préparatifs... Puis ils s'engagent au travers de l'océan inconnu pour plus de découvertes. Ils parcourent les mers durant de nombreuses semaines, tentant de situer et cartographier des îles, s'enfonçant de plus en plus vers le sud et l'ouest, s'aventurant dans des zones encore inexplorées à l'époque.

La *Jane Guy* dépasse le cercle polaire antarctique à la mi-décembre, se dirigeant vers le sud. Ils croisent de nombreux bancs de glace flottants durant la journée qui suit, ainsi que des zones de mer gelée, mais ils parviennent à franchir ces obstacles et à atteindre une eau plus navigable.

Début janvier 1829 – Au-delà des zones de banquise, la glace cède la place à une large étendue d'eau dégagée.
Un marin, Peter Vredenburgh de New York, se noie en tombant par-dessus bord le 10 janvier. *Note au gardien : le* Grampus *était la propriété de la société Lloyd et Vredenburgh, mais aucune relation entre les noms n'est indiquée.* À nouveau des zones de banquises, au travers desquelles ils se tracent un chemin. Au-delà de ce point, l'eau et l'air semblent se réchauffer régulièrement au fur et à mesure que le navire s'avance vers le sud. Ils rencontrent d'étranges animaux : un ours polaire géant et une créature non identifiée avec des dents et des mâchoires rougeâtres et une fourrure blanche.

19 janvier – Le navire jette l'ancre devant une île habitée. Position estimée : 83°20' Sud, 43°5' Ouest. Les autochtones sont sauvages et surprenants, mais apparemment amicaux. De nombreuses descriptions des gens et de l'île s'ensuivent, dont certaines paraissent étranges et peu probables, même dans l'univers de l'*Appel de Cthulhu*.

1er février – Les autochtones assassinent sauvagement l'équipage et attaquent la *Jane Guy* avant de la détruire. Pym et Peters sont les seuls survivants, mais ils se font piéger dans une zone déserte de l'île et il s'écoule plusieurs jours avant qu'ils puissent s'échapper et dérober un bateau indigène. Nombreuses descriptions de tranchées escarpées et de fissures, dont certaines ne sont peut-être que de la littérature ; d'autre part, une mention des vestiges d'une ruine extrêmement abîmée par les éléments, mais pas de détails – Pym n'était pas intéressé.

20 février – Pym et Peters parviennent finalement à dérober un gros canoë et s'enfuient de l'île. Ils emmènent un jeune otage indigène nommé Nu-Nu, qui leur distillera quelques bribes d'informations sur les autochtones mais rien de définitif. Nu-Nu et les autres indigènes sont absolument terrifiés par tout ce qui est blanc. Ils ne toucheront ni n'approcheront pas de tels objets, hurlant « *Tekeli-li !* » et plongeant dans des spasmes et des crises d'épilepsie lorsqu'on les y force.

1er mars – Pym, Peters et Nu-Nu sont dans le canoë, suivant un courant qui les entraîne vers le sud. L'eau devient graduellement plus chaude, et une lointaine bande de brume est visible sur l'horizon.

5 mars – Le vent a complètement disparu, il ne reste plus que le courant. L'eau devient laiteuse (des bulles ?) et la région plongée dans la vapeur est désormais proche. Sentiments de torpeur et de léthargie du corps et de l'esprit. L'eau est très chaude.

6 mars – Explosions occasionnelles sous l'eau, qui suggèrent des échappées de gaz ou d'autres turbulences. Une matière poudreuse, semblable à de la cendre, se dépose sur eux de temps en temps.

8 mars – À nouveau, l'un de ces animaux blancs passe dans l'eau près d'eux, mort. Nu-Nu plonge dans un état catatonique rien qu'à sa vue. La température de l'eau est trop élevée pour pouvoir y plonger la main.

10 mars – Ils sont en plein dans la zone des vapeurs désormais (la description faite par Pym rappelle parfois la façon dont le brouillard descend des collines autour de San Francisco vers sa baie). La pluie de matière cendreuse (qui se dissout dans l'eau) est continuelle et intense.

11 mars – Complètement sombre au-dessus d'eux – mais l'eau présente un éclat lumineux. Vent soufflant en rafales, nombreuses turbulences sous la surface, mais peu de bruit.

12 mars – De gigantesques oiseaux blancs percent la brume sans discontinuer en hurlant « *Tekeli-li !* » Nu-Nu meurt instantanément. Le canoë est pris dans les serres d'un courant furieux.

«...Et alors nous nous précipitâmes dans les étreintes de la cataracte, où un gouffre s'entrouvrit, comme pour nous recevoir. Mais voilà qu'en travers de notre route se dressa une silhouette voilée, de proportions beaucoup plus vastes que celles d'aucun habitant de la terre. Et la couleur de la peau de la silhouette était de la blancheur parfaite de la neige. »

Le récit publié se termine ici. L'éditeur ajoute qu'il y a seulement « deux ou trois » chapitres supplémentaires que Pym avait conservés « pour les revoir » lorsqu'il mourut d'une façon non précisée mais, s'il faut l'en croire, abondamment commentée à l'époque. « Il est à craindre que [ces derniers chapitres] ne soient irrévocablement perdus par suite de la catastrophe dans laquelle il a péri lui-même ».

Peters, nous dit-on, a survécu. Il est, en 1837, un résident de l'Illinois, mais « on ne peut pas le trouver pour le moment. »
Poe, qui a participé à la publication des premiers chapitres, aurait pu fournir quelques commentaires mais il « a décliné cette tâche, et cela, pour des raisons suffisantes tirées de l'inexactitude générale des détails qui lui ont été communiqués, et de sa défiance relative à l'absolue vérité des dernières parties du récit. »

SS Gabrielle

Vous entrez dans le domaine de Neptune

Oyez néophytes !

Je décrète et vous ordonne de comparaître devant moi et ma cour dès demain afin d'être initié aux mystères de mon Empire. Sachez que si vous tentez de vous dérober, vous serez livré en pâture aux requins, baleines, têtards, crapauds et autres êtres vivants peuplant les mers, qui vous dévoreront, tête, corps et âme, à titre d'avertissement envers les pitoyables néophytes qui, à votre exemple, entreraient en mon Domaine sans invitation.

Vous êtes accusés des crimes suivants :

....

....

En conséquence de quoi, vous êtes sommé de comparaître avec obéissance et de subir mon juste châtiment

Signé :
Davy Jones,
scribe royal de Sa Majesté

Aide de jeu 5.1 : La convocation de Davy Jones

Vol Lexington à travers les montagnes

À 6 000 mètres d'altitude, un individu utilisant un masque de la Drägerwerke consomme environ 30 litres d'oxygène du réservoir par heure pour rester alerte et en bonne santé, et 60 litres s'il y a effort (par exemple travaux ou exploration sur terrain accidenté). Dans la tente à oxygène, il consomme 30 litres d'oxygène par heure, tant que les boîtes d'hydroxyde de sodium gardent leur capacité d'absorption. L'équipage utilisera environ 280 litres d'oxygène pour traverser le col, ce qui laisse 15 820 litres pour toutes les opérations menées dans la cité, et pour le vol du retour. Étant donné que l'équipage a passé plusieurs jours au Camp de Lake, où la pression atmosphérique était à 64 % de sa valeur au niveau de la mer, et qu'il a déjà utilisé de l'oxygène pendant les vols à haute altitude, il devrait y avoir peu de risques de maladies de décompression (dysbarisme).

Les rations de survie peuvent sustenter l'équipage de l'appareil pendant deux mois. Elles ne seront utiles qu'en cas de crash à basse altitude ; l'équipage ne survivrait jamais tout ce temps sur le plateau. L'équipement inclut deux lampes torches avec batteries de rechange, apportées par les Allemands.

NORTHROP DELTA « BELLE »

Nb	Description	Poids en kg
1	avion vide, radio retirée	1 520
6	membres d'équipage et passagers	540
57	litres d'huile lubrifiante de moteur dans le moteur	51
1 040	litres d'essence	749
1	jeu d'outils et de petites pièces de rechange pour l'avion (fil électrique, bougies d'allumage, etc.)	9
6	lots de rations de survie individuelles, un traîneau, pas de générateur ni de radio	410
1	tente à oxygène	23
2	boîtes en fer blanc de soude caustique, capacité de 48 heures pour 1 personne chacune	23
7	réservoirs à oxygène avec masques Dräger, capacité de 2 300 litres chacun	63
2	lanternes électriques	2
1	panoplie photographique et cinématographique	10
TOTAL		**3 400**

Aide de jeu 9.2

Sa Majesté Océanique
Neptune
Seigneur des Sept Mers

Qu'il soit par la présente proclamé que l'individu ci-après dénommé a manifesté de façon éclatante le mépris approprié envers les êtres qui ne naviguent pas sur Mes eaux, ou qui se complaisent à caboter le long des rivages de leur terre natale.

De la sorte, par la latitude 00°0'0" et la longitude 87°21'33", il a été purgé de ses tares de néophyte.

En conséquence de quoi, il est signalé à tous les Requins, Baleines, Sirènes, Serpents de mer, Marsouins, Dauphins, Raies, Murènes, Mulets, Homards, Crabes, Têtards, et à toute créature vivant dans les mers que :

....

A été déclaré digne de compter parmi nos fidèles Dignitaires, ayant rejoint notre bercail et été dûment initié aux mystères solennels de l'Ordre Antique des Profondeurs.

Il se voit gratifié du titre de Fils de Neptune, et peut dès lors naviguer sur Nos mers sans entrave ni empêchement jusqu'aux confins du Monde.

En vertu de quoi, en ce 25 septembre 1933, j'appose mon Royal Sceau :



Neptune, Roi des Océans, Seigneur des Sept Mers, etc.

Davy Jones, Scribe Royal de Sa Majesté. ______________________

capitaine Vrendenburgh, S.S. *Gabrielle*. ______________________

Aide de jeu 5.2 : le diplôme de Neptune

« Il est colossal. Vaste ; plus vaste que des mondes.

Puissant ; capable de briser des continents, de modifier les trajectoires de mondes. Il s'étend sur des distances immenses ; dominant dans des directions dont la simple vue fait hurler l'esprit de douleur. »

« Il est piégé. Son immense Être est écrasé et étouffé en un lieu étroit, minuscule, endurant une torture glacée et inexorable, sans pouvoir s'échapper. Depuis une éternité en dehors du temps, Il se tord et se bat contre Ses liens. Ils ont tenu jusqu'ici, et Il est toujours piégé… mais de peu. »

« Entre les mailles du filet, des petites parties de Lui s'extirpent du froid vers la liberté. Elles reposent tout autour de vous, invisibles, avides de se nourrir et de grandir et d'alimenter et de rendre fort leur horrible Géniteur. Certaines sont petites ; d'autres font la taille de maisons ; d'autres sont plus grandes encore. »

« La créature qui vient de consommer votre corps était l'une d'elles, une infinitésimale excroissance du grand Être dans notre existence. »

« Vous pouvez sentir leur présence, comme des pustules délétères festoyant sous la peau de ce monde. Quelques-unes sont gelées dans le froid du fleuve. D'autres sont éveillées, et sillonnent les terres occidentales ; même les Bâtisseurs ne peuvent les détruire. Ils les endorment et les enterrent dans le froid. Le froid augmente d'année en année ; bientôt eux aussi dormiront, attendant, jusqu'à ce que la terre se réchauffe à nouveau. Alors elles nourriront le Prisonnier, et Il se libérera. »

« Il attend ce jour avec impatience. »

Aide de jeu 10.1 : La lutte du Dieu Inconnu

12 mars. C'est terminé. Ma main est complètement inutilisable maintenant qu'elle est rongée par la gangrène, et les lignes rouges de l'infection se sont étendues au-delà du garrot et remontent le long de mon bras. Il n'y a rien à faire. Ma propre puanteur me dégoûte.

Bowers est mort dans la nuit.

Je ne suis ni Shackleton, ni Mawson, et je n'ai pas leurs ressources pour faire face à l'adversité et la surmonter. Je ne suis plus qu'une vieille âme fatiguée qui a joué, perdu et mourra seule sur la glace.

L'horrible banquise sans fin. Elle est belle mais impitoyable. Au cours des derniers jours, j'en suis venu à haïr sa cruauté. Elle crie, murmure, et gémit dans l'air immobile, écrasant tout espoir et toute prière sous un déchaînement de fureur hostile. Je prie pour que les autres aient pu en réchapper. Il n'y a rien pour personne ici. Même les baleines sont parties depuis longtemps.

Si quelqu'un trouve un jour ce journal, laissez-moi louer à nouveau l'excellence et la compétence de mes officiers et de mon équipage. Leur loyauté et leurs cœurs vaillants sont sans égal. Je pense bien à eux et je prie pour qu'ils soient désormais hors de danger, sur le chemin du retour.

Toutes mes pensées vont à Nancy et aux garçons. Puissent-ils être heureux pour les années à venir. Je regrette seulement de ne pas pouvoir les serrer une dernière fois entre mes bras.

Seigneur, pardonne-moi pour ce que je suis sur le point de faire.

Capitaine Stephen Willard
SS Wallaroo

Aide de jeu 6.1 : Le journal du capitaine, dernière entrée

Résumé du Texte Dyer

Le compte rendu de Dyer sur l'expédition de l'Université Miskatonic est entièrement reproduit dans l'excellente nouvelle de H.P Lovecraft, *Les Montagnes Hallucinées*. Le gardien devrait l'avoir lue avant de jouer cette campagne. Il peut maintenant la donner à lire aux joueurs. Pour les gardiens qui ne souhaitent pas que leur session soit interrompue par la lecture de la nouvelle, voici une synthèse du *Texte*.

Le récit de Dyer s'accorde sensiblement avec les témoignages historiques, jusqu'au moment où la mission de sauvetage atterrit au Camp de Lake. Il trouve en effet le camp en grand désordre, tout comme l'a trouvé le groupe de Moore d'ailleurs, mais il découvre également les corps de chiens et d'hommes cruellement massacrés, dispersés dans le camp et disposés dans l'abri H2. Il ne fait aucun doute que ces hommes ont été assassinés ; l'identité du meurtrier demeure par contre incertaine, même si de lourds soupçons pèsent sur Gedney, l'étudiant disparu.

Dyer et Danforth effectuent plusieurs vols aux alentours dans l'espoir de trouver Gedney, mais sans succès. Ils allègent un avion et traversent les montagnes par le col le plus proche.
De l'autre côté des montagnes, ils trouvent non pas un plateau stérile, mais les vestiges incroyablement anciens d'une immense cité, inhabitable depuis plusieurs ères géologiques. Après avoir atterri, ils entrent dans la cité, tout en faisant des croquis et en prenant de nombreuses photographies. La cité est déserte mais recèle un nombre incalculable de sculptures murales, de fresques et d'objets imposants qui indiquent son âge, et l'extrême degré de civilisation atteint par ses constructeurs maintenant disparus.

Dyer soutient que la ville a été construite non pas par des hommes, mais par des créatures d'aspect semblable aux « Anciens » du professeur Lake, et que les meurtres n'ont pas été commis par Gedney mais par les huit « spécimens intacts » extirpés de la caverne. Ils n'étaient pas morts mais, semble-t-il, en hibernation ; une fois réveillés, ils ont attaqué leurs sauveteurs puis se sont envolés à travers les montagnes, vers leur ville d'origine.

La cité est construite au plus haut du plateau, mais il existe une grande mer sans soleil profondément enfouie en dessous. Elle peut être atteinte en empruntant de longs tunnels s'enfonçant sous la surface. C'est là, selon Dyer, que les bâtisseurs de la cité ont établi leur dernier refuge. Leurs descendants y sont peut-être encore ; cependant, lors d'une incursion dans l'un de ces tunnels, Dyer et Danforth sont repérés par un énorme et monstrueux prédateur – un Shoggoth – un descendant des esclaves antiques des architectes de la cité, qui maintenant semble errer en liberté. Les deux hommes s'échappent par chance, mais le choc de la rencontre est l'une des causes du trauma de Danforth.

En descendant dans le tunnel, Dyer et Danforth trouvent aussi les corps de quatre des « Anciens » ressuscités, apparemment massacrés par les Shoggoths. Il en conclut que les autres ont aussi très probablement péri en cherchant leurs semblables. Dyer trouve également le corps de Gedney, parfaitement conservé, comme s'il avait été emporté en vue d'un futur examen.

Après avoir étudié la ville pendant plusieurs heures, et été pourchassés par le Shoggoth, Danforth et Dyer concluent que l'existence des « Anciens » et de leur cité devrait rester inconnue du reste du monde, sous peine de libérer des abominations qui ne pourraient être maîtrisées. Ils se promettent de garder le secret, et persuadent les autres membres de la mission de sauvetage de ne rien dire de ce qu'ils ont appris. Mais l'apparition de l'expédition Starkweather-Moore, et son intention déclarée d'explorer le haut plateau, a forcé Dyer à briser son silence dans l'espoir de les dissuader de partir.

Bien que Dyer fasse référence à un grand nombre de photos et d'échantillons qui auraient à l'origine accompagné l'ouvrage, ils ne sont pas inclus dans ce manuscrit.

Un lecteur rapide pourra parcourir le livre de bout en bout en trois heures environ ; une lecture plus lente, avec plus d'attention aux détails, exige au moins un jour ou deux.

Le *Texte Dyer* (publié en 1936 sous le titre *At the Mountains of Madness*), en anglais, est dactylographié sur feuilles reliées. 110 pages. Par le professeur William Dyer. Récit de l'expédition de l'Université Miskatonic en Antarctique de 1930 à 1931, et ses rencontres avec les « Anciens ».

Complexité : Facile (20 %)
Durée : Heures
Mythe : 1
SAN : 1
Sortilèges : aucun
Spécial : lire le texte Dyer donne un bonus de +10 % pour décrypter l'écriture des Anciens sur les fresques de la Cité.

Ce que le monde sait de l'expédition antarctique menée par l'Université Miskatonic

(1930-1931)

La plus grande partie de ce qui suit a été révélée au grand public via la puissante station radio-émettrice de l'*Arkham Advertiser* située à Kingsport Head, dans le Massachussetts.

L'expédition a débarqué sur l'île de Ross, dans la mer du même nom. Après plusieurs vérifications sur l'équipement de forage et des explorations du mont Erebus ainsi que d'autres points d'intérêts locaux, l'équipe au sol, constituée de 20 hommes, 55 chiens et de matériel, a construit un camp semi-permanent sur une barrière située à proximité, avant de préparer les cinq gros avions Dornier au décollage.

Employant quatre des aéroplanes (le cinquième étant gardé en réserve au camp sur la barrière), l'équipe établit un deuxième camp de base sur le plateau polaire, de l'autre côté du sommet du glacier Beardmore (Latitude 86°7' Longitude Est 174°23'), et s'employa à explorer le sous-sol des environs en utilisant du matériel de forage et de dynamitage. Du 13 au 15 décembre 1930, Pabodie, Gedney et Carroll escaladèrent le mont Nansen. De nombreux fossiles du plus grand intérêt furent découverts durant la campagne d'excavation.

Le 6 janvier 1931, Lake, Dyer, Pabodie, Daniels et une dizaine d'autres s'envolèrent directement vers le pôle Sud à bord de deux appareils. À une reprise, ils furent contraints de se poser durant plusieurs heures pour cause de vents violents. D'autres vols d'observation furent réalisés vers des lieux de moindre intérêt durant toute la semaine qui précéda et celle qui suivit cette sortie.

Le planning de l'expédition envisageait de déplacer toute l'opération de 800 kilomètres vers l'est à la mi-janvier, dans le but d'établir une fois pour toutes si l'Antarctique formait un seul continent ou bien deux. Durant cette période, le grand public apprit que Lake, le biologiste, avait milité énergiquement pour qu'une mission d'exploration vers le nord-ouest soit organisée avant le déménagement du camp de base. En conséquence, au lieu de décoller vers l'est le 10 janvier comme prévu, l'équipe resta sur place tandis que Lake, Peabodie et cinq autres explorateurs organisaient une expédition en traîneau vers ces terres inexplorées. Celle-ci s'étala du 11 au 18 janvier et fut une réussite scientifique complète, assombrie seulement par la perte de deux chiens lors de la traversée d'une grande arête de glace. Durant la même période, un abondant matériel et de nombreux bidons de carburant furent amenés par avion aux membres de l'équipe restés au camp du glacier Beardmore.

Le plan d'action officiel de l'expédition fut à nouveau modifié par la décision d'envoyer une importante équipe vers le nord-ouest, sous la direction de Lake. Cette équipe quitta le glacier Beardmore en avion le 22 janvier, et envoya par radio transmetteur de nombreux comptes rendus à l'*Arkham*, afin que celui-ci puisse les diffuser au monde entier. L'équipe était constituée de 4 avions, 12 hommes, 36 chiens et de tout le matériel de forage et de dynamitage. Plus tard dans la journée, la mission atterrit à 500 kilomètres à l'ouest ; les hommes creusèrent et dynamitèrent le sous-sol jusqu'à découvrir de nouveaux échantillons, notamment des fossiles de l'époque cambrienne particulièrement intéressants. Encore plus tard, l'équipe de Lake annonça avoir en vue une nouvelle chaîne montagneuse, plus haute que toutes celles connues en Antarctique jusqu'à présent. Sa position approximative était de latitude 76°15' et de longitude Est 113°10'. Ils la décrivirent comme une chaîne de très grandes proportions, et certains indices laissaient supposer l'existence de phénomènes volcaniques. L'un des avions fut forcé de se poser sur ses contreforts et fut endommagé lors de l'atterrissage. Deux autres avions se posèrent à proximité et installèrent le camp, tandis que Lake et Carroll prirent quelque temps pour longer de près les sommets à bord du quatrième appareil. Ils mentionnèrent avoir vu sur les plus hauts pics des formations singulières en forme de cubes, des colonnes et des entrées de caverne, le tout d'étrange aspect. Lake estima que les points culminants de la chaîne montagneuse devaient atteindre 10 000 mètres. Dyer contacta les navires et ordonna aux équipages de préparer l'envoi de grandes quantités de matériel à un nouveau camp de base qui serait installé au pied de cette chaîne montagneuse jusqu'alors inconnue.

***23 janvier*.** Lake fit des remarques sur la possibilité de rencontrer de violents ouragans dans la région, et annonça qu'ils débutaient de nouveaux essais de forage près du nouveau camp. On décida que l'un des avions retournerait au camp du glacier Beardmore pour récupérer les hommes restant ainsi que tout le carburant qu'il pourrait transporter. Dyer affirma à Lake que lui et ses hommes seraient prêts en 24 heures.

Le reste de la journée fut rempli de nouvelles fantastiques et révolutionnaires, qui ébranlèrent le monde scientifique. Une tête de foret avait mis à jour une grotte, et la dynamite avait permis de dégager une ouverture suffisamment large pour y entrer. L'intérieur de la grotte calcaire s'était révélé contenir une pléthore de magnifiques fossiles. À partir de cette découverte, les messages ne furent plus délivrés directement par Lake mais dictés d'après les notes qu'il écrivait sur le site d'excavation et envoyait au transmetteur par un messager.

Dans l'après-midi, les comptes rendus se succédèrent. Un nombre époustouflant de spécimens avait été découvert dans la grotte, certains d'entre eux remontant aux ères siluriennes et ordoviciennes, tandis que d'autres ne remontaient qu'à la période oligocène. Rien ne datait de moins de 30 millions d'années. Fowler découvrit des empreintes triangulaires striées sur une strate fossile de l'époque comanchienne dont la parenté avec d'autres découvertes par Lake lui-même dans une ardoise archéenne, ailleurs sur le continent, était indiscutable. Ils en conclurent que les auteurs de ces stries étaient les membres d'une espèce qui s'était perpétuée sans autre changement que des modifications morphologiques mineures durant une période de 600 millions d'années – et qui était « déjà évoluée et spécialisée voilà mille millions d'années, quand la planète était jeune et encore peu de temps auparavant inhabitable pour n'importe quelle forme de vie ou structure protoplasmique normale. Reste à savoir quand, où et comment un tel développement biologique a pu avoir lieu. »

Plus tard le même soir. Orrendorf et Watkins découvrirent un fossile monstrueux en forme de tonneau, de nature totalement inconnue. Les sels minéraux avaient apparemment conservé le spécimen avec un minimum de calcification depuis une date indéterminée. Les tissus avaient conservé une étonnante souplesse, bien qu'ils fussent extrêmement résistants. La créature mesurait 1 m 80 d'un bout à l'autre et possédait ce qui semblait être des nageoires ou des ailes membraneuses (suivent d'autres détails trop nombreux pour être retranscrits ici). Étant donnée la nature unique de la découverte, tout le monde fut envoyé dans les grottes à la recherche de traces supplémentaires de cette nouvelle espèce.

Peu avant minuit. Lake révéla au grand public que les étranges animaux en forme de tonneaux étaient les mêmes créatures que celles qui avaient laissé les étranges empreintes triangulaires dans les roches des époques archéenne à comanchienne. Mills, Boudreau et Fowler découvrirent un lot de treize autres spécimens à douze mètres de l'ouverture, mêlés à des sculptures de stéatite curieusement arrondies et en forme d'étoiles. Plusieurs de ces créatures étaient en bien meilleur état que le premier spécimen, avec des portions de têtes et de pieds qui convainquirent Lake que ces êtres étaient bien à l'origine des empreintes (suit une description anatomique extrêmement détaillée). Lake prit alors la décision de disséquer une créature, puis de prendre un peu de repos avant de rencontrer Dyer et les autres un ou deux jours plus tard.

Le 24 janvier, 3 heures du matin. Lake envoya un message pour signaler que les quatorze spécimens avaient été transportés par traîneau depuis le site d'excavation jusqu'au camp, et déposés dans la neige. Les créatures étaient étonnamment pesantes et résistantes. Lake tenta une première dissection sur l'un des spécimens les mieux conservés, mais comprit qu'il ne parviendrait pas à pratiquer les incisions nécessaires sans une certaine brutalité, ce qui risquait de détruire les structures les plus fines, précisément celles qu'il souhaitait étudier. Il en fit donc amener un autre en moins bon état, ce qui lui donna par la même occasion un accès plus aisé à l'intérieur de la créature (nombreux détails : systèmes vocaux ; système nerveux d'une grande sophistication ; odeur particulièrement écœurante ; organes sensoriels étranges et complexes). Il surnomma plaisamment ses trouvailles les « Anciens ».

Dernier contact, vers 4 heures du matin. Des vents violents se levèrent, et tout le monde fut réquisitionné au Camp de Lake afin de monter des barricades de neige improvisées à même de protéger chiens et véhicules. Une tempête étant probablement à venir, les trajets aériens n'étaient plus possibles pour le moment. Lake alla se coucher, épuisé.

On ne reçut plus aucun mot du Camp de Lake. La tempête fut si violente qu'elle menaça même d'engloutir le camp de Dyer sous la neige. Durant les premières heures, on imagina que les radios de Lake étaient en panne, bien que le silence prolongé des quatre transmetteurs fût très inquiétant. Dyer fit appeler l'avion de réserve de McMurdo afin de le rejoindre au glacier Beardmore dès que la tempête se serait apaisée.

25 janvier. La mission de secours de Dyer quitta le glacier Beardmore avec dix hommes, sept chiens, un traîneau et beaucoup d'espoir. Leur avion, piloté par McTighe, décolla à 7 h 15 du matin. Plusieurs bourrasques d'altitude rendirent le trajet difficile. McTighe déclara qu'il avait atterri au Camp de Lake à midi et que l'équipe de secours était arrivée sur les lieux saine et sauve.

16 heures, le même jour. Les hommes de Dyer diffusèrent une annonce radio : tous les membres de l'équipe de Lake avaient été tués et le camp presque totalement détruit par les vents incroyablement violents de la nuit précédente. Le corps de Gedney était porté disparu, probablement emporté par le vent ; les autres explorateurs avaient été retrouvés morts et si mutilés par les éléments que le transport des corps était rendu impossible. Aucun des chiens n'avait non plus survécu ; les chiens de Dyer, quant à eux, étaient très nerveux aux alentours du camp et singulièrement autour des quelques restes des spécimens découverts par Lake. Les fragments restants de cette nouvelle espèce – les « Anciens » du biologiste – étaient endommagés, mais suffisamment complets pour attester que les descriptions du scientifique avaient très certainement été tout à fait précises. Il fut décidé qu'une équipe de reconnaissance prendrait place dans un avion allégé pour survoler les plus hauts sommets de la chaîne montagneuse, avant que tout le monde ne rentre au camp de base.

26 janvier. Tôt le matin, un compte rendu de Dyer relata son expédition avec Danforth dans les montagnes. Il décrivit l'incroyable difficulté qu'ils eurent à atteindre une altitude suffisante pour franchir les cols les plus bas, à 7 300 mètres. Il confirma l'opinion de Lake selon laquelle les sommets les plus hauts étaient d'une strate très primitive, intacte depuis au moins l'époque comanchienne. Il parla des formations en cubes sur les flancs des montagnes, et mentionna que certains des défilés repérables devaient permettre la traversée à pied, bien que la raréfaction de l'air à ces altitudes constitue un réel problème. Dyer décrivit le versant de l'autre côté des montagnes comme un « super-plateau haut et vaste aussi ancien et immuable que les montagnes elles-mêmes – six mille mètres de haut, avec des formations rocheuses grotesques en saillie à travers une mince couche glaciaire, et des contreforts bas échelonnés entre la surface du plateau et les à-pics des plus hauts sommets. » Les hommes de Dyer passèrent la journée à enterrer les corps et à récolter les livres et les notes rescapés, en prévision du voyage de retour.

27 janvier. L'équipe de Dyer revint au glacier Beardmore par un vol sans escale à bord de trois aéroplanes : celui par lequel ils étaient venus, et les deux appareils les moins endommagés parmi les quatre emmenés par Lake.

28 janvier. Les avions furent de retour au détroit de McMurdo. L'expédition rangea tout son matériel et quitta les lieux rapidement.



Vol Starkweather-Moore à travers les montagnes

À 6 000 mètres d'altitude, un individu utilisant un masque respiratoire à tube consomme environ 115 litres d'oxygène de son réservoir par heure pour rester alerte et en bonne santé, et ce qu'il soit en plein effort ou au repos. Dans la tente à oxygène, il consomme seulement 30 litres d'oxygène par heure, tant que l'hydroxyde de sodium (la soude caustique) peut absorber le dioxyde de carbone. L'équipage de chaque avion aura utilisé environ 1 130 litres d'oxygène pour survoler les montagnes jusqu'au haut plateau, et les pilotes insisteront pour conserver les réservoirs partiellement entamés en vue du vol de retour. Il reste donc 38 réservoirs (86 000 litres) pour les opérations au sol. Notez que l'oxygène ne peut pas être transféré d'un réservoir à un autre. Étant donné que l'équipage a passé plusieurs jours au Camp de Lake, où la pression atmosphérique était à 64 % de sa valeur au niveau de la mer, et qu'ils ont déjà utilisé de l'oxygène pendant les vols à haute altitude, il devrait y avoir peu de risques de maladies de décompression (dysbarisme).

Chaque personne active (qui travaille ou explore) usera un réservoir par jour (ce qui inclut le temps passé dans la tente à oxygène). Ainsi, l'expédition peut espérer passer environ trois jours sur les montagnes. L'oxygène des réservoirs de Starkweather est pollué avec de l'huile de graissage, de la glycérine et d'autres « impuretés » ; chaque personnage utilisant un réservoir un jour donné devrait faire un test d'**Endurance** avec un bonus de 20 % pour éviter nausées et intoxication pétrochimique. Ceux qui échouent seront affaiblis et chancelants pendant les **20 - CON** prochaines heures. Une pince doit être portée sur le nez afin de ne pas inhaler l'air environnant, à basse pression ; cela peut provoquer de douloureuses engelures si on n'y prend garde, par exemple en utilisant une pince en métal.

Un avion transportera un ensemble de matériel de météorologie (baromètre, anémomètre, thermomètre à alcool, psychromètre, 12 ballons pilotes de 30 cm de diamètre une fois gonflés, et un petit réservoir d'hélium), de cartographie/géologie (deux mires, théodolite de relevés sur trépied en aluminium à usage à la fois météorologique et topographique, mètre ruban en acier, astrolabe à prisme, chronomètre, niveau, marteau de géologue, sachets à échantillons, matériel à dessin), et équipement de prélèvement et de tests chimiques. L'autre avion transportera un compteur Geiger-Müller pour l'étude du rayonnement cosmique, et un spectrographe à quartz pour celle des spectres du soleil et du ciel.

Notez qu'à moins que les investigateurs ne pensent à en apporter, aucune lampe torche n'est incluse dans l'équipement (pour cause d'été austral). Il n'y a pas de jumelles non plus. Le docteur Moore a spécifiquement interdit les lanternes à alcool ou à pétrole dans les tentes à oxygène : elles pourraient y mettre le feu, et épuisent le précieux oxygène et la soude caustique. Les listes de chargement ci-dessous incluent du matériel habituellement classé sous la catégorie « matériel de secours ».

WEDDELL

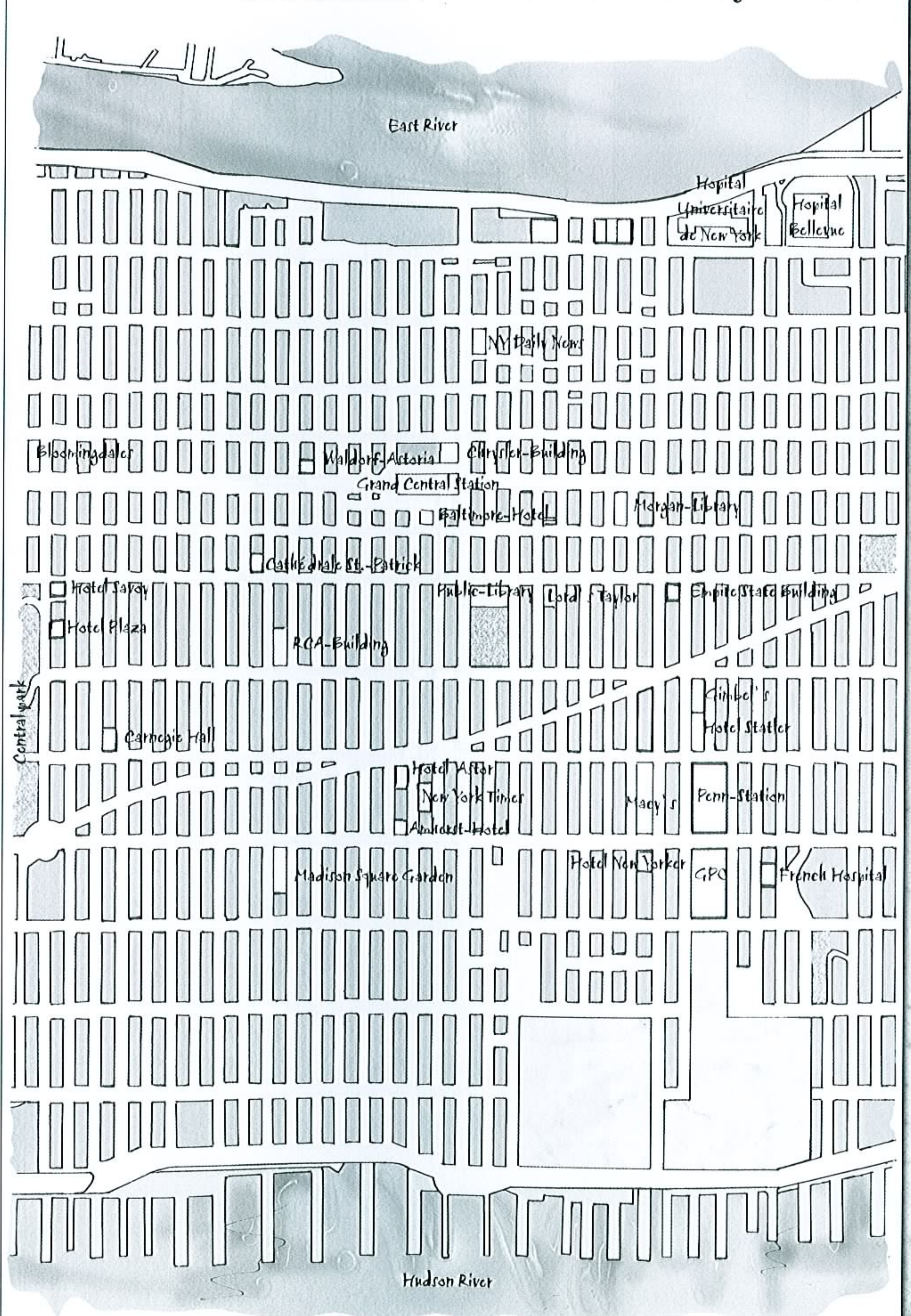
Nb	Description	Poids en kg
1	avion Boeing 247 vide	4 990
6	membres d'équipage et passagers	540
90	litres d'huile moteur (dans le moteur)	81
2 105	litres d'essence (autonomie de 3 000 km)	1 515
1	sac de toile, contenant outils et pièces de rechange pour l'avion	21
1	bidons de 87 litres d'huile moteur	78
1	jeu d'instruments de navigation (montre, cartes, sextant, compas solaire, tableaux, etc.)	3
1	chalumeau	2
2	bâches avec anneaux isolants, et 6 piquets (protection des moteurs au démarrage)	9
24	rations de nourriture (journalières et individuelles)	22
2	sacs de couchage en toile duvetés à la plume d'oie	15
6	paires de raquettes	16
1	cuisinière Nansen, et 1 réchaud Primus	11
1	bidon de 3,80 litres de pétrole (40 jours d'utilisation du réchaud pour une personne)	5
1	radio portative (100 W, portée nominale de 80 km)	45
1	batterie électrique pour radio mobile	9
1	pistolet à fusées éclairantes de 2 cm, son étui et une boîte de 10 fusées	2
1	lampe de signalisation « Mars »	1
1	ensemble de prises de vue (appareil photo, lentilles, trépied, pellicule, 10 ampoules à flash, filtre infrarouge, étui)	11
1	rouleau de 90 mètres de corde d'escalade	9
2	sacoches de matériel d'escalade (2 piolets, pitons, mousquetons)	11
1	jeu d'instruments météorologiques, dans une mallette en bois	6
1	jeu d'instruments géologiques et cartographiques, dans une mallette en bois avec courroies de transport	15
1	jeu d'échantillonnage et d'expérimentation chimique, dans un sac de toile	4
1	sacoche de médecin, contenant instruments, médicaments et matériel	8
1	traîneau de secours, avec harnais d'attelage	45
1	tente à oxygène pour 2 personnes, avec piquets, sardines et attaches	23
2	boîtes en fer blanc de soude caustique, capacité de 48 heures pour 1 personne chacune	23
20	réservoirs à oxygène, capacité de 2 300 litres chacun	180
TOTAL		**7 700**

ENDERBY

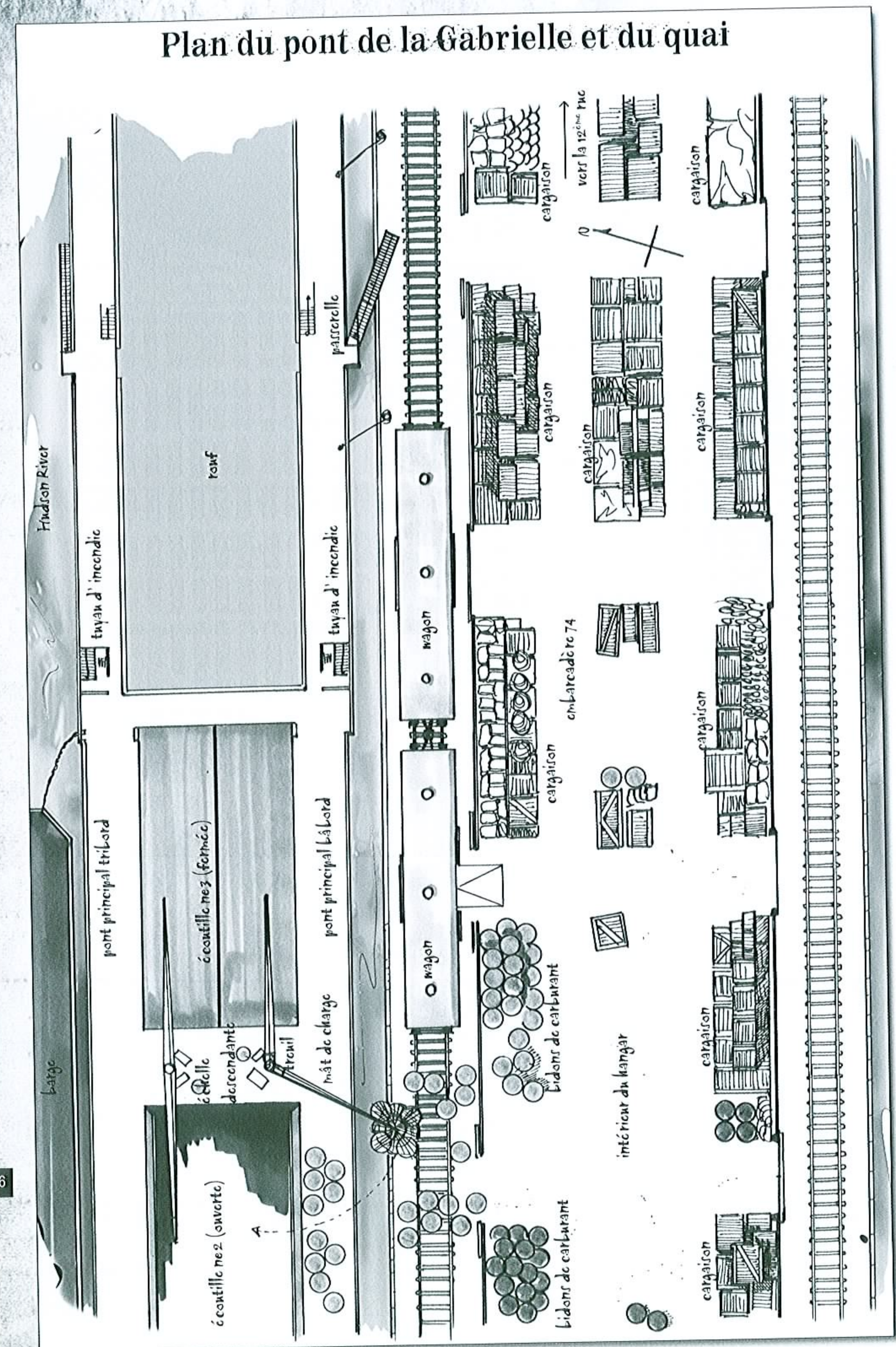
Nb	Description	Poids en kg
1	avion Boeing 247 vide	4 990
6	membres d'équipage et passagers	537
91	litres d'huile moteur (dans le moteur)	81
2 105	litres d'essence (autonomie de 3000 km)	1 515
1	sac de toile, contenant outils et de pièces de rechange pour l'avion	21
1	bidon de 87 litres d'huile moteur	78
1	jeu d'instruments de navigation (montre, cartes, sextant, compas solaire, tableaux, etc.)	3
1	chalumeau	2
2	bâches avec anneaux isolants, et 6 piquets (protection des moteurs au démarrage)	9
24	rations de nourriture (journalières et individuelles)	22
4	sacs de couchage en toile duvetés à la plume d'oie	30
6	paires de raquettes	16
1	cuisinière Nansen, et 1 réchaud Primus	11
1	bidon de 3,80 litres de pétrole (40 jours d'utilisation du réchaud pour une personne)	5
1	radio portative (100 W, portée nominale de 80 km)	45
1	batterie électrique pour radio mobile	9
1	pistolet d'alarme et 10 fusées éclairantes de 2 cm	2
1	lampe de signalisation « Mars »	1
1	rouleau de 90 mètres de corde d'escalade	9
2	sacoches de matériel d'escalade (2 piolets, pitons, mousquetons)	11
1	compteur Geiger-Müller et 1 spectrographe, dans une mallette en bois	9
1	traîneau de secours, avec harnais d'attelage	45
2	tentes à oxygène pour 2 personnes, avec piquets, sardines et attaches	46
2	boîtes en fer blanc de soude caustique, capacité de 48 heures pour 1 personne chacune	23
20	réservoirs à oxygène, capacité de 2 300 litres chacun	180
TOTAL		**7 700**

Aide de jeu 9.1

Plan du centre de New York destiné aux joueurs



Plan du pont de la Gabrielle et du quai



Plan du pont du Wallaroo

capitaine
équipage
mess
cargaison n°1
n°3
n°2
ex-salle des machines
cuisines

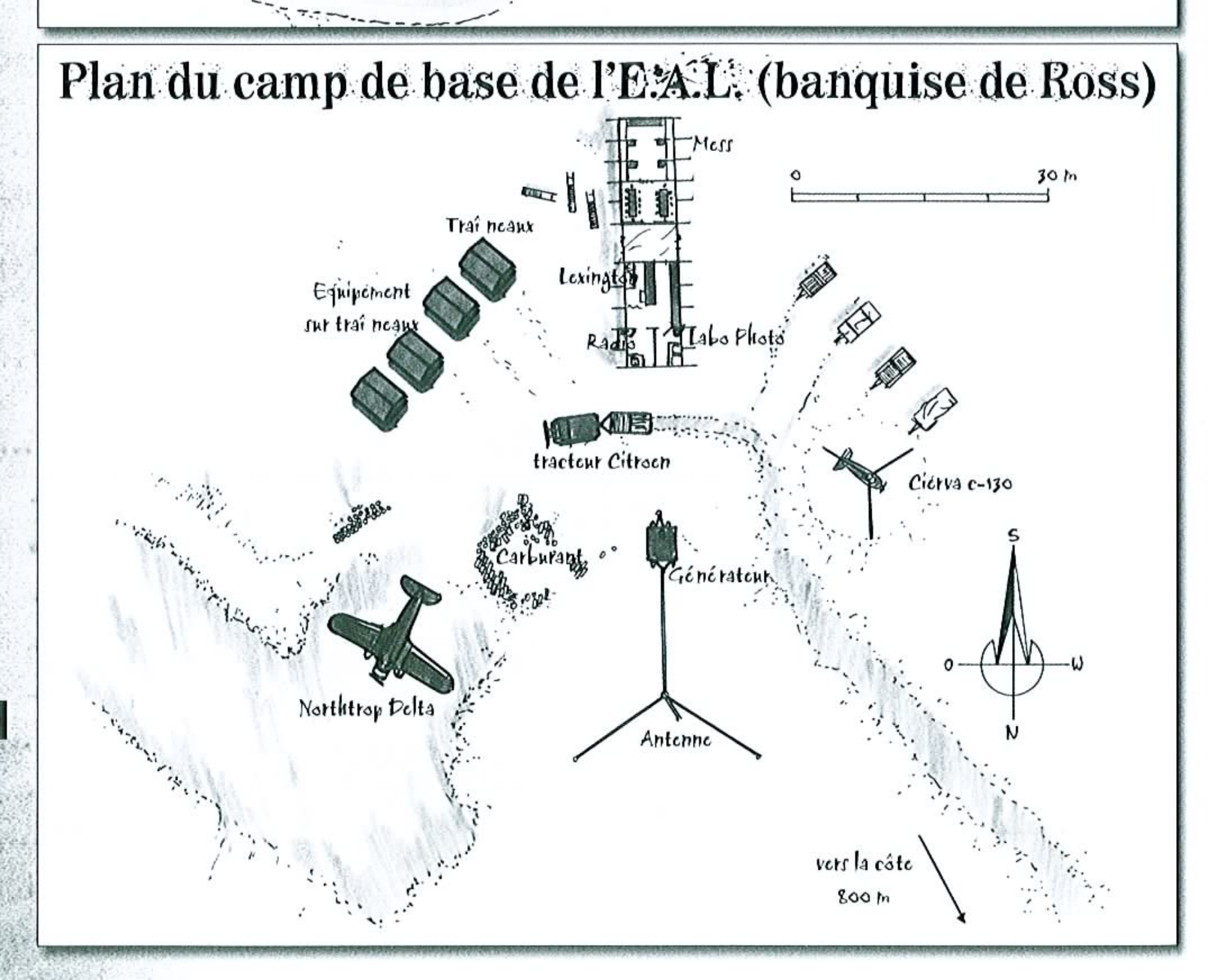
Baie de Moore
Barrière de Ross
Chaîne Britannia
vers le Camp de Lake
Île Black
Mont Listen
Île White
E.S.M.
E.A.L.
Base de Scott
Détroit de McMurdo
Montagnes du Prince Albert
vers Little America
à env. 600 km
du cap Crozier
Mont Terror
Mont
Erebus
Cap Evans
Mont Terror
Cap Crozier
Cap Bird
île Beaufort
Mer de Ross

La mer de Ross et les camps de base sur la barrière

Plan du camp de base de l'E.S.M. (banquise de Ross)

Eolienne
Antenne
Bidons vides
Tentes
Générateur
Traineaux
Tracteur ford
réserves de nourriture
Carburant
Abri des avions
Boeing modèle 247
S
O
W
N
0
30 m

Plan du camp de base de l'E.A.L. (banquise de Ross)

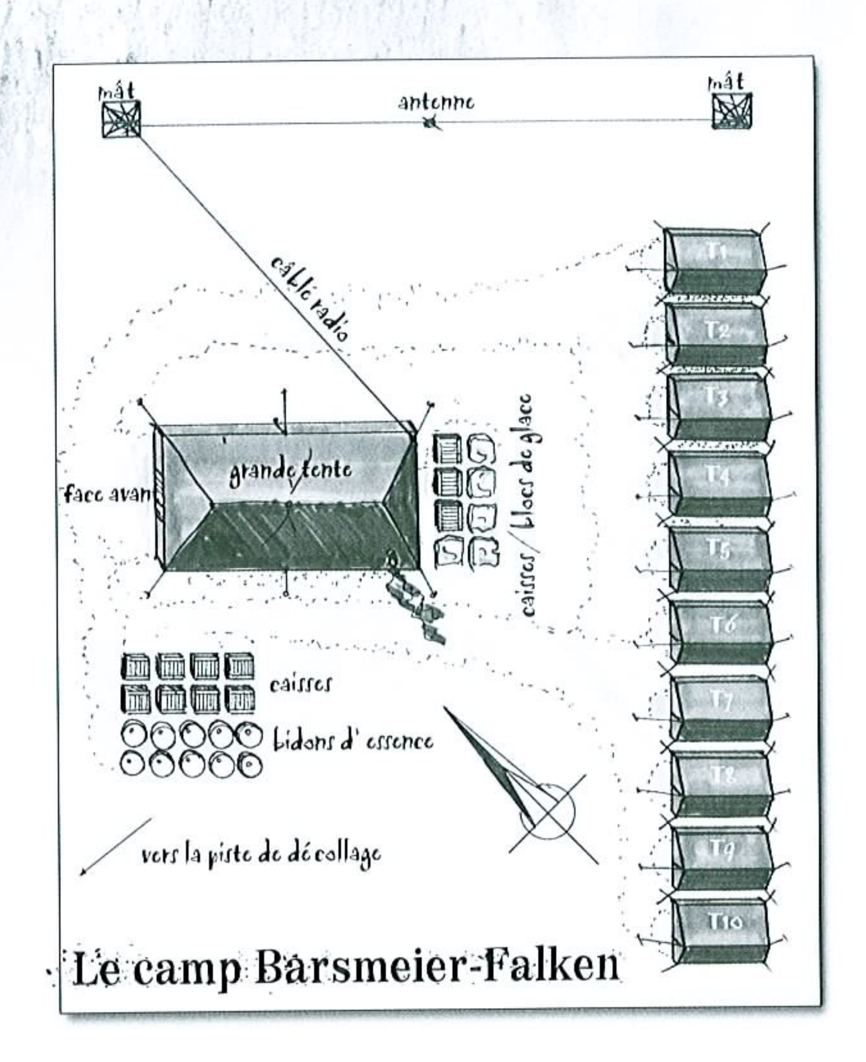


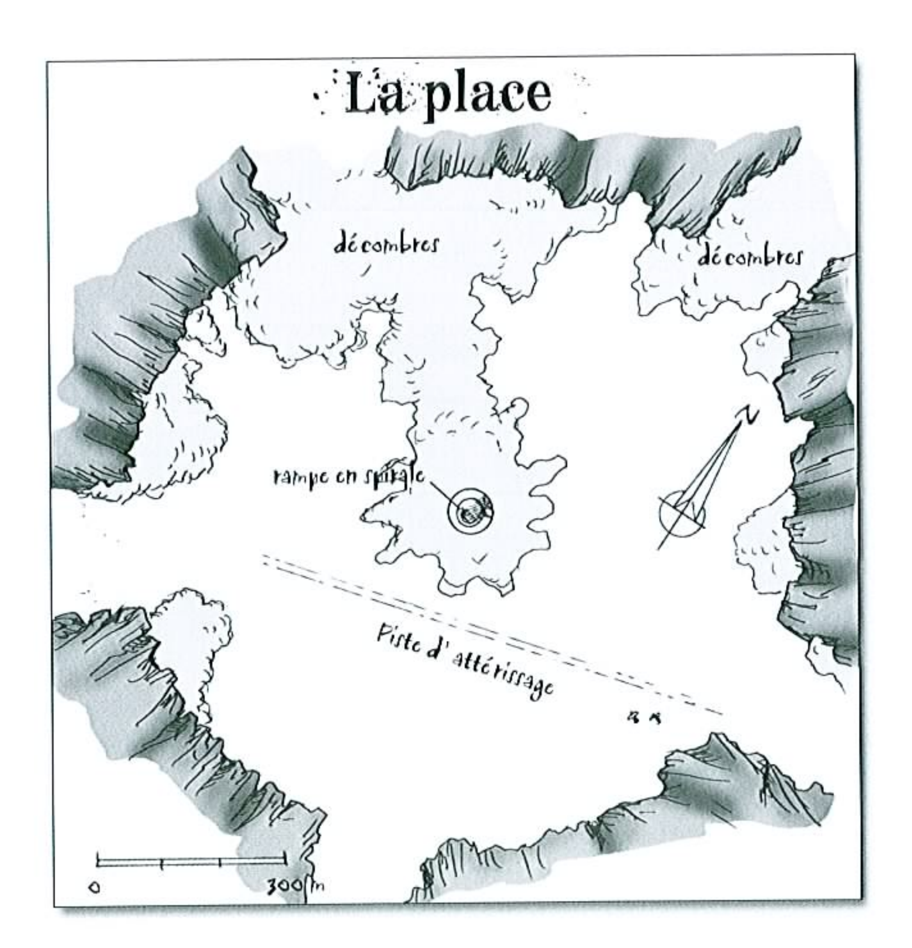
Les camps Starkweather-Moore et Lexington

tente de Lexington
Expédition Lexington
les avions sont stationnés ici
vers les montagnes Miskatonic
les aéroplanes atterrissent et décollent depuis cette zone
antenne
dépôt de carburant
réservoirs d'oxygène
dépôt de vivres
tente du générateur et de la radio
tente des spécimens
tente de la cuisine
vers le pôle Sud magnétique
vers le Camp de Lake
expédition Starkweather-Moore
pièces de la foreuse
vers l'île de Ross
tente du laboratoire de biologie
0 à proximité du Camp de Lake 30 m

Plan du Camp de Lake destiné aux joueurs

manche à air
pôle Sud magnétique
0 30 m


mât
antenne
mât
câble radio
T1
T2
T3
T4
T5
T6
T7
T8
T9
T10
grande tente
face avant
caisses / blocs de glace
caisses
bidons d'essence
vers la piste de décollage
Le camp Barsmeier-Falken


La place
décombres
décombres
rampe en spirale
N
Piste d'atterrissage
0
300m

Le camp sur la place

tente à oxygène
tente à oxygène
tente à oxygène
Radio
équipement
Bonbonnes d'oxygène
fermeture thermique

Découvertes de l'E.B.F. dans la Cité

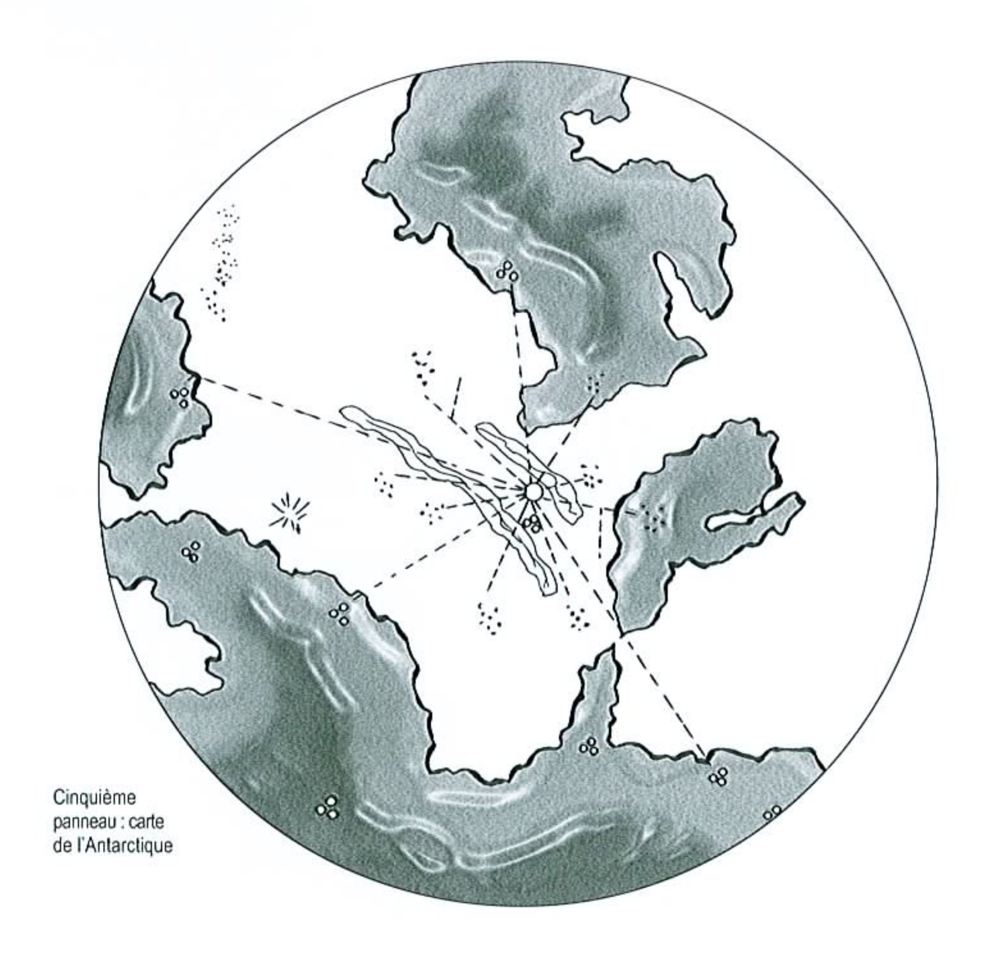
0
3 km
cône noir
statue de poisson
école
murs
monticule fondu
E.B.F.
cimetière
serres
Hagia Sofia
puits sombre
E.A.I
fort en étoile
arche
marches
statuaire
colonnade
portail fermé
l'Alphée

Plan de la Cité destiné aux joueurs

0
3 km

Plan de la Vallée destiné aux joueurs

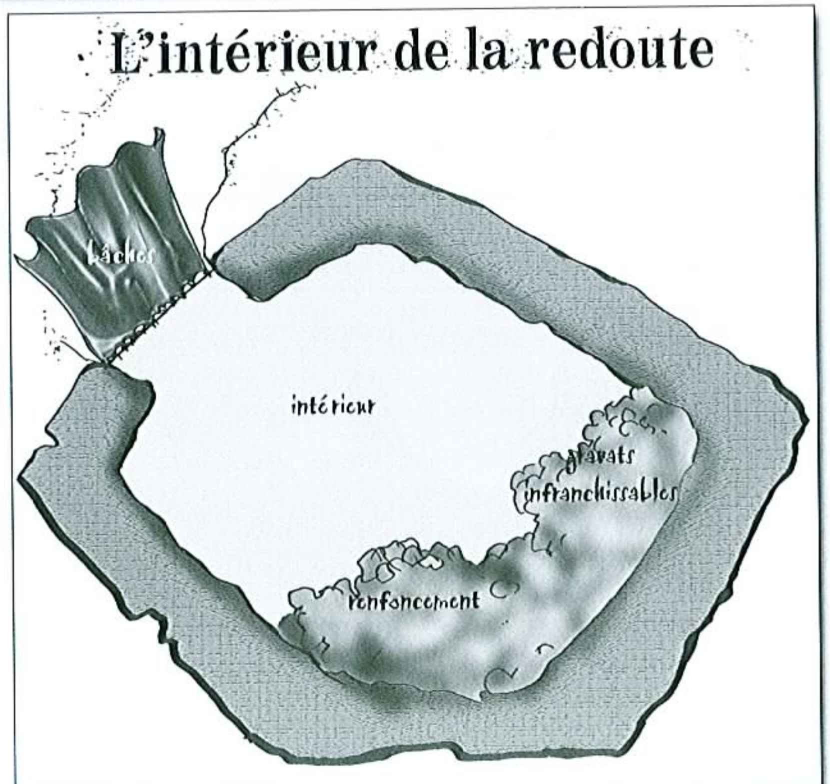
vent dominant
N
rampe de glace
passe occidentale
neige remuée
lit de la rivière
tour
rampe de glace
vers la tempête
meilleur site d'atterrissage
0
1,5 km



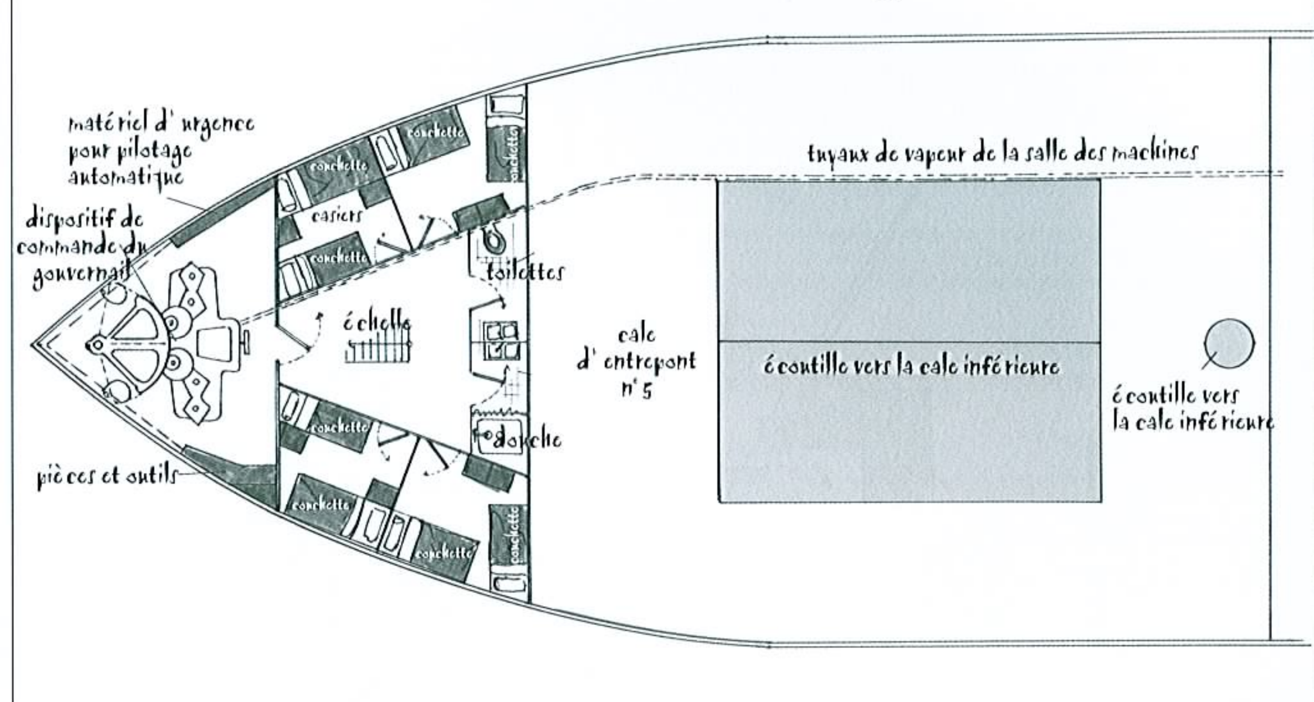
Cinquième panneau : carte de l'Antarctique

Les alentours de la redoute

gravats
la redoute de Moore
gravats
gravats
piste d'atterrissage
camp initial de l'E.S.M.



Entrepont : le gaillard d'arrière et la salle de commande du gouvernail

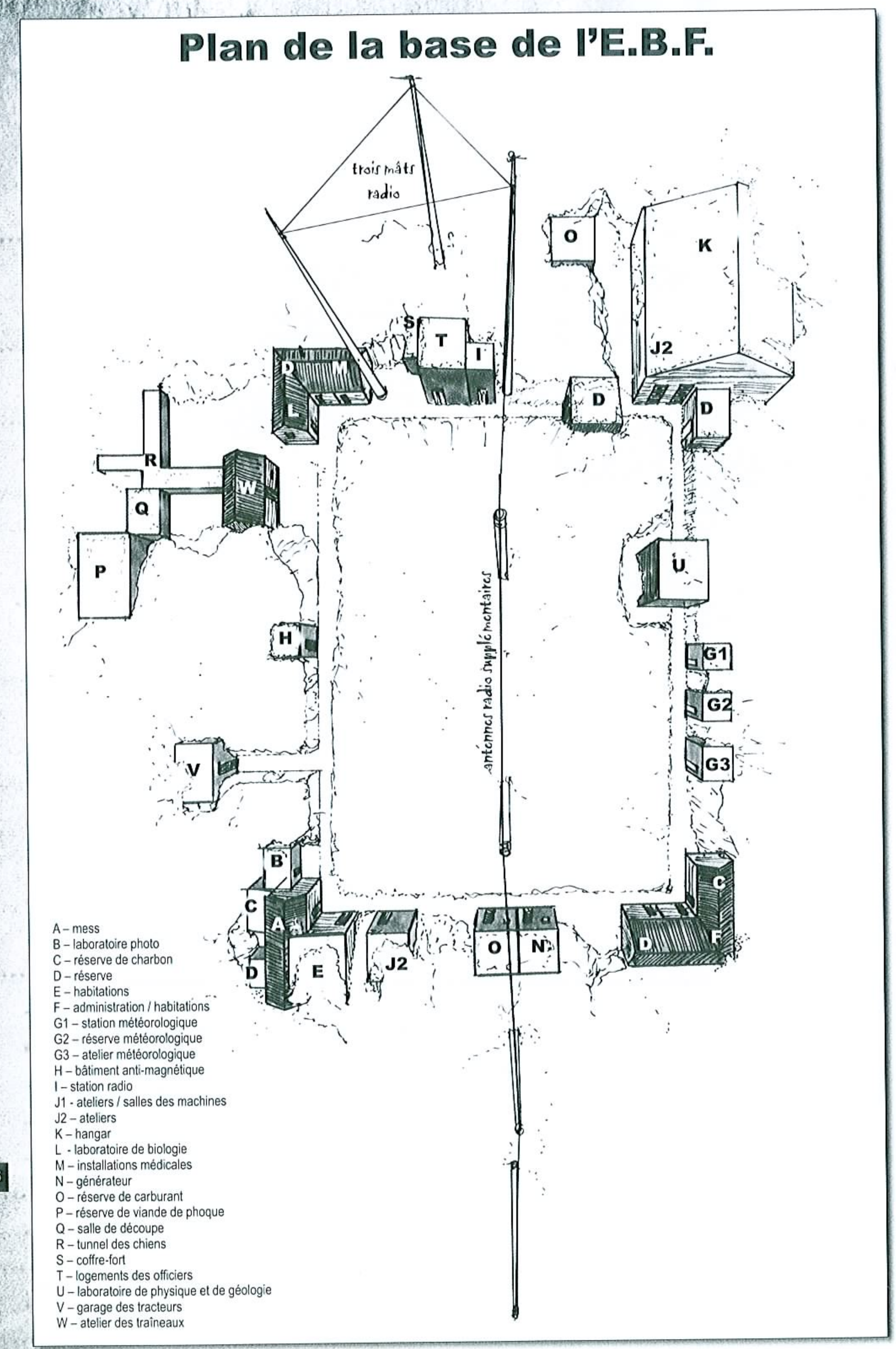


Parties communes du pont arrière

bâbord
vers l'avant
bureau et petites étagères
placard
couchette double
couchette triple
casier
casier
douches
équipement incendie
extincteur
bibliothèque
table
table
table
table
table
table
mess de l'équipage
bouées de sauvetage
grande carte de l'Antarctique sur le mur
passerelle
ouvert sur la salle des machines
escalier descendant
coursive
hublot
tribord

665 Annexes

Plan de la base de l'E.B.F.



Extrait des manifestes de matériel de l'expédition Starkweather-Moore

Photocopiez les pages suivantes cette annexe. Ce sont des extraits des manifestes d'embarquement du matériel de l'expédition Starkweather-Moore. Au sommet de chaque page, vous trouverez les objets qui doivent être vérifiés, leur quantité, l'endroit où ils devraient se trouver à bord du Gabrielle et leur poids supposé. Au bas de chaque page, vous trouverez les informations réservées au gardien sur ce qui ne va pas dans la liste.

Le gardien devra photocopier chaque page, puis les découper pour ne donner aux joueurs que la partie concernant le manifeste. Quand le gardien le juge bon, il peut donner aux joueurs des informations sur cette liste. Bien entendu, les descriptions très détaillées sont laissées à l'appréciation du gardien, mais l'idée ici est de mettre en lumière les choses qui peuvent aller mal, les efforts nécessaires pour les corriger et de prévenir que d'autres choses encore plus dangereuses pourront se dérouler dans les mois à venir.

Chaque vérification demande des heures ou des jours. Consultez la description des zones d'entrepôt de la Gabrielle dans le chapitre 4-B et assurez-vous de bien faire comprendre aux investigateurs qu'ils travaillent avec une mauvaise lumière, dans des conditions d'accès limités aux différents entrepôts. Ce travail de vérification sera utile plus tard, quand l'équipe tentera de cerner le saboteur au cours du voyage vers le sud, mais aussi quand elle devra affronter de plus grands dangers dans le terrifiant voyage de retour.

Il y aura sans aucun doute plus de sections du manifeste que de joueurs, aussi un seul investigateur devra-t-il certainement s'inquiéter de plusieurs de ces listes. Utilisez-les comme des punitions (puisqu'il n'y aura sans doute aucun test de compétence ou de remerciement pour un tel travail), pour remplir les heures creuses ou pour divertir les joueurs tandis que le gardien prépare des événements improvisés.

Rien dans ces recherches mineures ne permettra de faire des tests d'expérience, à moins que ce ne soit clairement indiqué.

Extrait #I

Qté.	Description	Stockage	kg/pc	Total (kg)
30	Caisses, cont. 2 cartons de 24 conserves de beurre (500 g/pc)	Entrepont 3	24	720
25	Caisses, cont. 32 boîtes de 560 g de lait en poudre	Entrepont 3	20	500
I	Coffre, cont. 4 boîtes de I6 paquets de thé, 340 g chacun	Entrepont 3	26	26
2	Caisses, cont. 6 boîtes, cont. I kg d'abricots secs	Entrepont 3	6	I2
8	Caisses, cont. 4 paquets, cont. 24 boîtes de conserve de 340 g de pruneaux	Entrepont 3	34	272
20	Caisses, cont. 24 boîtes de conserve de haricots blancs d'I kg	Entrepont 3	25	500
6	Bocaux, cont. 4 l de crème aigre	Chambre froide	5	30
8	Caisses, cont. 22 boîtes, cont. I2 œufs	Chambre froide	27	2I5
4	Pots, cont. 9 kg de saindoux	Chambre froide	I0	40
I92	Caisses, cont. 90 tablettes de 225 g de pemmican	Chambre froide	23	4 400
5	Flèches de lard	Chambre froide	23	II5

Notes au gardien

Les éléments suivants sont faux :

- les six bocaux de crème aigre ont été posés, par inadvertance, sur la palette qui contient le beurre en boîte et le lait en poudre – destiné à l'entrepont plutôt qu'à la chambre froide. Si on ne les retrouve pas et qu'on ne les refroidit pas, la crème va rapidement tourner avant que quiconque ne se décide à l'utiliser.

Extrait #2

Qté.	Description	Stockage	kg/pc	Total (kg)
2	Tracteurs chenillés Ford, cap. 350 kg, avec remorque I 350 kg	Entrepont I	660	I 320
3	Générateurs à essence de 300 W montés sur ski	Entrepont I	36	I09
I	Conteneur, contenant derrick et structure de la foreuse	Entrepont I	455	455
I	Conteneur, cont. générateur, moteurs et tête de forage	Entrepont I	455	455
I	Châ ssis, avec tuyau de forage articulé de 4 m de long	Entrepont I	455	455
I	Conteneur, cont. fondeuses à glace électriques	Entrepont I	455	455
2	Générateurs à éolienne avec trépied de 4 m	Entrepont I	I36	272
2	Cuisinières à pétrole pour le camp principal	Entrepont 3	II	22
2	Tableaux noirs, surface de Im20 x Im20	Entrepont 3	I6	32
6	Chalumeaux	Entrepont 3	2	I2
4	Lampes à pétrole	Entrepont 3	I	4
3	Malles, cont. kit de cuisine (poêle et marmite)	Entrepont 3	9	27
2	Radios de camp fixe avec antenne	Entrepont 3	I00	200
4	Radios portatives avec antenne	Entrepont 3	45	I80
20	Batteries électriques pour radio mobile	Entrepont 3	9	I80
6	Téléphones de campagne avec clavier télégraphe	Entrepont 3	9	54
32	Batteries électriques pour téléphone	Entrepont 3	0.5	I6
I	Bobine de 2500 m de fil de téléphone	Entrepont 3	4	4

Notes au gardien

Les éléments suivants sont faux :

- les deux caisses contenant les générateurs à éolienne et leurs trépieds ne sont pas là. Elles furent commandées à la Willard and Ball Agricultural Supply Company, de Chicago dans l'Illinois. Si les investigateurs contactent la compagnie, ils découvrent que les générateurs n'ont jamais été envoyés car le paiement de 370 $ n'est jamais arrivé. Une fois le chèque entre leurs mains, l'équipement arrive en moins de 48 heures.
- sur les trois malles contenant les kits de cuisines, une seule peut être retrouvée dans l'entrepont ; les deux autres furent envoyées sur les docks mais restent introuvables sur le bateau. Les investigateurs ne trouveront pas ces objets à moins qu'ils ne pensent à regarder à bord du navire ; les autres kits ont été déballés dans la cambuse de l'équipage, pour compléter le matériel de cuisine normal. Identifier les casseroles est très difficile, sinon impossible – il faudra plus simplement les remplacer. Un kit de cuisine coûte environ 50 $.
- après une brève inspection, les quatre radios portatives semblent complètes ; néanmoins, elles ne fonctionnent pas. Il manque, pour chacune, la lampe d'amplification de puissance – elles doivent être commandées à part et aucune commande de ce type n'a été faite. Les lampes peuvent être obtenues auprès du fabricant – ici, la Deforrest Company de New York – et ce serait une bonne idée de commander plusieurs pièces supplémentaires. Les lampes manquantes coûtent 10 $ pièce.

Extrait #3

Qté.	Description	Stockage	kg/pc	Total (kg)
5	Sacoches, outils de maintenance pour avion	Entrepont 3	23	II5
I	Caisse, cont. outils (étau, limes, forets, etc.)	Entrepont 3	I35	I35
I	Caisse, cont. outils de menuiserie (scies, marteaux...)	Entrepont 3	25	25
I	Boîte, cont. clous et fournitures de menuiserie	Entrepont 3	23	23
4	stères de planches pour construction du camp de base	Entrepont 3	900	3 600
I	Palette, cont. 6 rouleaux de papier goudronné	Entrepont 3	I73	I73
I	Boîte, cont. matériel et pdts de développement photo	Entrepont 3	I6	I6
I0	Cuiseurs Nansen et réchauds Primus	Entrepont 3	II	II0
2	Caisses, cont. I2 assiettes, tasses et couverts	Entrepont 3	7	I4
I2	Baquets (pour faire fondre la glace)	Entrepont 3	I	I2
I2	Tente 4 personnes, avec entrée en manche, mâts, etc.	Entrepont 3	25	300
20	Tentes à 5 mâts	Entrepont 3	5	I00
40	Sacs de couchage en toile duvetés à la plume d'oie	Entrepont 3	7.5	300
8	Caisses, cont. 6 boîtes de 60 allumettes de sécurité	Entrepont 3	2.5	20
6	Drapeaux (2 US, 2 GB, 2 MU) sur de petits mâts	Entrepont 3	3	I8
40	Paires de raquettes	Entrepont 3	2.7	I08
I0	Paires de skis, bâtons et fixations	Entrepont 3	6	60
I2	Pelles	Entrepont 3	2	24
6	Haches	Entrepont 3	3	I8
4	Scies à rubans	Entrepont 3	2	8

Notes au gardien

Les éléments suivants sont faux :

- ces cinq sacoches de 23 kg sont effectivement remplis d'outils de bonne qualité, en parfaites conditions, flambant neufs ; ce ne sont simplement pas les bons outils. Ces outils lourds sont destinés à des moteurs de bateau, et seuls les plus petits d'entre eux peuvent servir, plus ou moins, à l'entretien des avions, tandis qu'il manque de nombreuses clefs et leviers pour s'occuper des Boeings. Une enquête montre que les outils sont exactement ceux que Starkweather commanda ; c'est la commande elle-même qui était fausse. Les outils doivent être renvoyés à leur fabricant, Bertram Ironwork de Baltimore, et de nouveaux ensembles doivent être achetés à la compagnie Boeing. La livraison prend trois jours.
- les quatre stères de planches (deux tonnes) pour la construction du camp de base sont manquants. Elles n'ont jamais été commandées. Heureusement, on peut trouver ces matériaux auprès de n'importe quelle scierie. Du bois lourd correct coûte entre 9 et 15 cents le mètre, en fonction de la coupe et de la qualité ; il faut sans doute compter aux alentours de 100 $ pour le lot, y compris la livraison à la *Gabrielle*.
- une grande boîte est absente, censée contenir d'après le manifeste, de l'équipement de développement photographique. Si on fouille tout l'entrepont (avec un test réussi d'**Intuition**), on finit par la dénicher sous d'autres boites de la même taille et de la même forme, étiquetées « chocolat ».
- manquent les quatre scies à rubans, utilisées pour travailler le bois. À la place, il n'y a qu'un petit colis contenant quatre lames de rechange pour les mêmes outils. Le numéro de la facture est le bon ; il semble que ce soit une erreur d'écriture.

Extrait #4

Qté.	Description	Stockage	kg/pc	Total (kg)
6	Rouleaux de 200 m de corde d'escalade	Entrepont 3	20	I20
I2	sacoches de matériel d'escalade (2 piolets, pitons, mousquetons)	Entrepont 3	5.5	66
I2	Piolets	Entrepont 3	2	24
8	Traîneaux longs Nansen (3.5m x 0.6m, cap. 500 kg)	Entrepont 3	45	360
8	Traîneaux de secours	Entrepont 3	40	80
8	Odomètres pour traîneau	Entrepont 3	I	8
4	Boîtes, cont. pistolet d'alarme et I0 fusées éclairantes	Entrepont 3	2	8
3	Caisses métal, cont. I0 fusées au calcium (durée I0 min)	Entrepont 3	9	27
6	Panneaux réfléchissants couleur cerise (pour signalisation des avions)	Entrepont 3	-	-
6	Lampes de signalisation (nécessitent un générateur)	Entrepont 3	I	6
3	Tentes à oxygène pour 2 personnes	Entrepont 3	23	69
I	Rampe de déchargement robuste	Cale inférieure 3	700	700
36	Chiens de traîneau Malamute (entre 9 et II par traîneau)	Entrepont 5	45	I 620
—	Couchettes, banquettes, etc. pour le camp de base	Cale inférieure 5		400
I50	Mâts de 2m50 en bambou	Cale inférieure 5	I	I50
20	Madriers de 30cm x 30cm (6m de long) pour fabriquer les abris	Cale inférieure 5	600	I2 000
I0	Pylônes de 7 m (lignes téléphoniques et passerelles)	Cale inférieure 5	230	2 300

Notes au gardien

Les éléments suivants sont faux :

- on ne trouve nulle part les douze sacs de pitons et de matériel d'escalade, ni sur le bateau ni dans les entrepôts. En contactant le fournisseur (Dalrymple's de Boston), on peut apprendre que les cartons furent adressés à l'Amherst Hotel et non aux entrepôts des quais. Les objets peuvent être retrouvés dans la salle des bagages, avec tout le reste du matériel d'alpinisme personnel de Starkweather.
- les six panneaux réfléchissants, utiliser pour marquer les avions, sont absents. Le fabricant, Crawford Manufacturing, de Brooklyn, peut montrer que la commande a été payée en entier et livrée à temps dans les entrepôts – bien qu'on n'en trouve aucun signe. Il faut les remplacer pour un coût total d'environ 20 $.
- les six lampes de signalisation ne sont pas les bonnes. Au lieu des petits modèles indiqués dans la facture, l'entrepont contient deux grandes caisses avec de lourds projecteurs à lampe à arc, tels que ceux utilisés au théâtre. Ils pèsent environ 20 kg pièce et nécessitent un système de refroidissement et une grande source d'énergie ; ils sont éminemment inutilisables en Antarctique. Il faut les renvoyer au fournisseur (Abercrombie Stage and Studio, à Manhattan) pour un remboursement. On peut acheter les bonnes lampes dans n'importe quel magasin d'accastillage et de matériel pour bateau.
- les vingt madriers, les poteaux centraux des abris de la base, sont introuvables. Ils n'ont jamais été commandés. Heureusement, il est assez facile d'en trouver dans n'importe quelle scierie. Chaque madrier coûte entre 20 $ et 30 $, en fonction de la coupe et de la qualité du bois. Il faut compter environ 850 $ pour le lot, y compris la livraison à bord de la *Gabrielle*.

Extrait #5

Qté.	Description	Stockage	kg/pc	Total (kg)
I	Gouvernail de rechange et pièces d'assemblage	Pont arrière	I 000	I 000
I	Hélice de rechange	Pont arrière	I 250	I 250
I	Radeau en barils de pétrole (pour le débarquement)	Pont arrière	500	500
40	Sacs, cont. ciment à prise rapide	Entrepont 4	I8	720
2	Mallettes, cont. 48 bâ tons de dynamite-gélatine ammoniacale	Entrepont 4	28	56
2	Kits de soudure	Réserve du Bosco	I00	200
8	Maillets	R. du Bosco	4	32
8	Masses	R. du Bosco	I	8
I	Caisse en bois, cont. I00 détonateurs non-électriques modèle n°6	R. du Bosco	5	5
6	Rouleaux (I5 m) de mèche	R. du Bosco	5	30
8	Grosses pinces à levier	R. du Bosco	2	I6
I2	Racloirs à glace	R. du Bosco	I	I2
I2	Pelles à neige	R. du Bosco	2	24
I2	Balais à poils durs (pour nettoyer la neige sur le navire)	R. du Bosco	I	I2
4	Ancres à glace (très gros grappin)	R. du Bosco	80	320

Notes au gardien

Les éléments suivants sont faux :

- les quarante sacs de ciment à prise rapide sont manquants. Ils n'ont jamais été commandés, mais il faut effectuer une fouille complète des entrepôts pour le confirmer. Le numéro de facture indiqué sur la liste de Moore correspond en fait aux pièces de rechange du gouvernail. Les sacs de ciment peuvent être achetés auprès de n'importe quelle firme de fourniture de matériaux de construction, pour environ 0.50 $ pièce.
- les différentes mallettes de dynamite ne sont pas encore arrivées. Elles ont été commandées et payées à la Giordano's Construction Supply Firm de Newark. Si les investigateurs se renseignent, ils découvrent que les explosifs n'ont pas été livrés en raison d'une loi du New Jersey qui requiert que tous ceux qui en commandent de grandes quantités soient enregistrés. Giordano's a envoyé plusieurs lettres à Starkwearther pour le prévenir, mais il n'a pas répondu (et n'est pas au courant du problème). Pour résoudre l'affaire, il faut se rendre à Newark, prendre un ou deux rendez-vous avec la police d'état du New Jersey et payer 5 $ d'enregistrement.
- les boîtes de détonateurs, commandées elles aussi auprès de Giordano's, ont été retenues pour les mêmes raisons. Un examen des détonateurs, quand ils arrivent, montre qu'ils ne sont pas conformes à ce que Moore a commandé. Ce sont des détonateurs électriques – ils doivent être remplacés par des détonateurs non-électriques N°6 pour un coût d'environ 20 $.
- ça ne devrait donc pas être une surprise, à ce moment-là, de constater que les rouleaux de mèche ne sont pas dans les entrepôts. Pourtant, ceux-ci ont bien été livrés par Giordino's, il y a un bon moment, et le bordereau a été signé par un des gardes. Maintenant, ils sont absents, disparus sans laisser de trace. Remplacer ces rouleaux coûte environ 30 $. Ce qu'ils sont devenus reste un mystère (en fait, les mèches ont été volées par Henning, le saboteur payé par Danforth, qui les a cachés à bord du bateau).
- la caisse contenant les douze pelles à neige indiquées sur le manifeste de Moore est bien dans l'entrepôt. Cependant, un test réussi d'**Intuition** permet de noter qu'elle est bien plus grande que ce qu'elle devrait être. Une inspection révèle qu'elle contient 72 pelles, et non 12, sans doute à cause d'une erreur d'écriture. Elles ont toutes été payées et livrées.

Extrait #6

Qté.	Description	Stockage	kg/pc	Total (kg)
30	Caisses, cont. 30 boîtes de sardines (250 g/pc)	Entrepont 3	9	270
4	Cartons, cont. 8 boîtes de poivre (II5 g/pc)	Entrepont 3	I	4
2	Cartons, cont. 8 bocaux de moutarde (I70g/pc)	Entrepont 3	I.5	3
2	Cartons, cont. 8 bocaux de sauce tabasco (60 g/pc)	Entrepont 3	I	2
4	Caisses, cont. 40 bocaux de marmelade (230g/pc)	Entrepont 3	I0	40
I	Carton de 8 bouteilles de sauce worcestershire (I00 g/pc)	Entrepont 3	I	I
4	Cartons, cont. 80 boîtes de raisins secs (I20 g/pc)	Entrepont 3	II	44
3	Caisses, cont. I50 bocaux de sirop d'orange (230 g/pc)	Entrepont 3	35	I05
3	Caisses, cont. I50 bocaux de sirop de raisin (230 g/pc)	Entrepont 3	35	I05
I6	Cartons, cont. 9 boîtes de 4 plaques de chocolat (450 g/pc)	Entrepont 3	I8	288
48	Caisses, cont. I2 boîtes de 6 biscuits froment/avoine (350 g/pc)	Entrepont 3	25	I 200
4	Cartons, cont. 20 boîtes de sucre en morceau (250 g/bt)	Entrepont 3	6	24
4	Cartons, cont. 27 boîtes de bouillons-cubes (I20 g/boîte)	Entrepont 3	4	I6
I0	Sacs, cont. 5 kg de sucre en poudre	Entrepont 3	5	50
8	Sacs, cont. 6 kg de farine de cuisine	Entrepont 3	6	48
4	Boîtes de conserve, cont. I kg de levure chimique	Entrepont 3	I	4
4	Cartons, cont. 500 g de bicarbonate de soude alim.	Entrepont 3	0.5	2
I	Carton, cont. I2 boîtes de sel (I kg/boîte)	Entrepont 3	I2	I2
5	Caisses, cont. I2 boîtes de farine d'avoine (2 kg/pc)	Entrepont 3	25	I25

Notes au gardien

Plusieurs éléments de cette liste ont été mal commandés et doivent être achetés de nouveau si on veut bien les emporter :

- les trente caisses de sardines indiquées sur le manifeste contiennent en fait plusieurs grandes boîtes *d'huile* de sardine.
- les quatre cartons de poivre contiennent chacune quatre boîtes d'1 kg de piment rouge séché.
- les quatre caisses contenant les bocaux de marmelade contiennent bien des bocaux, mais vides, prêts à l'emploi avec couvercles étanches et cire.

D'autres objets n'ont jamais été commandés :

- les huit sacs de 6 kg de farine
- les quatre cartons de bouillons-cubes

Les objets suivants ont été commandés mais sont manquants ; il faut les rechercher :

- une boite contenant huit bouteilles de *worcestershire sauce* (elles ont été montées à bord de la *Gabrielle* pour l'équipage, mais les investigateurs ne les retrouveront probablement jamais).
- quatre cartons de sucre en morceau. Ils ont été livrés par une épicerie locale, mais impossible de mettre la main dessus (ils ont été accidentellement embarqués à bord d'un autre navire et sont loin en mer à l'heure qu'il est).

Extrait #7

Qté.	Description	Stockage	kg/po	Total (kg)
4	Bâches de toile pour avions, I2 m de côté	Sur les avions	70	280
6	Capuches textiles de réchauffage des moteurs	Sur les avions	5	30
2	Mallettes, cont. caméra, tripode et pellicule	Cabines	60	I2
2	Guitares	Cabines	n.d.	n.d.
2	Harmonicas	Cabines	n.d.	n.d.
3	Ensembles de prise de vue : appareil photographique, lentilles, trépied, pellicule, 50 ampoules à flash, filtre infrarouge, étui	Cabines	I2	36
I	Mallette, cont. instruments de biologie, zoologie et botanique (microscopes, lames etc.)	Cabines	I2	I2
I	Camisole	Cabine médecin	3	3
3	Paires de menottes	Cabine médecin	n.d.	n.d.
I	Valise, cont. 24 flacons de liqueurs médicinales diverses	Cabine médecin	I4	I4
I	Pharmacie, cont. outils chirurgicaux et drogues	Cabine médecin	I3	I3
I	Sacoche de médecin, utilisable en déplacement (cont. morphine injectable)	Cabine médecin	6	6
I	Carton, cont. tabac et cigarettes	Bureau E.S.M.	4	4
I	Mallette, cont. machine à écrire, papier, carbone	Bureau E.S.M.	I6	I6
I	Caisse, cont. divers instruments de repérage et cartes	Bureau E.S.M.	23	23
I2	Paires de jumelles, 7x50mm	Bureau E.S.M.	I	I2
I	Mallette, cont. instruments astronomiques et carnets de note Compteur Geiger-Muller pour étude du rayonnement cosmique Spectrographes à quartz pour étude des spectres solaires et célestes	Bureau E.S.M.	I2	I2
4	Mallette, cont. instruments météorologiques et textes	Bureau E.S.M.	6	24
2	Coffres, cont. équipement paléontologique (Travaux de référence, brosses métalliques, outils dentaires de précision, équipement de cartographie)	Bureau E.S.M.	5	I0
6	Coffres, cont. outils de géographie/cartographie (Jalons, théodolite de relevé sur tripode en aluminium, marteaux de géologues, sachets à échantillons, matériel à dessin)	Bureau E.S.M.	I9	II4
2	Coffres, cont. kit de géophysicien (compas de précision, magnétomètre)	Bureau E.S.M.	6	I2
2	Coffres, cont. matériel d'échantillonnage et d'expérimentation chimique (tubes à essai, vases à bec et autres verreries, becs Bunsen, consommables d'analyse, pinces, bouchons, thermomètres, tables de réf.)	Bureau E.S.M.	5	I0
4	Caisses, cont. 6 boîtes (fer-blanc) de soude caustique	R. du Bosco	69	276

Notes au gardien

Les éléments suivants sont faux :

- la caisse contenant les harmonicas a été cassée et les deux instruments sont perdus. C'est visiblement du vandalisme ; les deux harmonicas peuvent être remplacés au coût d'environ 8 $.
- la caisse contenant les instruments d'astronomie et le compteur Geiger est manquante. Elle est actuellement dans la salle des bagages de l'hôtel Amherst ; les investigateurs ne peuvent pas trouver l'information à moins qu'ils n'en parlent à Moore, qui est au courant de sa localisation.
- la caisse contenant la soude caustique a été livrée à l'entrepôt mais est portée manquante. On n'en trouve nulle trace ; on peut en racheter auprès d'un fournisseur pour laboratoire, pour environ 9 $. La première caisse a été volée par le saboteur, Henning, et montée à bord du navire.



Index thématique des annexes

Antarctique

Biographies

Créatures

Lieux de la cité

Véhicules

Par-delà les Montagnes Hallucinées

1930



1930. L'Université Miskatonic organise une expédition d'exploration dans l'Antarctique. D'étranges découvertes sont réalisées et peu de faits sont relatés par les rares survivants.

Les Montagnes Hallucinées, un récit signé Howard Phillips Lovecraft relate ces événements.

Aujourd'hui, 1933, l'expédition Starkweather - Moore se prépare à suivre les traces de la première. Elle quittera New York et se dirigera bientôt vers le cœur de l'Antarctique à la recherche de réponses aux nombreuses questions et traces laissées par leurs prédécesseurs.

Les investigateurs participeront à cette incroyable aventure humaine et tenteront de survivre en affrontant les aléas du quotidien, ainsi que les forces de la nature. Peut-être alors découvriront-ils ce qui se cache *Par-delà les Montagnes Hallucinées*...

Cet ouvrage constitue la plus grande campagne jamais écrite pour *L'Appel de Cthulhu*. Des dizaines d'heures de jeu épuisantes et frigorifiantes, des milliers de kilomètres à parcourir, des tonnes de pemmican à consommer...

L'édition que vous tenez entre les mains va bien au-delà de l'édition américaine et constitue une version totalement mise à jour et augmentée de près de 300 pages de scénarios, d'annexes, de photos, d'illustrations, de descriptions et de cartes.

Attendez-vous à vivre une expérience unique dont vous vous souviendrez à jamais....

Prix public conseillé 63 €

ISBN : 978-2-917994-18-4











Par-delà les Montagnes Hallucinées

1930



1930. L'Université Miskatonic organise une expédition d'exploration dans l'Antarctique. D'étranges découvertes sont réalisées et peu de faits sont relatés par les rares survivants.

Les Montagnes Hallucinées, un récit signé Howard Phillips Lovecraft relate ces événements.

Aujourd'hui, 1933, l'expédition Starkweather - Moore se prépare à suivre les traces de la première. Elle quittera New York et se dirigera bientôt vers le cœur de l'Antarctique à la recherche de réponses aux nombreuses questions et traces laissées par leurs prédécesseurs.

Les investigateurs participeront à cette incroyable aventure humaine et tenteront de survivre en affrontant les aléas du quotidien, ainsi que les forces de la nature. Peut-être alors découvriront-ils ce qui se cache *Par-delà les Montagnes Hallucinées*...

Cet ouvrage constitue la plus grande campagne jamais écrite pour *L'Appel de Cthulhu*. Des dizaines d'heures de jeu épuisantes et frigorifiantes, des milliers de kilomètres à parcourir, des tonnes de pemmican à consommer...

L'édition que vous tenez entre les mains va bien au-delà de l'édition américaine et constitue une version totalement mise à jour et augmentée de près de 300 pages de scénarios, d'annexes, de photos, d'illustrations, de descriptions et de cartes.

Attendez-vous à vivre une expérience unique dont vous vous souviendrez à jamais....

é 63 €
994-18-4
4184
BRP A Basic Roleplaying Game
Chaosium Inc.
WWW.SANS-DETOUR.COM

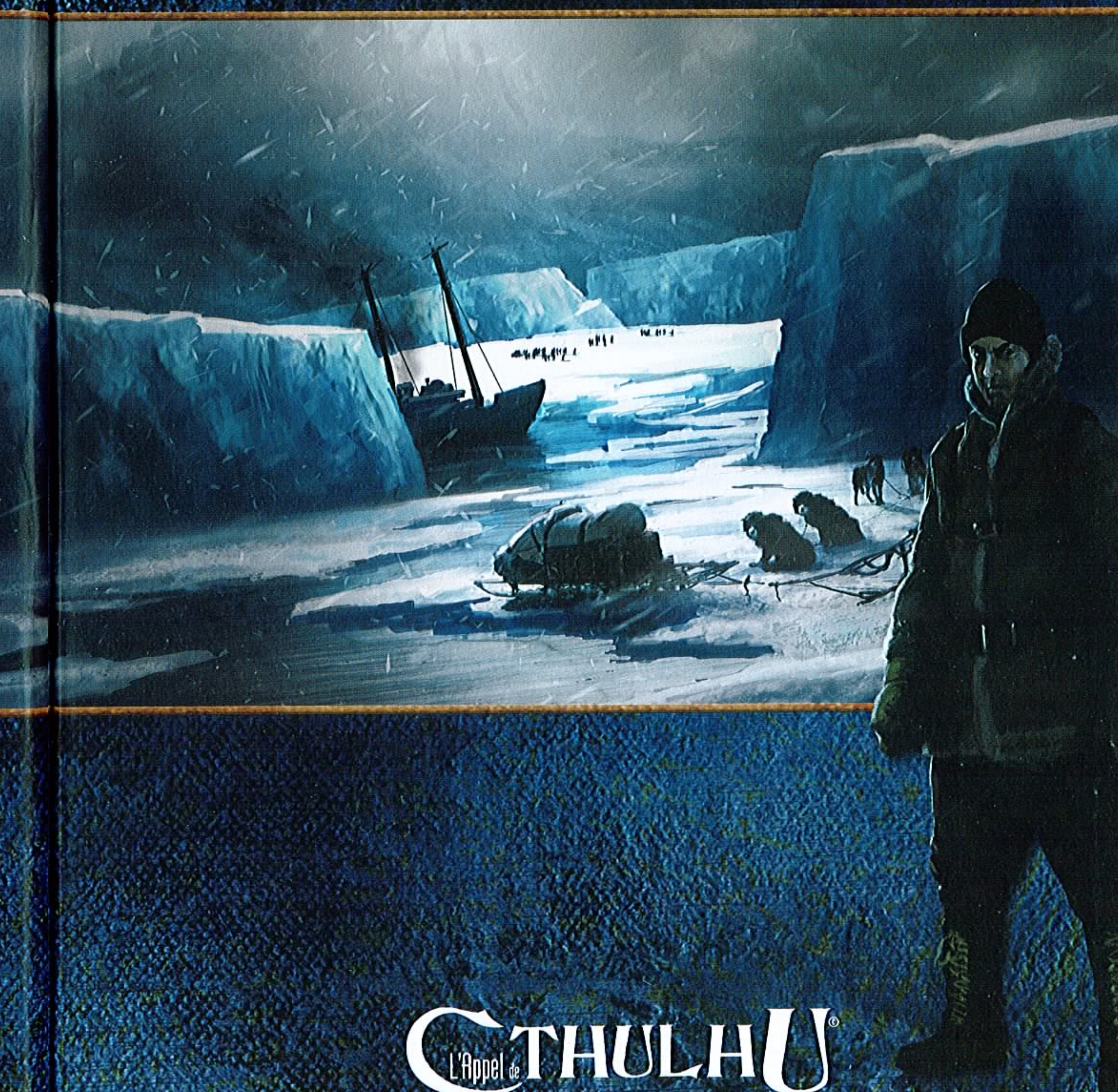
14

Par-delà les Montagnes Hallucinées



Charles et Janyce En

Par-delà les Montagnes Hallucinées



L'Appel de CTHULHU®

ÉDITIONS SANS-DÉTOUR